



PERANCANGAN LOGO RULAKU DESA TANJUNG SARI

JABON SIDOARJO

KERJA PRAKTIK



Oleh:

Farchan Belantara Oktavian Yusuf

16420100035

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

**PERANCANGAN LOGO RULAKU DESA TANJUNG SARI JABON
SIDOARJO**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



Nama : Farchan Belantara Oktavian Yusuf

NIM : 16420100035

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

LEMBAR PERSEMBAHAN



**Karya ini kupersembahkan kepada orang tua saya yang sudah mengizinkan
saya dan memotivasi selama kerja praktik dan teman teman magang dari
anak smk serta mahasiswa unesa yang telah membantu. Saya ucapkan
terimakasih telah membantu saya.**

LEMBAR PENGESAHAN

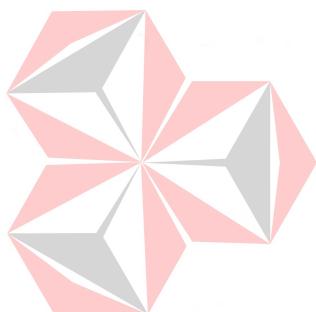
PERANCANGAN LOGO RULAKU DESA TANJUNG SARI JABON
SIDOARJO

Laporan Kerja Praktik oleh

Farchan Belantara Oktavian Yusuf

NIM : 16420100035

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



UNIVERSITAS
Dinamika
Surabaya, 3 Januari 2020

Disetujui :

Dosen Pembimbing

Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN. 0726027101



Sutarseno, S.E., M.M.
Kepala Sub. Bag. TataUsaha

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1Desain Komunikasi Visual



Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS

Dinamika

Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN.0726027101

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Fachan Belantara Oktavian Yusuf
NIM : 16420100035
Program Studi : SI Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN LOGO RULAKU DESA**
TANJUNG SARI JABON SIDOARJO

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya tersebut untuk disimpan, dialih-mediakan, dikelola dalam bentuk pangkalan data (database), untuk didistribusikan atau dipublikasikan untuk kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam daftar pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada laporan kerja praktik ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 3 Januari 2020



Fachan Belantara Oktavian Yusuf
NIM. 16420100035

ABSTRAK

Tujuan kerja proaktik ini adalah mendesain logo dari sebuah produk IKM yang bernama RULAKU yang berasal dari desa Tanjung Sari, Jabon, Sidoarjo. Rulaku memiliki banyak produk makanan hingga minuman yang terbuat dari bahan rumput laut yang diolah. Banyaknya Produk kadang membuat bingung para pelanggan apakah itu benar salah satu produk dari RULAKU. Dengan membuat desain Logo serta desain kemasan memudahkan pelanggan untuk mengenali produk milik Rulaku tersebut.

Logo serta kemasanya didesain menggunakan metode penyederhanaan dari gabungan tulisan Rulaku dengan rumput laut yang menjadi bahan utama produk mereka. Dengan menggunakan metode tersebut diharapkan para pelanggan langsung mengetahui bahwa produk yang Rulaku buat adalah produk Rumput laut. Setelah Mendapatkan hasil dari metode penyederhanaan didapati turunan logo yang berfungsi sebagai ornamen ornamen desain produknya. Dengan menggabungkan ornamen, supergrafis dan logo yang terkonsep menciptakan sebuah kesinambungan antara logo dan media promosi packaging.

Kata Kunci: Pembuatan, Desain Logo dan kemasan Produk, UPTI MAMIN, Rulaku

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Perancangan logo Rulaku Desa Tanjungsari Jabon Sidoarjo ” ini dapat diselesaikan.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Dinamika Surabaya

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor.
2. Siswo Martono, S.Kom., M.M selaku Kaprodi DKV.
3. Siswo Martono, S.Kom., M.M selaku Dosen pembimbing.
4. Wiyono, SE, MM selaku Pimpinan UPTI MAMIN
5. Suwarsono, SE, MM selaku HRD Kasubag Tata Usaha
6. Seluruh pegawai UPTI MAMIN
7. Orang tua yang selalu memberikan motivasi dan dukungan selama kerja praktik.
8. Teman – teman yang membantu dalam semua kebutuhan dalam proses kerja paraktik.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materil dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan.

Surabaya, Januari 2020

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	ii
Daftar isi.....	iv
Daftar Table	ix
Daftar Gambar	vii
Daftar Lampiran.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	3
1.5.2 Manfaat Praktis	3
1.6 Pelaksanaan	3
BAB II	4
2.1 Latar Belakang Perusahaan.....	4
2.3 Tujuan	5
2.4 Sasaran	5
2.5 Visi dan Misi	5
2.6 Tugas Pokok dan Fungsi.....	6
2.7 Pelayanan	8
2.8 Pelayanan desain dan Merk Kemasan	9

2.9 Divisi Karton.....	9
BAB III.....	12
3.1 Logo.....	12
3.2 Macam Macam Jenis Logo	13
3.2.1 Work Mark Logo	13
3.2.2 Pictorial Mark Logo	13
3.2.3 Abstrack Mark Logo	14
3.3 Logogram.....	14
3.4 Logotype	14
3.5 Tahapan Desain	14
3.5.1 Definisi Masalah dan Membuat tujuan proyek desain	15
3.5.2 Riset.....	15
3.5.3 Mengurai Masalah.....	15
3.5.4 Membuat Desain	15
3.5.5 Implementasi Hasil Final.....	15
3.6 Warna.....	15
3.7 Tipografi	17
3.8 Desain	19
3.9 Unsur Desain	19
3.10 Desain	21
BAB IV	23
DESKRIPSI PEKERJAAN	23
4.1 Analisis Sistem	23
4.2 Pembuatan desain logo	24
4.3 Konsep	24
4.3.1 Bubble	24

4.3.2 Fresh	25
4.4 Perancangan Karya	24
4.4.1 Referensi	25
4.5 Sketch Terpilih Namun Lebih Dikembangkan	24
4.6 Penentuan Software	30
4.7 Implementasi Karya	30
4.8 Spesifikasi Logo	30
4.8.1 Sketsa Turunan Logo dan Supergrafis	33
4.8.2 Digital Supergraphic dan Turunan Logo	33
4.9 Sketsa Implementasi Logo Pada Desain Kemasan	34
4.9.1 Sketsa Desain Kemasan Kerupuk Mentah	34
4.9.2 Sketsa Desain Kemasan Kerupuk	34
4.9.3 Sketsa Desain Kembang Goyang	35
4.9.4 Sketsa Desain Minuman Rumput Laut	36
4.9.5 Sketsa Desain Kemasan Stik Rumput Laut	36
4.10 Implementasi Logo Pada Desain Kemasan	37
4.10.1 Desain Kemasan Kerupuk Mentah	37
4.10.2 Desain Kemasan Kerupuk	38
4.10.3 Desain Kembang Goyang	38
4.10.4 Desain Minuman Rumput Laut	39
4.10.5 Desain Kemasan Stik Rumput Laut	40
4.11 Implementasi Logo Pada Desain Kemasan	40
4.11.1 Implementasi Logo Pada Desain Kemasan Kerupuk Mentah	40
4.11.2 Implementasi Logo Pada Desain Kemasan Kerupuk	41
4.11.3 Implementasi Logo Pada Desain Kemasan Kembang Goyang	41
4.11.4 Implementasi Logo Pada Desain Kemasan Stik Rumput Laut	42

BAB V.....	44
PENUTUP	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45



DAFTAR TABLE

Halaman

Table 1 Struktur Perusahaan..... 10



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Struktur Kepemimpinan UPTI MAMIN & kemasan	7
Gambar 2.2 Bagan struktur organisasi UPTI MAMIIN & kemasan	7
Gambar 2.3 Gedung divisi karton.....	10
Gambar 3.1 Work Mark Logo	13
Gambar 3.2 Pictorial Mark Logo.....	14
Gambar 3.3 Abstrak Mark Logo.....	14
Gambar 3.4 Warna Tersier	16
Gambar 3.5 Warna Sekunder	16
Gambar 4.1 Reverensi Logo 1	26
Gambar 4.2 Reverensi Logo 2	27
Gambar 4.3 Reverensi Logo 1	27
Gambar 4.4 Sketsa Logo 1	28
Gambar 4.5 Sketsa Logo 2	29
Gambar 4.6 Sketsa Logo Fix	29
Gambar 4.7 Desain Logo Produk Rulaku	31
Gambar 4.8 Sketsa Turunan Logo	32
Gambar 4.9 Sketsa Supergrafis RULAKU	32
Gambar 4.10 Digital Turunan Logo	33
Gambar 4.11 Digital Supergrafis Logo RULAKU.....	33
Gambar 4.12 Sketsa Desain Kemasan Kerupuk Laut Mentah	34
Gambar 4.13 Sketsa Desain Kemasan Kerupuk Rumput Laut	34
Gambar 4.14 Sketsa Desain Kemasan Kembang Goyang	35
Gambar 4.15 Sketsa Desain Kemasan Minuman	36
Gambar 4.16 Sketsa Desain Kemasan Stik Rumput Laut.....	36
Gambar 4.17 Desain kemasan Kerupuk Mentah Rulaku	37
Gambar 4.19 Desain kemasan Kerupuk Rulaku.....	38
Gambar 4.20 Desain kemasan Kembang Goyang Rulaku.....	38
Gambar 4.21 Desain Kemasan Stik Rumput Laut	40
Gambar 4.22 MockUp kemasan Kerupuk Mentah Rulak.....	40

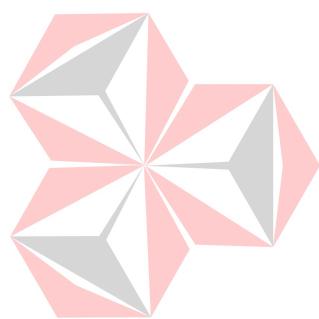
Gambar 4.23 MockUP kemasan Kerupuk Rulaku.....	41
Gambar 4.24 MockUP kemasan Kembang Goyang Rulaku.....	41
Gambar 4.25 MockUP Kemasan Stik Rulaku.....	42



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Balasan Perusahaan.....	46
Lampiran 2 Form KP 5 Halaman 1	47
Lampiran 3 Form KP 5 Halaman 2.....	48
Lampiran 4 Form KP 6 Halaman 1	49
Lampiran 5 Form KP 7 Kehadiran Kerja Praktik	50
Lampiran 6 Form Pembimbingan.....	51
Lampiran 7 Form Keterangan Selesai.....	52





UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Logo bisa diartikan tanda, lambang, ataupun simbol yang mengandung makna dan digunakan sebagai identitas sebuah organisasi, perusahaan atau individu agar mudah diingat oleh orang lain. Logo juga dapat memberi gambaran ciri ataupun identitas perusahaan, sehingga logo bisa dikatakan sebagai lambang ataupun ciri untuk memudahkan pengenalan sebuah perusahaan. Logo juga merupakan penyederhanaan dari suatu realitas yang kompleks sehingga dapat dikontrol, dimodifikasi dan dibangun sesuai perkembangan zaman.

Di Indonesia logo juga sudah banyak digunakan, entah itu digunakan sebagai logo perusahaan, logo institut, ataupun logo untuk kegiatan tertentu. Salah satu yang menggunakan logo adalah sebuah IKM bernama Rulaku yang berada di desa Kupang, kabupaten Sidoarjo Sidoarjo, Jawa Timur. IKM Rulaku ini memproduksi sebuah produk dengan bahan dasar rumput laut dari makanan hingga minuman.

Semua anggota keluarga terlibat dalam budidaya ini. Sebelum rumput laut dikembangkan disana, seperti juga desa pesisir lain di Indonesia, perekonomian keluarga hanya bertumpu kepada kepala keluarga. Selain ketambak ada juga yang melaut. Sebelum budidaya rumput laut tak dikenal disana. Diperkenalkan pertama kali pada 2017. Bersama-sama dengan PT. Pertamina Gas (Pertagas). Saat itu mendapat bantuan dari kelompok Pengolahan dan Pemasaran (Poklahsar) Samudra putri. Produk yang tercipta dari gabungan kelompok kelompok tersebut adalah RULAKU.

RULAKU adalah makanan olahan rumput laut buatan Samudra Hijau Putri, mitra binaan PT. Pertamina gas atau pertagas. Kelompok pengolahan dan pemasaran (Poklahsar) Samudra Hijau Putri membuat aneka makanan dari bahan rumput laut yang dikemas dengan merek RULAKU, atau Rumput Lautku.

Semakin berkembangnya produk Rulaku, di butuhkanya sebuah identitas yang dapat mencerminkan produk tersebut. Kurangnya identitas dari rulaku membuat calon pembeli menjadi kebingungan. Maka dari itu adanya identitas logo membawa peranan penting karena Rulaku saat ini tidak memiliki sebuah identitas sendiri. Selain logo, rulaku juga kekurangan dalam desain kemasanya. Desain kemasan yang ada saat ini kurang menirik minat pelanggan. Dengan mendesain logo serta kemasanyanya diharapkan *image* dari rulaku akan baik dan mendapat banyak pelanggan baru.

Pada kerja praktik ini penulis akan melaporkan bagaimana membuat logo yang menarik dan sesuai bagi produk Rulaku. Masyarakat mengenal dan tahu sebuah produk salah satunya dari logonya yang unik dan menarik. Memberikan citra unik dan warna yang sesuai dengan Rulaku. Berdasarkan masalah yang sudah dijelaskan maka penulis membuat perancangan desain logo RULAKU sebagai peningkatan *brand awareness* yang bisa menjadi solusi permasalahan dari Rulaku.

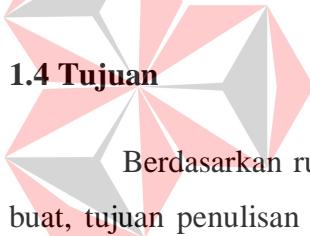
1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, terdapat rumusan masalah dalam laporan kerja praktik ini sebagai berikut :

Bagaimana merancang desain logo sebagai media promosi ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan pada rumusan masalah maka batasan masalah laporan ini difokuskan merancang desain logo RULAKU serta desain packagingnya.



Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah yang sudah penulis buat, tujuan penulisan laporan ini, yaitu untuk merancang logo RULAKU yang bertujuan sebagai wajah baru dan dapat menarik minat pelanggan.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

Perancangan ini diharapkan bisa menjadi penunjang referensi bagi akademis, khususnya bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual Stikom Surabaya dalam hal mendesain sebuah logo.

1.5.2 Manfaat Praktis

Perancangan ini diharapkan bisa diterapkan oleh RULAKU sebagai wajah baru untuk seluruh jenis produk yang sudah ada.

1.6 Pelaksanaan

Pembuatan logo RULAKU sebagai media promosi ini dilakukan pada tanggal 29 Juli 2019 s/d 30 Agustus 2019

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Latar Belakang Perusahaan

Jawa Timur memiliki potensi besar dalam menghasilkan produk industri makanan minuman baik dalam skala besar, menengah maupun kecil yang rata – rata setiap tahun jumlahnya mengalami kenaikan sekitar 3,6 % dan produk Industri makanan minuman Indonesia khususnya dari Jawa Timur saat ini menghadapi persaingan yang semakin ketat dari Produk Impor karena mempunyai kualitas yang lebih baik, harga yang sangat murah sedangkan disisi lain Produk industri makanan minuman Jawa Timur masih menghadapi beberapa kendala antara lain : kualitas produk, kualitas dan desain kemasan serta promosi / jaringan pemasaran.

Dalam upaya meningkatkan daya saing Industri makanan minuman dan kemasan Pemerintah Provinsi Jawa Timur telah membentuk UPT Industri Makanan Minuman dan Kemasan melalui Peraturan Gubernur No : 133 Tahun 2008 Perihal Organisasi dan Tata Kerja UPT Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur.

Dengan berdirinya UPT Industri Makanan Minuman dan Kemasan akan membuka kesempatan bagi setiap Perusahaan yang berskala Besar, Menengah dan Kecil yang bergerak dibidang Makanan, Minuman dan Kemasan untuk mendapatkan pelayanan dan konsultasi yang dibutuhkan Lokasi UPT Industri makanan, minuman dan kemasan berada di jalur surabaya-mojokerto, tepatnya di area LIK (lingkungan Industri Kecil) Jalan raya trosobo Km. 20 Taman Sidoarjo, Telp/Fax 031-7884056, email; uptimamin@gmail.com

2.2 Konsep pendirian

- a. Tempat pelayanan jasa pengemasan produk makanan minuman dengan teknik otomatis dan semi otomatis
- b. Jasa pembuatan desain kemasan, merk, logo, etiket dan re-desain.
- c. Tempat informasi bahan pangan dan kemasan, produk pangan,

- keamanan pangan, alat, mesin, proses kemasan, produk kemasan,
- d. Memberikan informasi proses perijinan mamin SNI, TDI, IUI, PIRT, MD, ML, ijin edar, health certificate, label halal, merek, barcode
- e. Membantu akses ke Lembaga terkait pembiayaan permodalan melalui Bank, pabrik, agen, distributor mesin kemasan, percetakan, MUI, Balai POM, GAPMMI, Kementerian Hukum dan HAM,

2.3 Tujuan

- a. Meningkatkan pelayanan publik. Meningkatkan daya saing produk industri makanan dan minuman.
- b. Meningkatkan kualitas desain kemasan produk makanan dan minuman Pembuatan kemasan dan tampilan produk makanan dan minuman (identitas merk, logo serta etiket).
- c. Meningkatkan nilai tambah industri makanan, minuman dan kemasan.
- d. Meningkatkan ketrampilan dan pengetahuan para pelaku usaha industri makanan dan minuman melalui kegiatan pelatihan.
- e. Meningkatkan pertumbuhan unit usaha, volume produksi, nilai investasi dan nilai produksi industri makanan dan minuman.
- f. Meningkatkan penyerapan tenaga kerja sektor industri makanan, minuman dan kemasan.

2.4 Struktur Perusahaan

- a. Industri Besar, Menengah, Kecil dan Sentra IKM makanan, minuman.
- b. Instansi terkait, BUMN, Lembaga pembiayaan, Perguruan Tinggi, Asosiasi makanan, minuman, dll.

2.5 Visi dan Misi

a. Visi:

“Jawa Timur sebagai pusat industri makanan, minuman dan kemasan terkemuka, berdaya saing global dan berperan sebagai motor penggerak utama perekonomian dalam rangka peningkatan

kesajahteraan masyarakat”

b. Misi :

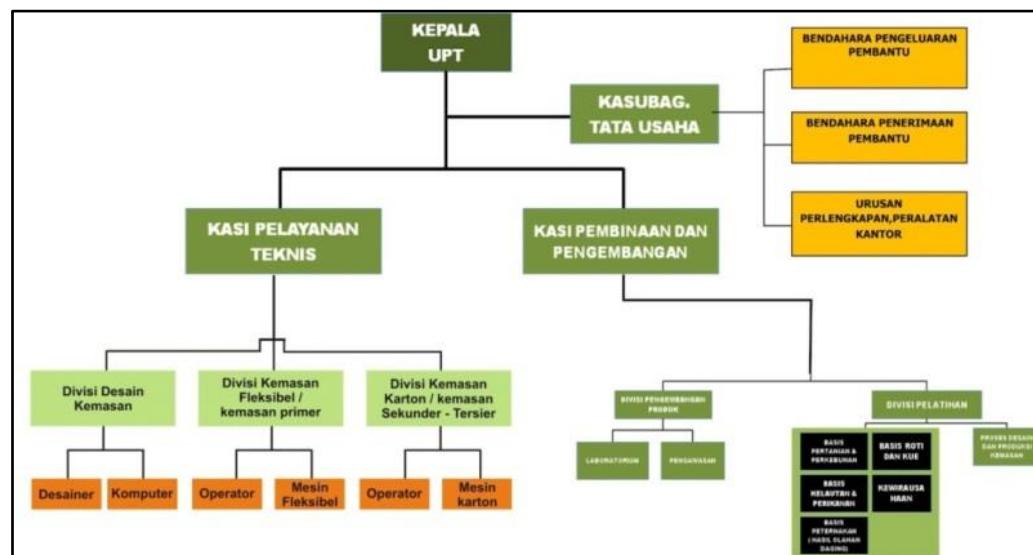
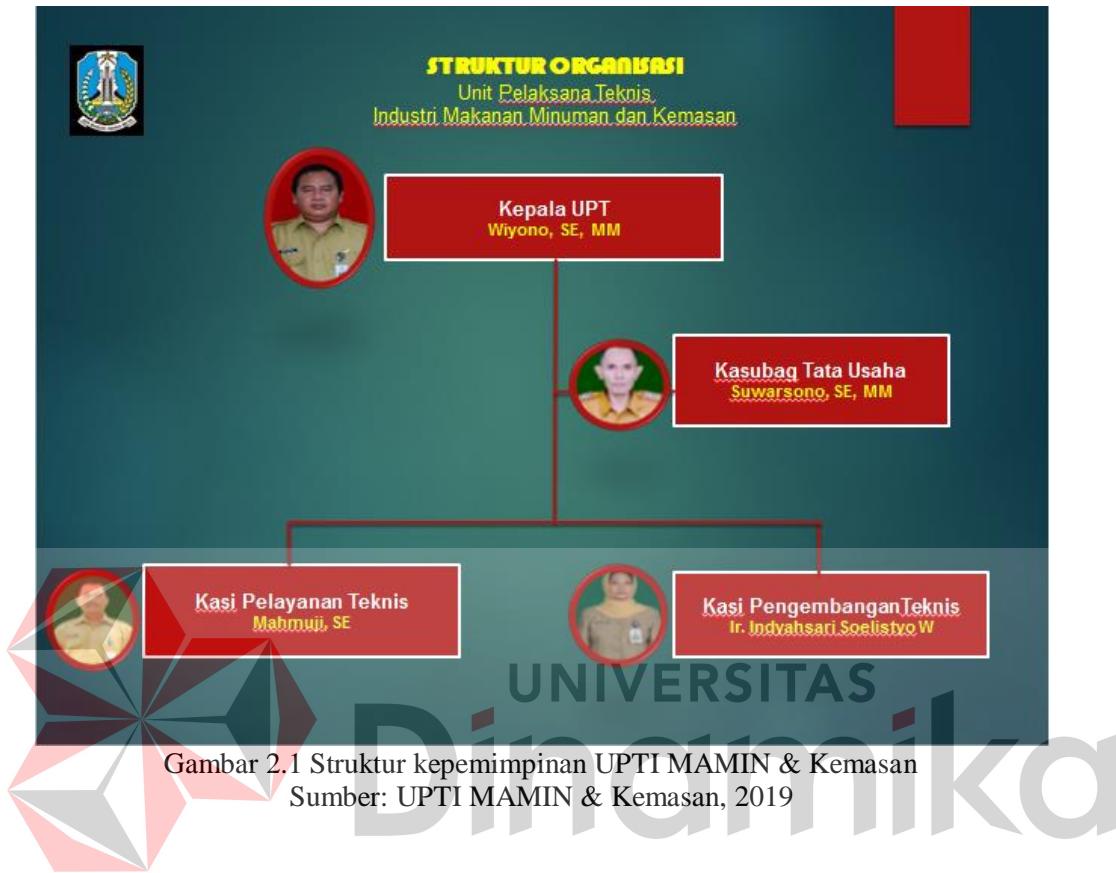
1. Meningkatkan pelayanan publik;
2. Meningkatkan pembinaan dibidang industri makanan, minuman dan kemasan;
3. Meningkatkan pengembangan teknologi di bidang industri makanan, minuman dan kemasan;
4. Meningkatkan kegiatan pelayanan teknis dibidang industri makanan, minuman dan kemasan;
5. Meningkatkan bimbingan teknologi industri UPTI Mamin

2.6 Tugas Pokok dan Fungsi

Sesuai dengan Peraturan Gubernur Nomor : 133 Tahun 2008 UPT Industri Makanan Minuman dan Kemasan melaksanakan sebagian tugas Dinas dalam pelayanan teknis, pembinaan, alih teknologi, pengembangan desain, penyediaan sarana usaha industri, ketatausahaan dan pelayanan masyarakat.

Susunan Organisasi Unit Pelaksana Teknis Industri Makanan, Minuman dan Kemasan terdiri atas :

- a. Kepala UPT
- b. Sub Bagian Tata Usaha
- c. Seksi Pelayanan Teknis
- d. Seksi Pembinaan dan Pengembangan



Gambar 2.2 Bagan struktur organisasi UPTI MAMIN & Kemasan
Sumber: UPTI MAMIN & Kemasan, 2020

1. Tugas kepala UPT:

Kepala UPT mempunyai tugas memimpin, mengkoordinasikan, mengawasi dan mengendalikan pelaksanaan kegiatan tugas operasional

pelayanan teknis, pembinaan, alih teknologi, pengembangan desain, menyediakan sarana industri, ketatausahaan dan pelayanan masyarakat.

2. Tugas Sub Bagian Tata Usaha

- a. Melaksanakan penyusunan rencana kegiatan pelayanan dibidang makanan minuman dan kemasan.
- b. Melaksanakan kegiatan pelayanan dibidang industri makanan minuman dan kemasan.
- c. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala UPT.
- d. Melaksanakan bimbingan teknologi industri makanan minuman dan desain kemasan.

3. Tugas Seksi Pelayanan Teknis :

- a. Melaksanakan penyusunan rencana kegiatan pelayanan dibidang makanan minuman dan kemasan.
- b. Melaksanakan kegiatan pelayanan dibidang industri makanan minuman dan kemasan
- c. Melaksanakan bimbingan teknologi industri makanan minuman dan desain kemasan
- d. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala UPT.

4. Seksi Pembinaan dan Pengembangan mempunyai tugas :

- a. Melaksanakan pengembangan teknologi dibidang industri makanan minuman dan kemasan
- b. Melaksanakan penyusunan rencana kegiatan dibidang pembinaan dan pengembangan industri makanan minuman dan kemasan.
- c. Melaksanakan pengembangan teknologi dibidang industri makanan minuman dan kemasan
- d. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh kepala Bagian Tata usaha

2.7 Pelayanan

Memberikan pelayanan dalam bentuk konsultasi dan jasa pembuatan desain / redesain kemasan (merek, logo, label/etiket), Pelayanan Teknis Kemasan Fleksibel dan Karton dan Pelatihan/Workshop,

Bimbingan Teknis, dll bagi IKM dari Kabupaten/Kota Se-Jawa Timur dan beberapa Provinsi di Indonesia. Ruang Lingkup Kegiatan :

- a. Pembuatan konsep dan alternatif desain kemasan, brosur, liflet, dll
- b. Pembuatan desain digital
- c. Pembuatan contoh desain : Mock Up/Dummy
- d. Dokumentasi

2.8 Pelayanan Desain dan Merk Kemasan

Pelayanan Desain dan Merk Kemasan memiliki tanggung jawab di bidang jasa pembuatan desain bagi IKM, antara lain:

- a. Desain kemasan
- b. Desain logo
- c. Pembuatan desain merk
- d. Desain label/etiket
- e. Pembuatan desain *mock up*

Selain itu, bagian desain merk dan kemasan juga memiliki tugas pada pelatihan di bidang kemasan produk makanan, dan minuman, bintek/workshop pengemasan, dan tren desain kemasan serta memiliki fasilitas Mobil Pelayanan Keliling Desain Kemasan.

Di bidang produksi kemasan, bagian Pelayanan Desain dan Kemasan memiliki dua divisi, yaitu divisi karton, dan divisi fleksibel.

2.9 Divisi Karton

Divisi karton memiliki tugas untuk memproduksi kemasan dari bahan kertas, karton/kardus, bahan sekunder, dan tersier. Divisi karton mampu memproduksi kemasan dengan teknik cetak sablon dan *offset*.



Gambar 2.3 Gedung divisi Karton
Sumber: Hasil olahan penulis, 2020

Tabel 1. Pelayanan UPTI MAMIN & kemasan:

No	Jenis Pelayanan	Uraian
1	Pelayanan Desain dan Merek Kemasan	<p>Jasa pembuatan Desain bagi IKM Mamin, antara lain :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Desain Kemasan b. Pembuatan Desain Merek, c. Pembuatan Desain Logo d. Label/Etiket
2	Pelayanan Teknis Kemasan Flexible dan Karton	<p>Jasa produksi pengemasan dan produk kemasan antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kemasan sachet, b. Kemasan kertas, c. Kemasan kardus dan box, d. Kemasan standing pack, e. Sealer plastik, f. Sealer aluminium, g. Vacuum pack. h. Spot UV i. Offset j. Laminasi Karton k. Board to Board <p>Pelatihan/Workshop antara lain :</p>

3	Pelayanan Pelatihan Kemasan	<ul style="list-style-type: none">a. Workshop Trend Desain & Merkb. Workshop Teknis Pengemasanc. Pelatihan Teknis Pengolahan Hasil Pertanian (buah, umbi-umbian, Hasil laut, dll)d. Bimbingan Teknis Pembuatan Bahan Pengawet Pengganti Formalin
---	------------------------------------	---

Tabel 1.1 Bagan pelayanan UPTI MAMIN & Kemasan

Sumber: UPTI MAMIN & Kemasan, 2020

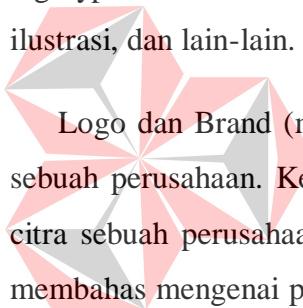


BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Logo

Logo berasal dari bahasa Yunani *logos*, yang berarti kata, pikiran, pembicaraan, dan akal budi. Pada awalnya logo lebih dikenal dengan sebutan logotype. Logo itu sendiri merupakan bentuk kata singkatan dari logotype. Pada tahun 1937 baru muncul istilah logo. Saat ini istilah logo lebih populer ketimbang logotype itu sendiri. Logo bisa menggunakan elemen apa saja: tulisan, *logogram*, ilustrasi, dan lain-lain.



Logo dan Brand (merek) adalah suatu unsur yang sangat berpengaruh dalam sebuah perusahaan. Keduanya berfungsi sebagai identitas yang merepresentasikan citra sebuah perusahaan dimata konsumen. Kali ini di Desain studio, kita akan membahas mengenai pengertian dan perbedaan dari keduanya. Pembaca juga bisa sharing untuk memberikan kontribusi dan masukan positif guna menambah pengetahuan kita bersama dalam memahami logo dan brand serta aplikasinya pada sebuah perusahaan. Logo adalah lambang atau simbol khusus yang mewakili suatu perusahaan atau organisasi. Sebuah logo bisa berupa nama, lambang atau elemen grafis lain yang ditampilkan secara visual. Sebuah logo diciptakan sebagai identitas agar unik dan mudah dibedakan dengan perusahaan kompetitor/pesaing.

Logo bisa diibaratkan dengan wajah. Setiap orang bisa dengan mudah dikenali antara satu dengan yang lain hanya dengan melihat wajah. Begitu juga halnya dengan logo. Logo merupakan sebuah visi penyampaian citra positif melalui sebuah tampilan sederhana dalam bentuk simbol. Karena fungsi dasarnya sebagai identitas, logo haruslah unik dan mudah diingat. Selain itu, logo juga harus divisualisasikan seimbang dan enak dipandang, serta relefan sehingga mampu memberikan penjelasan mengenai apa yang ditawarkan perusahaan pemilik logo.

Logo merupakan bentuk visualisasi dari visi, misi dan tujuan dari suatu brand. Logo biasanya terdiri dari dua elemen, yaitu logogram dan logotype. Adapun

fungsi utama dari logo menurut Surianto Rustan (2017:13) yaitu sebagai identitas diri, yaitu untuk menjadi pembeda dengan identitas milik orang lain . Ada beberapa pertimbangan-pertimbangan terntang logo yang baik sebagai berikut:

- a. Original, yaitu memiliki nilai ciri khas, keunikan, dan memiliki pebeda dari logo lainnya.
- b. Simple atau sederhana, yaitu mudah dimengerti dalam waktu yang singkat
- c. Legible, yaitu memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi meskipun pengaplikasiannya dalam media yang berbeda-beda dan dalam ukuran yang berbeda.
- d. Memorable, yaitu mudah untuk diingat karena keunikan, dan ciri khasnya.

3.2 Macam Macam Jenis logo



Gambar 3.1 Word Mark Logo
Sumber : www.google.com, 2019

Word mark logo adalah logo yang dibentuk hanya dengan memakai teks nama perusahaan sebagai tanda identitasnya tanpa menambahkan unsur gambar maupun simbol. Jenis logo ini, perusahaan menyamaikan filosofinya dengan memainkan jenis teks dan warna serta menambahkan pesan khusus dalam white./space.

3.2.2 Pictorial Mark Logo

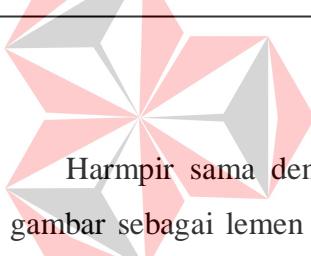


Gambar 3.2 Pictorial Mark Logo
Sumber : www.google.com, 2019

Logo ini adalah logo yang didesain dengan memakai simbol atau gambar unik dan kreatif untuk menciptakan identitas perusahaan, Pada jenis logo ini, ditambahkan teks nama perusahaan sebagai elemen pendukung logo tersebut.

3.2.3 Abstrack Mark Logo



 Gambar 3.3 Abstrack Mark Logo
Sumber : www.google.com, 2019

Hampir sama dengan Pictorial Mark Logo, Logo jenis ini menggunakan gambar sebagai elemen utamanya. Perusahaan menyampaikan filosofinya dengan memakai gambar atau simbol yang abstrak.

3.3 Logogram

Logogram adalah sebuah simbol yang digunakan sebagai wakil dari suatu identitas perusahaan atau organisasi. Logogram sendiri bisa diartikan sebagai logo bergambar untuk memromosikan produk atau jasa dari perusahaan.

3.4 Logotype

Logotype memiliki fungsi yang hampir sama dengan logogram, namun dalam logotype lebih menonjolkan ke typografi atau huruf saja. Sebagai contoh nama suatu perusahaan “Beruang” maka logo yang digunakan adalah tulisan “Beruang” yang di variasi visualnya.

3.5 Tahapan Desain

Sebelum menjadi sebuah logo ada sebuah langkah langkah tertentu untuk membuat sebuah logo. Seringkali para desainer desainer muda yang melakukan kesalahan dengan memulai proses desain adalah dengan langsung membuat di

komputer dan memdesain logo tanpa melakukan branstroming awal atau menyusun konsep dasar terlebih dahulu.

Dibawah ini adalah langkah – langkah proses desain yang digunakan oleh para desainer yang sudah sukses di luar :

3.5.1 Definisi Masalah dan membuat tujuan proyek desain

Menentukan isi pesan apa yang ingin disampaikan? Untuk siapa pesan ditujukan? Media apa yang cocok untuk mendukung desain ? Berapa banyak biaya yang akan digunakan?

3.5.2 Riset

Dengan melakukan riset kita bisa tahu informasi – informasi dari berbagai sumber data untuk desain logo yang akan dibuat. Semakin banyak data yang terkumpul semakin memudahkan untuk mendesain sebuah logo. Dengan banyaknya data yang terkumpul akan membuat inspirasi mengalir dari mana saja, sehingga proses dalam sketsa akan lebih mudah.

3.5.3 Mengurai masalah

Tahap berikutnya ini biasanya akan gampang selesai karena dengan riset yang sudah dilakukan akan tersusun dengan jelas desain seperti apa yang akan dibuat.

3.5.4 Membuat desain

Tahap selanjutnya adalah mendesain sebuah logo dengan data hasil dari riset, branstroming, dan sebagainya. Di tahap ini kita harus jelas membuat desain yang seperti apa dan harus sesuai dengan produk.

3.5.5 Implementasi hasil final

Implementasi desain hasil merupakan tahap akhir dari proses desain. Dari tugas menyusun data, konsep branstroming hingga mendesain logo, setelah melakukan itu semua maka tugas selanjutnya adalah menggabungkan hasil desain dengan media promosi

3.6 Warna

Warna merupakan salah satu hal sangat krusial dalam membuat logo, karena apabila warna yang kita gunakan salah, bisa jadi pesan dan emosi yang kita ingin sampaikan kepada masyarakat menjadi kacau dan rancu. Warna logo sebaiknya sederhana dan mudah diingat, tetapi tetap bisa memberikan ekspresi langsung kepada masyarakat atau konsumen. Menggunakan warna yang sederhana juga menghemat biaya produksi.

Warna juga terbagi menjadi 3 macam jenis yaitu warna primer (warna pokok/dasar), ialah warna dasar yang belum dicampur oleh unsur warna lain.

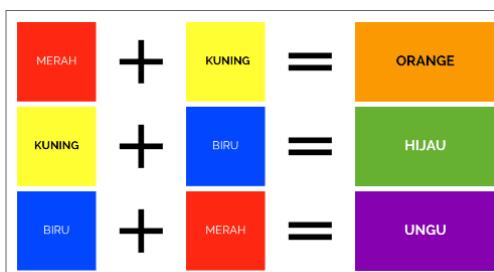
Warna tersebut adalah :



Gambar 3.4 Warna Tersier

Sumber : www.google.com, 2019

b. Warna sekunder antara lain; ialah hasil campuran antara warna primer yang satu dengan yang lainnya. Jenis warna sekunder adalah; hijau hasil campuran warna biru dengan kuning, jingga hasil campuran warna merah dengan kuning, dan ungu hasil campuran warna merah dengan biru.



Gambar 3.5 Warna Sekunder

Sumber : www.google.com, 2019

- c. Warna tersier ialah campuran dari salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Jenis warnanya antara lain; warna coklat campuran warna ungu dengan merah, ungu kebiruan campuran warna ungu dengan biru, hijau kebiruan campuran warna hijau dengan biru, dan seterusnya.

3.7 Tipografi

Tipografi dalam desain grafis merupakan satu elemen yang sangat krusial dan juga merupakan elemen yang paling sering dipakai untuk melengkapi suatu desain. Coba perhatikan desain di sekeliling kalian, desain poster, desain suatu produk, desain iklan, semua mengandung unsur tipografi. seperti yang kita tahu, desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual. Maka dari itu, unsur yang ada di dalamnya juga harus memancarkan informasi yang ingin disampaikan. Hal ini berlaku untuk tipografi. Pemilihan tipografi yang benar membantu menyampaikan informasi yang ingin disampaikan secara tepat. Tipografi dalam desain sendiri dibagi menjadi 5 kategori antara lain:

a. Roman

Huruf di keluarga Roman memiliki ciri khas tersendiri yang muda dikenali. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan pada setiap garis di huruf – hurufnya. Semua huruf yang ada di bawah naungan kategori Roman memiliki ciri khas klasik, anggun, tegas, lemah gemulai dan feminim. Keluarga huruf Roman sudah ada sekitar abad 11 atau 12. Karena itu, huruf Roman merupakan salah satu kategori huruf yang paling tua. Jenis font yang ada di kategori huruf Roman antara lain Bodoni, Georgia, dan Times New Roman.

d. Egyptian

Huruf yang berada di bawah keluarga Egyptian memiliki ciri huruf seperti papan. Berbeda dengan kategori Roman yang memiliki tebal tipis di hurufnya, Egyptian memiliki ketebalan yang hampir sama di setiap hurufnya. Kesan yang ditimbulkan oleh jenis huruf Egyptian adalah kokoh, kuat, kekar, dan

stabil. Jenis font yang ada di kategori Egyptian adalah Rockwell dan Typo Slab – Serif.

e. Sans Serif

Huruf yang berada di bawah keluarga Sans Serif hampir mirip dengan huruf yang berada di bawah keluarga Roman, hanya saja jenis huruf ini tidak memiliki sirip di ujung. Ketebalan hurufnya pun tidak tebal tipis, melainkan solid. Kesan yang ditimbulkan jenis huruf ini adalah modern, kontemporer, dan efisien. Bisa dibilang huruf di kategori Sans Serif merupakan versi modern dari Roman. Jenis font yang ada di kategori Sans Serif adalah Arial, Century Gothic, Futura, Helvetica, Lucida Grande, Trebuchet MS, dan Verdana.

f. Script

Sama seperti namanya, huruf yang berada di bawah kategori ini memiliki rupa layaknya tulisan tangan. Tetapi bukan huruf cetak ya. Seperti tulisan tangan sambung yang dibuat dengan pena, kuas, atau pensil tajam. Biasanya huruf di bawah kategori ini memiliki ciri khas miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkan oleh kategori huruf ini adalah pribadi dan akrab. Jenis font yang ada di kategori ini adalah Freestyle Script dan French Script.

g. Miscellaneous

Huruf yang berada di kategori ini tidak memiliki ciri khas atau rupa yang spesifik seperti 4 kategori lainnya. Huruf yang berada di bawah kategori ini biasanya merupakan pengembangan dari bentuk – bentuk yang sudah ada, hanya ditambahkan hiasan, ornament atau garis – garis dekoratif. Jenis font yang ada di bawah kategori ini sangat banyak, antara lain Comic Sans MS, Joker, dan Magneto.

3.8 Desain

Desain adalah kegiatan kreatif untuk merancang dan merencanakan sesuatu yang umumnya funsional dan tidak ada sebelumnya dalam rangka menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunanya. Pernyataan tersebut diperkuat oleh salah satu pakat desain JB Reswick yang berpendapat bahwa desain adalah kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan suatu yang baru dan berguna yang belum ada sebelumnya.

Kata “*Desain*” adalah kata baru yang indonesiakan dari bahasa inggris: *design*. Kata lainya adalah “Rancangan” atau “Merancang” adalah terjemahan yang dapat digunakan. Namun dalam perkembanganya kata “Desain” menggeser makna kata “Rancang” karena kata tersebut tidak dapat mewadahi kegiatan, keilmuan, keluasan dan paor profesi atau kompetensi Desainer

Melalui kajian etimologi, Diketahui bahwa *Design* berasal dari bahasa latin yaitu : *Designare* yang berarti : membuat, membentuk, menandai, menunjuk. Pengertian design sendiri dalam kamus Oxford adalah rencana atau gambar yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan dan fungsi dari bangunan, pakaian, atau objek, lainya sebelum benar benar dibuat. Sementara itu ketika diserap dan digunakan oelh Bahasa Indonesia, berdasarkan KBBI maka design menjadi : 1. Kerangka bentuk; rancangan, 2. Motif, pola, corak.

Makan dapat disimpulkan bahwa pengertian desain adalah perencanaan dan perancangan untuk membuat suatu benda, baik dari segi tampilan maupun fungsinya. Desain juga dapat berarti benda atau gambar/grafis hasil dari kegiatan desain itu sendiri.

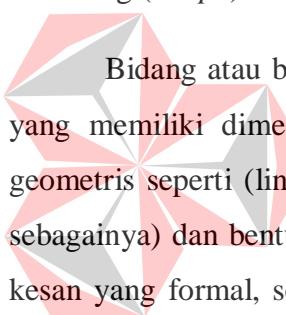
3.9 Unsur Desain

Dalam sebuah desain terdapat beberapa unsur atau elemen yang diperlukan :

a. Garis (*Line*)

Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin lainnya. Garis dapat diartikan sebagai goresan pensil, pena, atau mouse dalam komputer dan lain sebagainya. Garis tidak mengenal istilah kedalam (*depth*), dan hanya memiliki ketebalan dan panjang, oleh sebab itu garis sering dimaknai sebagai elemen satu diensi. Bentuk garis memiliki banyak variasi, bentuk garis itu sendiri biasanya dapat memaknai penggunanya

b. Bidang (*Shape*)

 Bidang atau biasanya juga disebut *shape* merupakan segala bentuk apaun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar bidang dapat berupa bentuk bentuk geometris seperti (lingkaran, segitiga, segi empat, elips, setengah lingkaran, dan sebagainya) dan bentuk bentuk yang tidak beraturan. Bidang geometris memiliki kesan yang formal, sedangkan bidang non geometris memiliki kesan yang lebih dinamis dan tidak formal.

c. *Teksture*

Dalam desain grafis tekstur adalah nilai halus dan kasarnya sebuah benda, atau bisa juga disebut nilai raba. Penggunaanya dapat dimanyakan untuk memberikan visual yang berkesan dan berkarakter. Dalam sebuah desain komunikai visual tekstur sering digunakan untuk mengatur keseimbangan dan kontras. Pada prakteknya teksture sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kayu, dan sebagainya. Penggunaan teksture dalam desain grafis juga biasanya sering diaplikasikan pada latar desain atau sering kita sebut *background* desain.

e. Ruang (*Space*)

Ruang atau space merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk yang lainnya, yang pada desain grafis biasanya dapat dijadikan sebagai unsur pemberi efek estetika desain. Dalam pengertian desain grafis area yang kosong yang berada diantara elemen-elemen visual juga dianggap sebagai elemen desain.

Bidang kosong dimaksudkan untuk menambah kesan nyaman dan “istirahat” serta memberikan kesan tekanan kepada objek visual yang ada dalam sebuah desain

f. Ukuran (*Size*)

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu objek. Unsur ini jugadigunakan untuk memperlihatkan objek manakah yang kita mau tonjolkan karena dengan menggunakan insir ini seorang desainer akan dapat menciptakan kontras dan penekanan (emphasis) pada objek desain sehingga orang akan tau skala prioritas objek yang akan dilihat terlebih dahulu dibandingkan yang lainya, misalnya saja untuk ukuran suatu judul akan lebih besar skalanya dariobjek lainya.

g. Warna (*Colour*)

Disadari atau tidak, warna memainkan peran yang sangat besar dalam pengambilan keputusan saat membeli barang. Penelitian yang dilakukan oleh *Institute for Color Research* di Amerika (sebuah Institut penelitian tentang warna) menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan maupun produk dalam waktu hanya 90 detik saja. Dan keputusan tersebut 90%-nya didasari oleh warna, Rustan (2013:72).

Marian L. David dalam bukunya *Visual Design in Dress* (1987:119), menggolongkan warna menjadi dua, yaitu warna eksternal dan internal. Warna eksternal adalah warna yang bersifat fisika dan faali, sedangkan warna internal adalah warna sebagai persepsi manusia, cara manusia melihat warna kemudian mengolahnya di otak dan cara mengekspresikannya.

3.10 Graphic Standart Manual

Graphic standard manual adalah sebuah pedoman sebagai media acuan untuk menstandarisasi identitas yang telah dibuat untuk menjaga konsistensi identitas (logo) tersebut agar tetap tampil baik dan tidak salah dalam penempatannya pada berbagai media branding. Karena hal yang sering sekali terjadi adalah identitas

tampil tidak konsisten akibat penggunaan yang salah. misalnya, warnanya yang tidak sesuai, atau logo tampil distorsi..hal ini dapat menjadi kesalahan yang fatal sekali dalam membangun brand anda. Karena dapat memporakporandakan persepsi masyarakat tentang brand anda. Pedoman identitas juga dapat berfungsi untuk mengecek dan mengukur keaslian sebuah identitas, untuk menghindari pembajakan. Biasanya Graphic Standard Manual oleh pembuat logo (Graphic Designer)



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Analisis Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan penulis di :

Nama perusahaan : Dinas Perindustrian dan Perdagangan UPT Industri Makanan, Minuman & Kemasan

Tempat : Jl. Raya Trosobo KM 20, Taman - Sidoarjo

Kerja praktik ini dilaksanakan oleh penyusun selama satu bulan, dimulai pada tanggal 29 Juli 2019 sampai 29 Agustus 2019, dengan alokasi perminggu sebagai berikut :

- a. Senin – Kamis : 07.30 – 16.00
- b. Jum’at : 07.00 – 15.30
- c. Sabtu – Minggu : Libur (dengan ketentuan istirahat pada pukul 12.00 – 13.00)

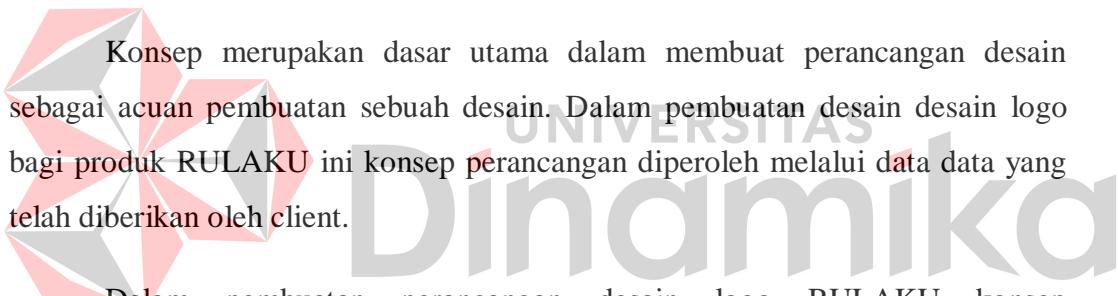
Pada pelaksanaan kerja praktik ini penulis diberi tugas setiap hari nya yang ada kaitannya dengan Desain Komunikasi Visual yang berhubungan dengan proker yang sudah ditentukan oleh UPTI MAMIN, di setiap hari nya penulis mendapatkan tugas yang diberi deadline hitungan hari hingga hitungan minggu, penulis selama proses kerja praktik juga mengikuti acara yang diadakan oleh UPTI MAMIN. Acara yang pernah di ikuti oleh penulis diantaranya Jalan sehat memperingati Kemerdekaan Indonesia serta Senam rutinitas dihari jum’at. Selain acara penulis juga membuat desain untuk UKM kecil. Hingga penulis mendapatkan kepercayaan mendesain Logo serta packaging dari produk RULAKU yang di sponsori oleh PT.PERTAMINA.

Hal tersebut penulis memutuskan tugas besar yang diberikan kepada penulis akan dijadikan sebagai laporan kerja praktik.

4.2 Pembuatan desain logo

Dalam pembuatan desain logo RULAKU terdapat urutan yang harus diikuti agar pembuatan desain logo bisa terorganisir dengan bagus dan benar. Fungsi dari urutan tersebut digunakan agar pembuatan logo menjadi lebih mudah. Urutan tersebut adalah pra produksi, produksi, paska produksi. Tahapan tersebutlah yang nantinya dapat mempermudahkan proses pembuatan logo RULAKU.

4.3 Konsep



Dalam pembuatan perancangan desain logo RULAKU konsep percancangan menggunakan teknik yang sudah di sebutkan sebelumnya, seperti melalui teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Menurut hasil dan analisis yang sudah di dapat, sehingga konsep yang diangkat dalam pembuatan desain logo adalah konsep Bubble, seaweed, fresh karena karakteristik dari RULAKU yang merupakan inovasi baru dan target audiennya adalah remaja.

Konsep logo yang akan dibuat untuk RULAKU ADALAH Logotype, karena dengan logotype yang unik yang sesuai dengan konsep dan identitas yang ingin di tampilkan sehingga bisa langsung mempresentasikan identitas dari bubbly walaupun tanpa menggunakan logogram (gambar/ bentuk). Adapun konsep dari ilustrasi untuk desain kemasanya juga dibuat dengan icon bubble / gelembung. Turunan dari logo RULAKU juga dibuat dari produk yang dijual RULAKU yaitu produk yang berbahan dasar Rumput laut.

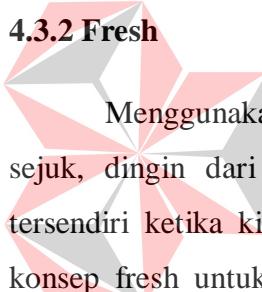
4.3.1 Bubble

Konsep *Bubble* dalam pembuatan desain logo RULAKU dan kemasanya diangkat sesuai dengan keinginan dari client yaitu pihak RULAKU sendiri yang

menginginkan logo dan desain Packaging mencerminkan bahwa produk RULAKU adalah produk yang bahan utamanya adalah rumput laut dengan menonjolkan ciri khas rumput launya.

Rangkaian huruf dibuat dengan jenis huruf yang unik yang menngunakan font yang sudah ada dan ditambah dengan beberapa jenis ilustrasi yang bisa memperlihatkan bahwa produk RULAKU merupakan produk yang menjual rumput laut. Orang akan lansung mengingat logo produk dari RULAKU dalam beberapa saat. Di sisi logo dibuat unsur bubblenya.

4.3.2 Fresh



Menggunakan konsep desain fresh yang berarti memberikan kesan segar, sejuk, dingin dari produk RULAKU. Konsep fresh juga memiliki harmoni tersendiri ketika kita melihat desain dengan warna warna yang cocok. Dalam konsep fresh untuk produk RULAKU ini menggunakan warna dari laut yang mewakili dari rumput laut.

4.4 Perancangan Karya

Setelah mengetahui konsep yang dipakai untuk perancangan karya, maka dilakukan tahap perancangan karya. Dimulai dari pencarian referensi logo dan desain packaging yang ingin digunakan sesuai dengan konsep, Sketch lalu diakhiri dengan pembuatan desain fix (digital).

4.4.1 Referensi

Mencari referensi desain setelah menemukan kata kunci konsepnya merupakan hal yang wajar karena desain bukan hanya membuat sesuatu yang benar benar baru tetapi desain dapat merancang kembali sesuatu yang sesuai dengan keinginan klien, sehingga pencarian desain melalui referensi sangatlah dibutuhkan sebagai acuan desain yang dibuat akan seperti apa.

Referensi yang cocok untuk desain logo dan packaging RULAKU sesuai dengan data yang diperoleh adalah sebagai berikut:



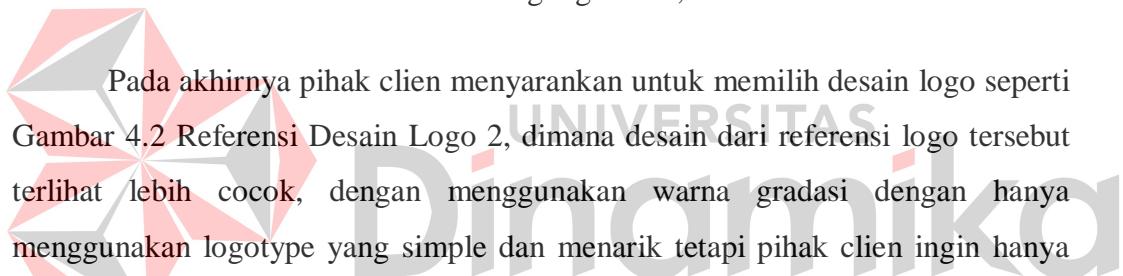
Gambar 4.1 Reverensi Logo 1
Sumber : www.google.com, 2020

Pemilihan referensi pada Gambar 4.1 Referensi Desain Logo 1 ini karena desain logo yang digunakan pada logo tersebut awalnya menurut penulis dan pihak perusahaan sangat cocok sebagai referensi desain logo RULAKU karena memberikan kesan fresh dengan pemilihan warna khas dari perpauptan dari warna hijau muda dan hijau tua. Setelah melakukan diskusi ulang mengenai desain logo yang cocok, pihak client menyarankan untuk mencari referensi desain logo yang lebih menonjolkan rumput lautnya tapi masih menonjolkan fresh dan fleksibelnya.



SEAWEEDCIR
YOUR SLOGAN

Gambar 4.2 Reverensi Logo 2
Sumber : www.google.com, 2020



Pada akhirnya pihak client menyarankan untuk memilih desain logo seperti Gambar 4.2 Referensi Desain Logo 2, dimana desain dari referensi logo tersebut terlihat lebih cocok, dengan menggunakan warna gradasi dengan hanya menggunakan logotype yang simple dan menarik tetapi pihak client ingin hanya logotype dan dipadukan dengan warna gradasi tanpa logogram. Sehingga penulis mencari referensi desain logo selanjutnya yang telihat lebih fresh dan menarik dari segi logotype.



Gambar 4.3 Reverensi Logo 3
Sumber : www.google.com, 2020

Dan pada Akhirnya pihak perusahaan dan pihak client menginginkan desain logo seperti Gambar 4.3 Referensi Desain Logo 3, dimana desain logo yang terlihat juga menggunakan logotype yang simple namun sesuai dengan produk yang ditonjolkan dengan konsep fresh, sesuai dengan konsep awal RULAKU. Namun seperti referensi pada gambar 4.3 ini logo RULAKU juga akan diberikan urutan desain logonya.

4.5 Sketch Terpilih namun lebih dikembangkan



Gambar 4.4 Sketsa Logo 1
Sumber : Olahan penulis, 2020

Sketsa diatas menggunakan font dengan tipe sans serif yang dimana membuat bentukan seperti rumput laut yaitu melengkung. Dengan tergantinya hutuf L dengan gambar rumput laut diharapkan calon pembeli tau bahwa rulaku adalah produk rumput laut. Ukuran sketsa 10cm x 5cm.

b. Sketsa 2



Gambar 4.5 Sketsa Logo 2

Sumber : Olahan penulis, 2020

Sketsa di atas dibuat dengan pencampuran antara font *Adelt* dan bentukan rumput laut serta gelembung. Di sketsa ini penulis lebih menekankan ke tema lautnya karena laut bisa juga diartikan kesegaran maka sketsa logo rulaku diatas bisa terasa segar, ukuran logo diatas adalah : 14cm x 6 cm dengan menggunakan warna gradient antara warna biru dan ungu yang menciptakan suasana segar.

c. Sketsa 3



Gambar 4.6 Sketsa Logo Fix

Sumber : Olahan penulis, 2020

4.6 Penentuan Software

Banyak jenis software yang dapat dipakai dalam pembuatan desain, maka perlu adanya penentuan untuk memilih software yang tepat dalam pembuatan desain logo dan kemasan produk RULAKU ini.

Dalam pembuatan desain logo dan kemasan menggunakan *software Adobe Illustrator CS6* sebagai pembuatan desain logo maupun desain kemasan dengan menggunakan vector illustrator sebagai basis desain logo dan kemasan yang dilakukan penulis dengan pertimbangan *software* ini mudah dioperasikan untuk pembuatan desain logo maupun packaging. Karena Illustrator lebih cocok untuk pembuatan desain yang berbasis vector.

4.7 Implementasi Karya

Dalam tahapan perancangan karya desain, penulis membuat 2 rancangan desain sesuai dengan konsep, referensi dan software yang dipakai sehingga didapatkan rancangan desain yang biasanya dalam branding disebut *sketching*. Setelah melewati tahap sketch atau logo dan kemasan berbentuk sketsa sudah fix terpilih maka dimulai dengan digitalisasi menggunakan software *Adobe illustrator*.

4.8 Spesifikasi logo :

Font : Adelt

Warna : Gradient color

Ukuran logo : Normal : 10 cm x 5cm

Medium : 7 cm x 3,5 cm

Mini : 5 cm x 2,5 cm

Deskripsi logo : Desain logo dengan gabungan antara tulisan RULAKU (Nama produk) dengan iconya (Rumput laut) yang mewakili dari produk rulaku dan ditambah dengan warna gradasi antara warna biru dan ungu yang menandakan bahwa produk rulaku adalah makanan dari laut dan fresh. Dengan adanya karakter

gelembung juga menciptakan kesan dari laut karena rulaku sendiri singkatanya dalam rumput lautku



Gambar 4.7 Desain Logo Produk RULAKU

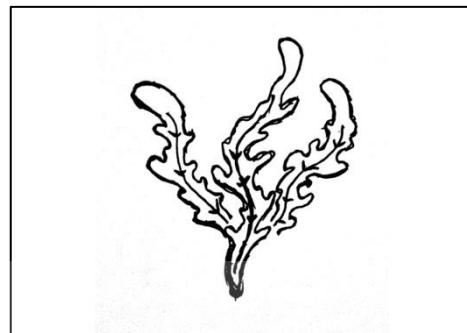
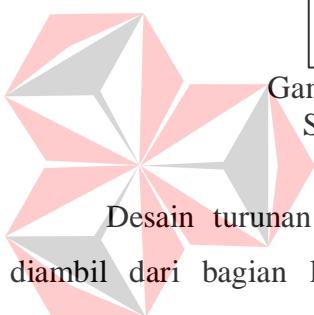
Sumber : Hasil Olahan penulis, 2020

Desain gambar di atas merupakan desain logo dari produk RULAKU. Desain logo dibuat dengan tipografi yang seperti bubble, simple namun memberikan kesan dari fresh dan menonjolkan point of intres produknya pada huruf R yang digabung dengan bentukan rumput laut. Warna yang digunakan dalam logo ini adalah gradasi antara biru dan ungu serta warna putih, masing masing memiliki makna tersendiri. Warna biru sendiri memiliki arti dalam teori warna memiliki arti sesuatu yang non formal dan memiliki arti semangat, kepercayaan, teknologi, mau bersain. Dan warna ungu memiliki arti dalam teori warna adalah Keakraban dan rasa aman, kebijaksanaan, ambisius dan kemewahan. Sedangkan warna putih memiliki arti bersih, ringan, keterbukaan dan kebebasan.

Melalui representasi warna yang digunakan pada logo RULAKU ini memberikan suatu harapan bahwa RULAKU dapat bersaing secara sehat dengan kompetitornya yang memang sudah ada banyak di luar dan memiliki ambisius dan

semangat untuk memberikan inovasi produk baru, sehingga diharapkan mendapat rasa kepercayaan dari masyarakat ataupun customers (Loyalty).

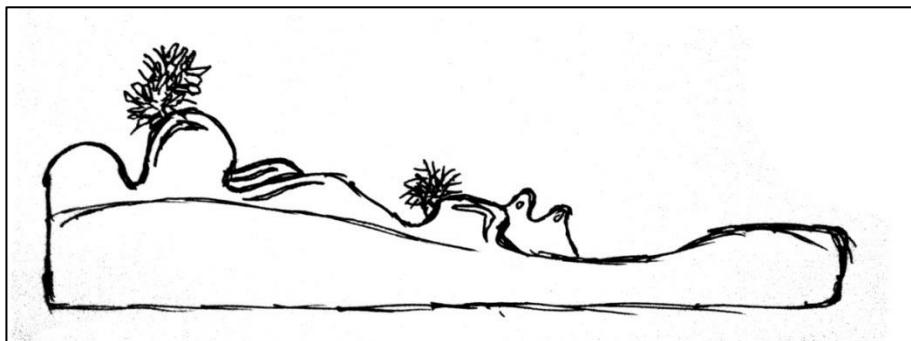
4.8.1 Sketsa Turunan Logo dan Supergrafis



Gambar 4.8 Sketsa Turunan Rumput laut

Sumber : Hasil Olahan penulis, 2020

Desain turunan logo yang berbentuk rumput laut seperti gambar 4.9 diambil dari bagian logo. Pembuatan sket rumput laut dibuat agar dapat membantu desain agar lebih menarik dan menjadi icon bahwa produk rulaku adalah produk rumput laut.

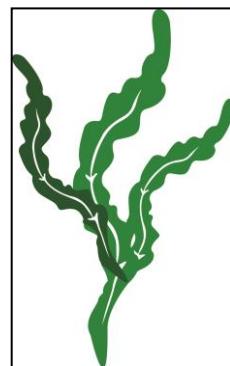


Gambar 4.9 Sketsa Supergrafis Rulaku

Sumber : Hasil Olahan penulis, 2020

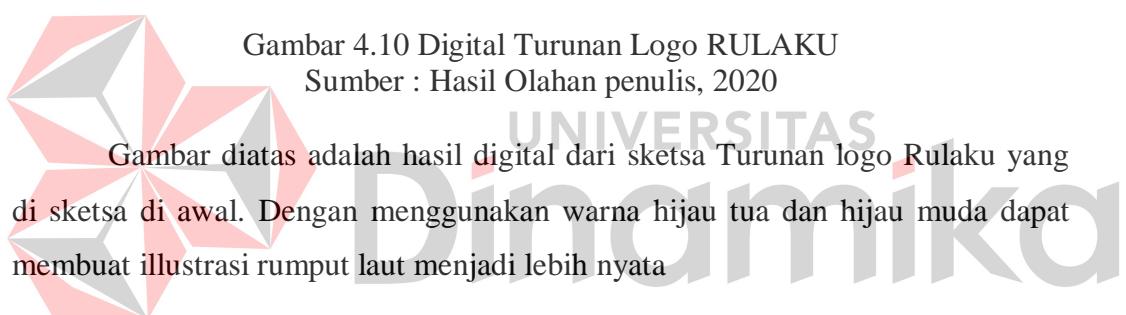
Desain Supergrafis diambil dari ciri khas rumput laut yaitu, hidup dilaut, biru, terumbu karang. Mengkombinasi antara terumbu karang dan bentukan rumput laut serta ornamen yang ada pada logo membuat ciri ciri dari produk Rulaku sudah tersampaikan.

4.8.2 Digital Supergraphic dan turunan logo

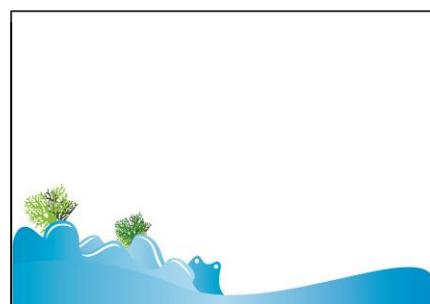


Gambar 4.10 Digital Turunan Logo RULAKU

Sumber : Hasil Olahan penulis, 2020



Gambar diatas adalah hasil digital dari sketsa Turunan logo Rulaku yang di sketsa di awal. Dengan menggunakan warna hijau tua dan hijau muda dapat membuat illustrasi rumput laut menjadi lebih nyata



Gambar 4.11 Digital Supergrafis Logo RULAKU

Sumber : Hasil Olahan penulis, 2020

Desain Supergrafis diatas adalah hasil sketsa yang sudah di digital dan diberi warna. Warna yang digunakan adalah warna gradasi antara biru tua dan biru muda karena warna tersebut dapat menciptakan kesan dari laut. Bentukan dari rumput laut juga diberi warna hijau tua dan hijau muda seperti desain turunan logo yang sudah dibahas tadi.

4.9 Sketsa Implementasi Logo Pada Desain kemasan

4.9.1 Sketsa Desain Kemasan Kerupuk Mentah



Sketsa dari kerupuk laut di atas menggunakan ukuran 15cm x 29cm dengan menggunakan font : moon dengan ukuran 18pt untuk tulisan kerupuk lalu untuk ukuran rumput laut dan gracilaria menggunakan font yang sama tapi dengan ukuran yang lebih kecil yaitu 14pt.

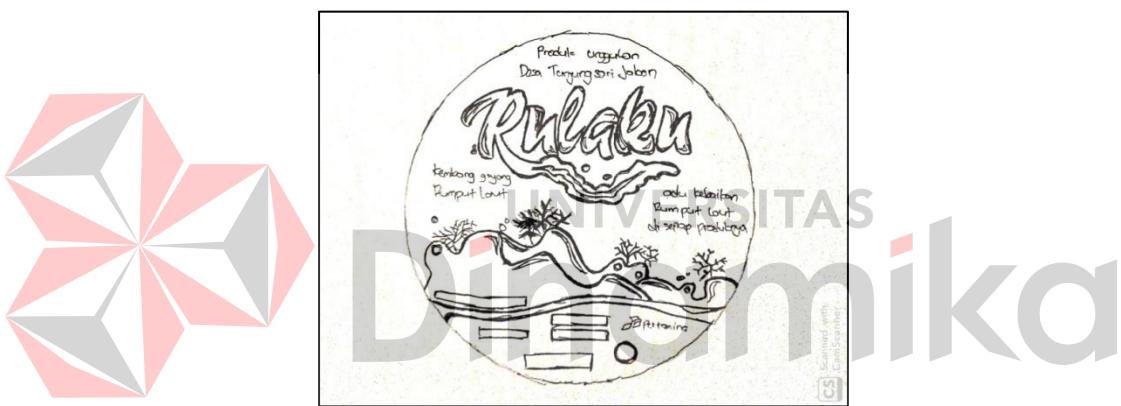
4.9.2 Sketsa Desain Kemasan Kerupuk



Gambar 4.13 Sketsa Desain Kemasan Kerupuk
Sumber : Hasil Olahan penulis, 2020

Sketsa desain kemasan kerupuk ini menggunakan desain yang menonjolkan logo serta turunan logo / supergrafis. Dengan permintaan dari klien hasil jadi dari desain kerupuk ini menggunakan sablon 2 warna. Font yang digunakan adalah moon untuk tulisan Kerupuk Rumput Laut Glacilaria dengan ukuran font: 18pt lalu untuk tulisan lainnya menggunakan ukuran 14 dengan tipe font yang sama.Ukuran desain tersebut berukuran A4.

4.9.3 Sketsa Desain Kembang Goyang



Gambar 4.14 Sketsa Desain Kemasan KembangGoyang
Sumber : Hasil Olahan penulis, 2020

Sketsa desain kemasan Kembang goyang diatas berukuran 6cm x 6cm dengan permintaan dari clien harus ada logo serta ornamen ornamen yang mencerminkan rumput laut. Jadi penulis membuat sketsa menggunakan campuran antara logo, supergrafis. Untuk hasil akhir desain kemasan ini akan menggunakan cetak stiker. Font yang digunakan untuk tulisan adalah adelt dengan ukuran 10pt. Informasi yang terkandung di desain ini antara lain: No produksi, logo halal, logo pertamina, komposisi, serta slogan.

4.9.4 Sketsa Desain Minuman Rumput Laut



Gambar 4.15 Sketsa Desain Kemasan Minuman
Sumber : Hasil Olahan penulis, 2020

Sketsa desain kemasan Minuman diatas di gunakan sebagai tutup dari sebuah minuman produk rulaku, metode yang digunakan adalah print jadi menggunakan banyak warna serta gambar. Ukuran dari desain tutup minuman ini 6,5 cm x 6,5 cm. Font yang digunakan ada 2 macam. Untuk tulisan Minuman Rumput Laut Glacilaria menggunakan font yang sama dengan logo rulaku yaitu Adelt ukuran 10 pt, sedangkan untuk font pendukung (Komposisi, slogan, no produk) menggunakan font moon dengan ukuran 8pt.

4.9.5 Sketsa Desain Kemasan Stik Rumput Laut



Gambar 4.16 Sketsa Desain Kemasan Stik Rumput Laut
Sumber : Hasil Olahan penulis, 2020

Sketsa desain kemasan Stik rumput laut di atas menggunakan ukuran kertas 14cm x 24 cm dengan ketentuan dari client bahwa harus ada ornamen dari rumput laut. Teknik yang digunakan adalah sablon, ketentuan font : Moon dengan ukuran 14 cm untuk tulisan sub judul (Stik Rumput Laut Glaricaria) sedangkan font tuntuk komposisi dan no produksi label pertamina dan infomasi rulaku menggunakan Font moon juga tapi menggunakan ukuran 10pt.

4.10 Implementasi Logo Pada Desain kemasan

4.10.1 Desain Kemasan Kerupuk Mentah



Gambar 4.17 Desain Kemasan Kerupuk Mentah Rumput laut
Sumber : Hasil Olahan penulis, 2020

Gambar diatas adalah salah 1 produk Rulaku yaitu Kerupuk mentah rumput laut, Pada saat pemesanan, desain sudah ditentukan mau di aplikasikan ke sablon jadi warna yang digunakan juga terbatas 2 warna yaitu warna biru dan hijau. Ukuran desain di atas adalah 15cm x 29cm. Dengan menggunakan warna hijau dan biru yang mencerminkan akan laut dan rumput laut di gunakan agar desain terlihat segar, lalu ada ornamen rumput laut yang ada bertujuan bahwa produk yang akan dijual adalah produk rumput laut.

4.10.2 Desain Kemasan Kerupuk Laut



Gambar 4.18 Desain Kemasan Kerupuk Rumput laut
Sumber : Hasil Olahan penulis, 2020

Hampir sama dengan desain sebelumnya di produk Rulaku Kerupuk rumput laut ini , Pada saat pemesanan, desain sudah ditentukan mau di aplikasikan ke sablon jadi warna yang digunakan juga terbatas 2 warna yaitu warna biru dan hijau. Ukuran desain di atas adalah 20cm x 26cm dengan menggunakan kertas plastik bening. Dengan menggunakan warna hijau dan biru yang mencerminkan akan laut dan rumput laut di gunakan agar desain terlihat segar, lalu ada ornamen rumput laut yang ada bertujuan bahwa produk yang akan dijual adalah produk rumput laut.

4.10.3 Desain Kemasan Kembang Goyang



Gambar 4.19 Desain Kemasan Kembang Goyang
Sumber : Hasil Olahan penulis, 2020

Desain di atas adalah desain dari produk kembang goyang rulaku. Desain menggunakan warna yang banyak dikarenakan media yang digunakan saat mencetak adalah stiker. Ukuran stiker diatas 6cm x 6cm yang nantinya di tempelkan pada kertas plastik transparan juga.

4.10.4 Desain Kemasan Minuman Rumput Laut



Desain di atas adalah desain dari produk mie rumput laut rulaku. Desain menggunakan warna yang banyak dikarenakan media yang digunakan saat mencetak adalah stiker. Ukuran stiker diatas 6,5cm x 6,5cm yang nantinya di tempelkan pada tutup minuman rumput laut. Untuk desain diatas menggunakan warna yang banyak karena hasil akhirnya menggunakan cetak stiker. Perpaduan warna hijau, biru dan ungu di hasilkan karena keindahan bawah laut yang indah, diharapkan dapat menciptakan desain yang segar dan fresh. Untuk ornamenya menggunakan gambar rumput laut, terumbu karang serta stilisasi dari kepala ubur ubur.

4.10.5 Desain Kemasan Stik Rumput Laut



Gambar 4.21 Desain Kemasan Stik Rumput laut

Sumber : Hasil Olahan penulis, 2020

Desain dari kemasan stik rumput laut diatas menggunakan 1 warna dengan cara disablon dia atas plastiknya. Ukuran dari kemasan diatas adalah 14cmx24cm. Dengan permintaan sablon 1 warna maka desain diberi warna hijau yang mencerminkan rumput laut itu sendiri, sedang kan ornamen rumput lautnya digunakan sebagai pelengkap.

4.11 Implementasi Desain kemasan pada Mockup

4.11.1 Mockup Desain Kemasan Kerupuk mentah Rulaku



Gambar 4.22 Desain Mock UP kemasan Kerupuk Mentah Rulaku

Sumber : Hasil Olahan penulis, 2020

Desain kemasan adalah desain kemasan Kerupuk laut mentah, atas permintaan dari klien, desain menggunakan 2 warna/ sablon karena akan di gunakan di plastik transparan

4.11.2 Mockup Desain Kemasan Kerupuk Rulaku



Hampir sama dengan desain sebelumnya, desain kemasan Kerupuk laut, atas permintaan dari klien, desain menggunakan 2 warna/ sablon karena akan di gunakan di plastik transparan.

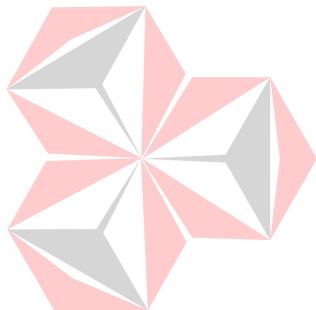
4.11.3 Mockup Desain Kemasan Kembang Goyang Rulaku



Gambar 4.24 Desain Mock UP kemasan Kembang Goyang Rulaku
Sumber : Hasil Olahan penulis, 2020

Desain kemasan dari Kembang goyang adalah stiker benbentuk lingkaran yang di tempelkan di plastik yang memiliki clip di bagian atasnya, Stiker yang digunakan adalah stiker yang memilki banyak warna karena di print.

4.11.4 Mockup Desain Kemasan Stik Rumput Laut



Gambar 4.25 Desain Mock UP kemasan Stik Rulaku
Sumber : Hasil Olahan penulis, 2020

Desain kemasan dari stik rumput laut di atas menggunakan teknik sablon dan menggunakan plastik trasparan agar produk dari rulaku sendiri dapat dilihat oleh calon konsumen/pembeli.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam pembuatan laporan perancangan logo Rulaku desa Tanjungsari Jabon Sidoarjo ini dapat disimpulkan bahwa :

- 
1. Mendesain logo yang menampilkan rumput laut serta menciptakan kesan fresh serta mencerminkan rumput laut agar calon konsumen tau bahwa produk Rulaku adalah produk berbahan dasar rumput laut
 2. Dengan terselesainya logo Rulaku yang baru dapat menjadi wajah baru dan mendukung produk produk yang lain.

5.2 Saran

Pada perancangan logo Rulaku desa Tanjungsari Jabon Sidoarjo menurut penulis ialah :

1. Desain harus selalu dikembangkan dan mengikuti perkembangan zaman agar tidak ketinggalan dengan kompetitor
2. Desain logo ini bisa dipublikasikan secara masal agar masyarakat luas mengetahui bahwa RULAKU memiliki jenis produk yang banyak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Davis, Marlian L, *Visual Design in Dres*, 2d Edition. Englewood Cliffs, N.J. 1987.

Feri Sulianta. 2014, *Rahasia Teknik Warna*. Jakarta . PT. Elex Komputindo.

Marianne Rosner Klimdhuck and Sandra A. Krasovec. 2006, *Successful product branding from Concept to Shelf*. Jakarta; Erlangga

Rahmat Supriyono. 2010, *Desain Komunikai Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi Rustanm Suriato. 2009, *Mendesain Logo*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama. Rustan, Surianto. 2008. *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama

Internet

<http://elisatrioktasari.blogspot.com/2011/03/pengertian-tipografi-menurut-para.html> (di akses 15 Oktober 2019 jam 15.50)

<https://www.goodreads.com/en/book/show/13557622-warna> (di akses 20 November 2019 jam 11.30)

<https://www.hestanto.web.id/brand-awareness-kesadaran-merek/> (di akses 20 November 2019 jam 09.20)