DESAIN LOGO INSERT DALAM RANGKA ULANG TAHUN TARAKAN TV KE-8

KERJA PRAKTIK

Program Studi
DIV Komputer Multimedia

Oleh:
ERVIAN SUBHAN
08.51016.0082

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2016

DESAIN LOGO INSERT DALAM RANGKA ULANG TAHUN TARAKAN TV KE-8

KERJA PRAKTIK

Program Studi
DIV Komputer Multimedia

Oleh:
ERVIAN SUBHAN
08.51016.0082

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2016

DESAIN LOGO INSERT

DALAM RANGKA ULANG TAHUN

TARAKAN TV KE-8

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Kerja Praktik

Disusun Oleh:

Nama : ERVIAN SUBHAN

NIM : 08510160082

Program : DIV (Diploma Empat)

Jurusan : Komputer Multimedia

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2016

LEMBAR MOTTO

UNIVERSITAS
Dinamika

“Belajarlah dari kesalahanmu”

LEMBAR PERSEMBAHAN

UNIVERSITAS
Dinamika

Kupersembahkan kepada Ibunda

LEMBAR PENGESAHAN

DESAIN LOGO INSERT

DALAM RANGKA ULANG TAHUN

TARAKAN TV KE-8

Laporan Kerja Praktik oleh

Ervian Subhan

NIM: 08.51016.0082

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 15 Maret 2016

Disetujui:

Pembimbing	Penyelia
Karsam, MA., Ph.D	Arif Sriwidodo
NIDN 0705076802	Manager

Mengetahui:

Kepala Program Studi DIV Komputer Multimedia

Karsam, MA.,Ph.D
NIDN. 0705076802

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Laporan Kerja Praktik ini adalah asli hasil karya saya, bukan plagiat baik sebagian ataupun keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Laporan Kerja Praktik ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada Laporan Kerja Praktik ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Surabaya, 15 Maret 2016

Ervian Subhan

UNIVERSITAS Dinamika

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama	: Ervian Subhan
NIM	: 08.51016.0082
Program Studi	: DIV Komputer Multimedia
Jurusan/Fakultas	: Fakultas Teknologi dan Informatika

Demi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya ***Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right)*** atas karya ilmiah yang berjudul:

DESAIN LOGO INSERT
DALAM RANGKA ULANG TAHUN
TARAKAN TV KE-8

Untuk disimpan, dialihmediakan, 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.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 Maret 2016

Ervian Subhan
NIM : 08.51016.0082

UNIVERSITAS Dinamika

ABSTRAK

Di tengah-tengah pesatnya perkembangan teknologi televisi, logo adalah sebuah identitas dari perusahaan. Logo menjadi sebuah tanda yang terus menerus diperlihatkan dan merupakan wajah dari channel televisi masing-masing. Logo didesain dengan sebaik-baiknya dan semenarik mungkin. Tarakan Televisi Media Mandiri menekuni untuk terjun dalam tren desain grafis dalam menjadi media *broadcasting* daerah. Desain grafis dipandang sebagai dasar untuk menjadi pilihan khalayak masyarakat dalam memilih media informasi. Layaknya produksi sebuah film, pembuatan logo pun merupakan hal yang dinilai besar. Diperlukan perencanaan yang matang, yang terangkum dalam rangkaian kegiatan pra produksi, dimana kegiatan pra produksi ini akan lebih memberatkan kepada pekerjaan memutar otak. Namun dengan dibuat dan dilaksanakannya perencanaan pra-produksi, sebuah pembuatan logo dapat dijamin kelancarannya. Setelah mengetahui dan mengenal keseluruhan kebutuhan dan bagaimana pentingnya sebuah pengerjaan grafis, terutama dalam mendesain sebuah logo, maka penulis menentukan konsentrasi topik yang dikerjakan dalam Kerja Praktik ini. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini, judul yang diambil adalah "Desain Logo Insert Dalam Rangka Ulang Tahun Tarakan TV ke-8". Hasil Kerja Praktik ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perusahaan Tarakan Televisi Media Mandiri berupa logo baru.

Kata Kunci: Logo, Desain, Tarakan TV.

UNIVERSITAS Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat yang telah diberikan kepada penulis selama penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul "Desain Logo Insert Dalam Rangka Ulang Tahun Tarakan TV ke-8" sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan baik.

Pengerjaan Laporan Kerja Praktik ini pun tidak terlepas dari semua pihak yang telah mendukung dan memberikan bantuan-bantuan kepada penulis baik itu secara langsung ataupun tidak langsung. Karenanya, penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Orang Tua, Saudara, dan Keluarga yang tidak berhenti mendoakan dan memberikan support selama dilaksanakannya kerja praktik hingga sampai selesainya penulisan Laporan Kerja Praktik ini.
2. Karsam, MA., Ph.D selaku Kepala Program Studi DIV Komputer Multimedia sekaligus dosen pembimbing Kerja Praktik ini.
3. Mohammad Isa selaku Direktur Tarakan TV yang telah menerima dan menyediakan kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan Kerja Praktik.
4. Arif Sriwidodo selaku Manager sekaligus penyelia akan bimbingannya selama penulis melakukan kerja praktik di Tarakan TV.
5. Teman-teman baru yang penulis temui selama kerja praktik.
6. Teman-teman yang selalu ada untuk memberikan semangat.
7. Dan lain sebagainya yang telah ikut membantu dan mendukung yang mungkin tidak dapat disebutkan satu persatu.

UNIVERSITAS Dinamika

Demikianlah Laporan Kerja Praktik telah disusun. Jika terdapat beberapa kesalahan dalam hal penulisan atau pada penyusunan Laporan Kerja Praktik ini, penulis akan sangat terbuka untuk kritik dan saran demi Laporan Kerja Praktik ini dapat menjadi lebih baik. Harapan yang terpanjat, semoga Laporan Kerja Praktik ini bisa menjadi pembelajaran bersama dan bermanfaat untuk yang membaca, khususnya kepada teman-teman Program Studi DIV Komputer Multimedia STIKOM Surabaya, terima kasih.

Surabaya, 15 Maret 2016

Penulis

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI..... xi

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR TABEL …….....xiv

BAB I PENDAHULUAN …….....1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Batasan Masalah 4

1.4 Tujuan Penelitian 4

1.5 Manfaat Penelitian 4

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....6

2.1 Sekilas Sejarah dan Profil Tarakan TV.....6

2.2 Visi dan Misi Tarakan TV.....7

2.3 Informasi Perusahaan.....8

BAB III LANDASAN TEORI 12

3.1 Pengertian Desain.....12

3.2 Pengertian Logo.....12

3.2.1 Unsur-unsur Logo..... 13

3.2.2 Tujuan & Fungsi Logo.....14

3.2.3 Jenis-jenis Logo 15

3.3 Konsep Logo 19

BAB IV METODOLOGI PENELITIAN..... .20

4.1 Metode Penelitian.....21

4.2 Analisis Data..... 23

4.3 Perancangan Karya.....24

4.3.1 Konsep….....24

4.3.2 Pengerjaan Desain.....25

4.3.3 Pengerjaan Grafis 25
4.3.3 *Graphic Coloring* 26
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....27
5.1 Perencanaan.....27
5.2 Pengerjaan Grafis.....28
5.3 *Graphic Coloring* 29
BAB VI PENUTUP 30
6.1. Kesimpulan 30
6.2. Saran.....30
DAFTAR PUSTAKA 31
BIODATA PENULIS 32
LAMPIRAN 33

UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1 Analisa Data.....24

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Logo Tarakan TV..... 8
Gambar 2.2 Peta Lokasi Tarakan TV 8
Gambar 2.3 Pemimpin Perusahaan 9
Gambar 2.4 Foto Kantor Tarakan TV ……..……..... 9
Gambar 2.5 Foto Ruang Produksi ……..... 10
Gambar 2.6 Ruang Kontrol Utama 10
Gambar 2.7 Foto kegiatan penyiaran di studio..... 10
Gambar 3.1 *Name only logos* 16
Gambar 3.2 *Name/Symbol logos* 16
Gambar 3.3 *Initial letter logos* 17
Gambar 3.4 *Pictorial name logos* 17
Gambar 3.5 *Associative logos* 18
Gambar 3.6 *Allusive logos* 18
Gambar 3.7 *Abstract logos* 19
Gambar 4.1 Skema Tahapan Kerja Praktik 20
Gambar 4.2 Logo Tarakan TV 2003-2006 dan 2006-2011 22
Gambar 4.3 Buku Mendesain LOGO oleh Surianto Rustan 22
Gambar 4.4 Sketsa Konsep 25
Gambar 5.1 Proses Komputerisasi Sketsa 28
Gambar 5.2 Proses Pewarnaan Grafis 29
Gambar 5.3 Proses Finishing 29
Gambar 5.4 Hasil Desain Logo Insert Tarakan TV …….. 30

UNIVERSITAS Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab Pendahuluan ini akan dijabarkan poin-poin dasar yang melandasi dibuatnya Laporan Kerja Praktik, termasuk di dalamnya adalah tentang pra-produksi dan desain logo, yang menjadi permasalahan dan topik utama dalam Laporan Kerja Praktik ini.

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan dunia teknologi semakin baik dari waktu ke waktu. Hal ini dapat dilihat dari makin banyaknya media informasi seperti televisi, majalah, internet, dan lain sebagainya. Disamping itu perkembangan dari universitas maupun institut yang memiliki program studi yang berhubungan dengan seni maupun industri kreatif juga turut memberi peranan yang cukup besar. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya adalah salah satu perguruan tinggi yang sukses mencetak mahasiswa dengan kompetensi yang baik untuk dapat mengembangkan dunia seni dan industri kreatif.

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya memiliki program studi DIV Komputer Multimedia yang mana prodi ini sangat erat kaitannya dengan dunia teknologi dan industri kreatif. Untuk mempersiapkan dan mengenalkan dunia industri dan kerja yang sebenarnya, serta untuk mencetak sumber daya manusia yang memiliki kompetensi tinggi sehingga memiliki daya saing yang tinggi, maka dibutuhkan mata kuliah yang mampu

memfasilitasi hal tersebut. Mata kuliah tersebut adalah Kerja Praktik atau KP. Mata kuliah ini mewajibkan mahasiswa untuk magang pada sebuah perusahaaan yang bergerak di bidang industri kreatif. Harapannya adalah nanti ketika sudah lulus dan akan bekerja mahasiswa sudah mengetahui atmosfir pekerjaan yang sebenarnya. Sehingga penulis semakin mudah beradaptasi dengan kondisi lingkungan pekerjaan yang tentu berbeda dengan perkuliahan.

Program studi DIV Komputer Multimedia memiliki cakupan yang besar dalam penggabungan dunia teknologi dan industri kreatif. Desain grafis adalah salah satu bidang yang cukup berkembang saat ini. Logo merupakan salah satu bagian dari identitas yang penting bagi perusahaan dan sebagai salah satu media untuk memperkenalkan perusahaan maupun pencitraan perusahaan kepada khalayak luas. Desain Logo adalah topik yang penulis ambil saat menjalani Kerja Praktik.

Logo merupakan sebuah lambang atau simbol khusus yang menjadi identitas diri, tanda kepemilikan, dan menjadi tanda jaminan kualitas suatu individu, perusahaan atau organisasi (Surianto Rustan, 2009: 9). Alasan utamanya adalah karena Logo merupakan syarat utama yang harus dimiliki oleh tiap perusahaan atau organisasi, sebuah media yang menjadi wajah dan identitas perusahaan walaupun tanpa mencantumkan nama perusahaan. Logo, walaupun hanya sebuah desain yang diam atau tidak bergerak tetapi seakan-akan memiliki tempat yang tinggi pada *branding* perusahaan.

Perusahaan televisi yang memfasilitasi kebutuhan masyarakat akan informasi sudah cukup menjamur. Juga untuk mahasiswa yang akan

melaksanakan Kerja Praktik, mereka akan berada di tempat yang cocok dengan kapasitasnya sebagai seorang desainer akan dihadapkan dengan masalah desain yang sebenarnya sehingga mampu menerapkan materi yang sudah didapatkan pada saat perkuliahan.

Tarakan Televisi Media Mandiri, sebuah perusahaan penyiaran yang memfokuskan pada informasi-informasi yang dipadukan dengan perkembangan kontrol sosial masa kini. Berdiri sejak 2003 di Tarakan, Kalimantan Utara, Tarakan TV mengunggulkan diri dalam memandang perkembangan pembangunan daerah dan problematika masyarakat. Serangkaian program acara yang setiap hari disiarkan dengan gaya yang khas dan lugas, serta bahasa yang santun menjadikan Tarakan TV mudah diterima segenap lapisan masyarakat, karenanya acara yang tersaji mampu memberikan inspirasi sekaligus pencerahan bagi pemirsa. Tarakan TV menjadi media audio visual yang pas dijadikan referensi utama para pengambil keputusan, profesional, aktivis organisasi, maupun pelaku usaha apapun.

Berdasarkan paparan tersebut, penulis mengambil kesempatan untuk melaksanakan Kerja Praktik di Tarakan TV, sementara topik yang penulis kerjakan saat ini adalah sebuah proyek desain Logo sebagai *insert* yang ditampilkan di pojok kiri atas layar penyiaran dan mengambil judul Laporan Kerja Praktik “Desain Logo Dalam Rangka Ulang Tahun Tarakan TV ke-8”.

UNIVERSITAS Dinamika

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat dapat dirumuskan masalah dalam kerja praktik ini yaitu bagaimana tahap-tahap pembuatan desain Logo insert ulang tahun Tarakan TV ke-8?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, agar tidak menyimpang dari pembahasan, maka batasan masalah yang akan dikerjakan dalam Kerja Praktik ini yaitu tahap-tahap pembuatan desain Logo insert ulang tahun Tarakan TV ke-8.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam Kerja Praktik ini adalah untuk mengetahui dan mempraktikkan prosedur pembuatan desain grafis dan *broadcasting* pada logo di Tarakan Tv.

UNIVERSITAS Dinamika

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis
   a. Untuk mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama belajar di Program Studi DIV Komputer Multimedia Stikom Surabaya.
   b. Sebagai sarana mahasiswa untuk mempelajari lebih jauh tentang dunia broadcasting.
   c. Sebagai bahan rujukan mengenai desain grafis logo.

2. Bagi perusahaan

   a. Logo Ulang Tahun Tarakan TV dapat berhasil memberikan suasana baru dalam penyiaran.

   b. Dapat memberikan ide-ide kreatif dan pendekatan baru dalam pembuatan Logo.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada Bab II, penulis akan menjelaskan data-data yang berkaitan dengan profil perusahaan beserta keterangan-keterangan terperinci tentang seluk beluk perusahaan.

2.1 Sekilas Sejarah dan Profil Tarakan TV

Stasiun televisi swasta regional Indonesia dan berpusat di Kalimantan Utara. Tarakan TV mulai mengudara pada tanggal 1 Agustus 2003 dari Gedung GADIS Lt. 6 Jl. Jendral Sudirman 76 Tarakan 77111. Didirikan pada tahun 2003 dan mulai beroperasi dengan menayangkan siaran perdana pada tanggal 1 Agustus 2003.

Tarakan TV merupakan televisi yang masih relatif muda dari televisi lain yang sudah ada pada masa itu. Kehadiran Televisi Publik Lokal telah memberikan pencerahan bagi industri pertelevisian Indonesia lewat serangkaian terobosan dan inovasi baru yang mengutamakan pelayanan informasi, pendidikan, dan hiburan bagi seluruh lapisan masyarakat. Tidak heran jika dalam kurun waktu 3 tahun kemudian Tarakan TV mampu menyejajarkan diri dengan media lain di wilayah Kalimantan Utara.

Tarakan TV hadir sebagai televisi lokal pertama di wilayah Kalimantan Utara, sekaligus satu-satunya media yang menyasar segmen (pemirsa) berbagai kelas masyarakat. Kehadirannya di Wilayah Kalimantan Utara yang berbatasan dengan Malaysia, banyak mengupas berbagai sisi informasi seputar dunia ekonomi, politik, dan budaya yang tersaji secara apik dan komprehensif.

Tarakan TV mengudara mulai pukul 06.00-23.00. Program-programnya antara lain adalah Lintas Pagi, Ulasan Media, Lintas Interaktif, Jurnal VOA, Lintas Kaltara, Suara

Anda (Obrolan Masyarakat), Dialog Sepekan, Polisi Kita, Obsesi, Mr. Bean, Obrolan Politik, Request Musik Mancanegara, Syiar Islam, Renungan Qolbu, dan Serial film Asia.

Tidak hanya program acara, namun Tarakan TV juga sering mengadakan dan terlibat dalam acara on-air. Acara-acara ini diantaranya adalah Tarakan Muda Menggema, Dirgahayu Kota Paguntaka, Seminar-seminar, dan banyak lagi.

2.2 Visi dan Misi Tarakan TV

1. Visi

Terwujudnya Media Televisi yang sesuai dengan semangat dan cita-cita luhur masyarakat, berdasarkan nilai-nilai moral budaya kerja yang dapat diterima semua pihak.

2. Misi

Menumbuhkembangkan gagasan, pola pikir dan aspirasi masyarakat lokal yang berwawasan global, serta mendukung terciptanya partisipasi masyarakat dalam pelaksanaan pembangunan, demi tumbuhnya nilai-nilai demokrasi di daerah.

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 2.1 Logo Tarakan TV
(Sumber : Google.com)

2.3 Informasi Perusahaan

1. Lokasi Tarakan TV

Gambar 2.2 Peta Lokasi Tarakan TV
(Sumber : Google.com)

Tarakan Televisi Media Mandiri bertempat di Jl. Jendral Sudirman 76, Tarakan.

2. Foto Kantor Tarakan TV

Gambar 2.3 Pemimpin Perusahaan
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 2.4 Foto Kantor Tarakan TV
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Gambar 2.5 Foto Ruang Produksi
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 2.6 Ruang Kontrol Utama
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Gambar 2.7 Foto Kegiatan Siaran di Studio
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

UNIVERSITAS Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

Dalam Bab III, Landasan Teori, penulis akan menerangkan tentang penjelasan-penjelasan mendetail beserta sumber-sumber teoritis yang berkaitan dengan Desain Logo Tarakan TV.

3.1 Pengertian Desain

Desain adalah garis besar, sketsa, rencana, seperti dalam kegiatan seni, bangunan, gagasan tentang mesin yang akan diwujudkan (*The American College Dictionary*), desain adalah gambar atau garis besar tentang sesuatu yang akan dikerjakan atau dibuat (*Readers Dictionary, Oxford Progressive English*).

3.2 Pengertian Logo

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 (Desainstudio.com). Surianto Rustan dalam bukunya *Mendesain Logo* menjelaskan bahwa Asal kata Logo dari bahasa Yunani, *Logos* yang berarti kata, pikiran, pembicaraan, akal budi. Pada awalnya yang lebih dulu popular adalah istilah *Logotype* muncul di tahun 1810-1840, diartikan sebagai tulisan nama identitas yang didesain secara khusus dengan menggunakan teknik *lettering* atau memakai jenis huruf tertentu. Jadi, awalnya *logotype* adalah elemen tulisan saja. Pada perkembangannya orang membuatnya menjadi lebih unik dan juga berbeda satu sama lain. Mereka mengolah huruf,

UNIVERSITAS Dinamika

menambahkan elemen gambar, bahkan tulisan dan gambar membaur menjadi satu. Logo yang disingkat dari kata *Logotype*, muncul pada tahun 1937.

3.2.1 Unsur-unsur Logo

Menurut David E. Carter (1978), pertimbangan-pertimbangan tentang logo yang baik itu harus mencakup beberapa hal sebagai berikut:

1. *Original and Distinctive*

   Memiliki nilai kekhasan, keunikan, dan daya pembeda yang jelas.

2. *Legible*

   Memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi meskipun diaplikasikan dalam berbagai ukuran dan media yang berbeda-beda.

3. *Simple*

   Sederhana, mudah ditangkap dan dimengerti dalam waktu yang relatif singkat.

4. *Memorable*

   Cukup mudah diingat karena keunikannya, bahkan dalam kurun waktu yang lama.

5. *Easily Associated with The Company*

   Logo yang baik akan dengan mudah dihubungkan atau diasosiasikan dengan jenis usaha dan citra suatu perusahaan atau organisasi.

6. *Easily Adaptable for All Graphic Media*

   Faktor kemudahan mengaplikasikan (memasang) logo baik yang menyangkut bentuk fisik, warna maupun konfigurasi logo pada berbagai media grafis yang perlu diperhitungkan pada proses perencanaan demi menghindari kesulitan-kesulitan dalam penerapannya.

UNIVERSITAS Dinamika

3.2.2 Tujuan & Fungsi Logo

Adapun tujuan adanya Logo sebagaimana disebutkan oleh David E. Carter dalam bukunya *Corporate Identity Manuals* tahun 1978, adalah sebagai berikut:

1. Sebagai ciri khas dan identitas agar mudah dikenal oleh publik.
2. Sebagai penunjuk karakter perusahaan di mata publik.
3. Menginformasikan jenis usaha untuk membangun citra.
4. Merefleksikan semangat dan cita-cita perusahaan.
5. Menumbuhkan rasa bangga diantara anggota perusahaan.

Fungsi Logo menurut John Murphy dan Michael Rowe (1991) dalam buku *How to Design Trademarks and Logos*, adalah sebagai berikut:

1. Fungsi identifikasi.

   Khalayak dapat mengidentifikasi perusahaan tersebut bergerak dalam bidang apa dan barang serta jasa apa yang dihasilkan.

2. Fungsi pembeda.

   Logo dapat membedakan perusahaan yang satu dengan perusahaan yang lain, produk yang satu dengan produk lainnya.

3. Fungsi komunikasi.

   Logo berperan sebagai pemberi informasi, dan dapat juga menjadi penanda keaslian produk.

4. Merupakan aset berharga.

   Jika produk tersebut lebih dikenal di negara-negara lain maka suatu perusahaan/merek akan dihargai dengan cara waralaba.

5. Mempunyai kekuatan hukum.

UNIVERSITAS Dinamika

Logo yang telah diregistrasi dapat dijadikan jaminan kualitas produk yang dilindungi undang-undang.

3.2.3 Jenis-jenis Logo

Menurut John Murphy dan Michael Rowe (1991), Logo berdasarkan elemen visualnya dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu sebagai berikut:

1. Logo berupa nama (*Name only logos*)

   Logo terdiri dari atas teks nama dari produk atau perusahaan. Jenis ini berfungsi dengan tepat untuk nama yang pendek dan mudah dieja.

Gambar 3.1 ***Name Only Logos***
(Sumber: Google.com)

2. Logo berupa nama dan gambar (*Name/symbol logos*)

   Logo terdiri dari nama dengan tipe huruf yang berkarakter dan dipadu dengan gambar yang sederhana yang keduanya merupakan satu kesatuan yang utuh dan saling melengkapi.

Gambar 3.2 ***Name/symbol logos***
(Sumber: Google.com)

3. Logo berupa inisial atau singkatan nama (*Initial letter logos*)

   Logo terdiri dari singkatan atau inisial dari nama perusahaan yang panjang dan sulit untuk mengingatnya. Biasanya masalah yang sering timbul dari jenis logo ini adalah khalayak tidak mengetahui kepanjangan dari singkatan meskipun Logo sudah terkenal.

Gambar 3.3 ***Initial letter logos***
(Sumber: Google.com)

UNIVERSITAS Dinamika

4. Logo berupa nama dan visual khusus (*Pictorial name logos*)

   Logo terdiri dari nama perusahaan atau produk dengan elemen yang penting dan menonjol yang secara keseluruhanmemiliki ciri yang sangat khusus.

Gambar 3.4 ***Pictorial name logos***
(Sumber: Google.com)

5. Logo asosiatif (*Associative logos*)

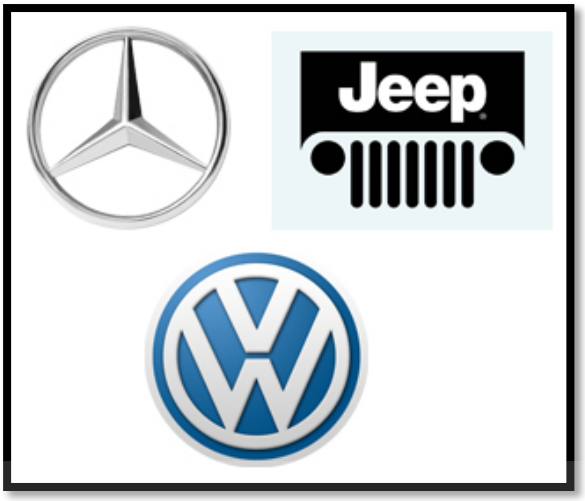
Logo terdiri dari teks dan gambar yang berdiri sendiri atau dengan nama yang bukan nama perusahaan namun memiliki asosiasi langsung dengan nama perusahaan atau aktifitas yang dijalani perusahaan. Oleh karena itu logo jenis ini biasanya sederhana dan memiliki tampilan visual dari pengolahan teks dan gambar yang secara tepat dapat merepresentasikan produk dan perusahaan secara langsung. Jenis logo ini mudah dipahami dan memberikan pertimbangan yang fleksibel bagi perusahaan.

Gambar 3.5 ***Associative logos***
(Sumber: Google.com)

UNIVERSITAS Dinamika

6. Logo dalam bentuk kiasan (*Allusive logos*)

Logo terdiri dari tampilan visual bentuk dari benda, biasanya produk suatu perusahaan tersebut.

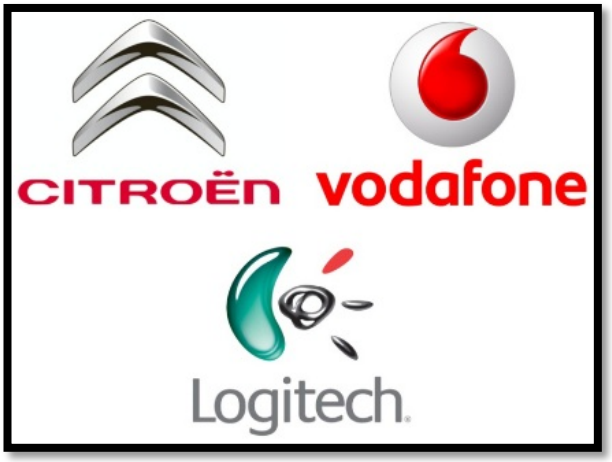


Gambar 3.6 ***Allusive logos***
(Sumber: Google.com)

UNIVERSITAS Dinamika

7. Logo dalam bentuk abstrak (*Abstract logos*)

Logo terdiri dari visual yang abstrak yaitu tidak memiliki asosiasi apapun dengan apa yang dikerjakan perusahaan.



Gambar 3.7 ***Abstract logos***
(Sumber: Google.com)

3.3 Konsep Logo

Pada dasarnya, proses desain adalah seluruh kegiatan menerapkan konsep yang telah direncanakan. Proses perencanaan konsep desain Logo dilaksanakan dengan memperhitungkan warna, bentuk, lekuk, hingga makna apa yang tersirat dari logo.

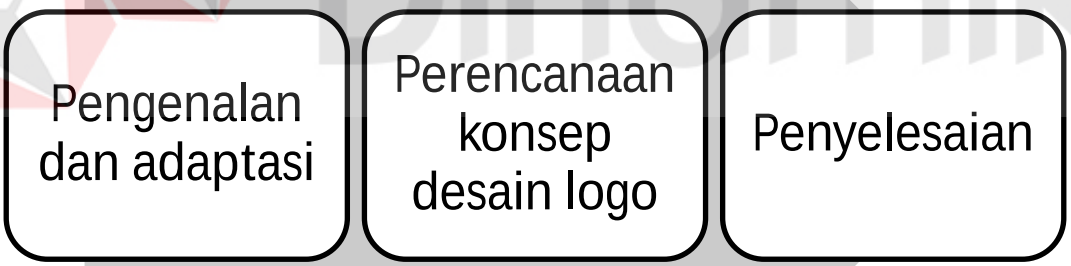
UNIVERSITAS Dinamika

BAB IV

METODOLOGI PENELITIAN

Kerja Praktik ini dilaksanakan secara sistematis guna penyusunan penulisan dan dokumentasi-dokumentasi yang akan menunjang pembelajaran tentang desain logo. Pelaksanaan kerja praktik ini bertempat di Tarakan Televisi Media Mandiri, yang beralamat di Gedung GADIS Lt. 6 Jl. Jendral Sudirman 76, Tarakan. Dilaksanakan dalam kurun waktu tanggal 14 Juli 2015 sampai dengan tanggal 14 Agustus 2015, dengan jadwal kerja hari Senin sampai Minggu pukul 08.00 WITA – 17.00 WITA.

Berikut ini tahap-tahap pengerjaan dan pelaksanaan Kerja Praktik yang digambarkan dalam sebuah bagan seperti pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Skema Tahapan Kerja Praktik
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Dalam Bab IV, Metodologi Penelitian, akan dijelaskan metode atau cara yang digunakan baik dalam pelaksanaan kerja praktik maupun dalam penyusunan Laporan

Kerja Praktik. Dari dasar-dasar metode tersebut, dalam Bab IV ini juga akan dijelaskan perancangan karya sebagai perencanaan dalam Laporan Kerja Praktik.

4.1 Metode Penelitian

Multimedia merupakan bidang ilmu yang lebih menitikberatkan pada praktik atau non-teoritis, oleh karenanya metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif sebagai landasan dasar dalam pembuatan dan pelaksanaannya.

Melalui metode kualitatif ini diharapkan dapat lebih mengkaji suatu permasalahan lebih mendalam. Sehubungan dengan data-data yang akan diolah bukanlah data-data statistik, melainkan deskriptif.

Sebagai bentuk pengkajian lebih mendalam, penelitian kualitatif ini juga mengandalkan pendekatan terhadap eksisting atau logo yang telah ada sebelumnya.

Beberapa teknik pengambilan data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah:

1. Observasi

   Metode observasi merupakan cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yaitu logo yang telah ada milik Tarakan TV serta melakukan pencatatan secara sistematis di setiap tahapan-tahapan yang dilakukan selama pengerjaan desain logo. Observasi juga dilakukan terhadap logo-logo yang terdahulu milik Tarakan TV dan mengamati keunggulan dari logo-logo tersebut.

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 4.2 Logo Tarakan TV 2003-2006 dan 2006-2011
(Sumber: Tarakan TV)

2. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pencarian referensi, literatur atau bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber wacana yang berkaitan dengan penyusunan laporan.

Studi pustaka dalam penyusunan laporan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari buku Mendesain LOGO oleh Surianto Rustan.

Gambar 4.3 Buku Mendesain LOGO oleh Surianto Rustan
(Sumber: Google.com)

4.2 Analisis Data

Proses analisis data dimulai ketika semua data telah terkumpul. Data yang bersifat acak ini kemudian dipelajari dan ditata sesuai dengan konsentrasi deskriptifnya. Dengan ditatanya data-data yang didapat ke dalam beberapa kelompok informasi yang berurutan maka sebuah kesimpulan bisa diambil. Kesimpulan ini kemudian dijabarkan kembali secara sistematis dan runtut ke dalam tulisan. Jika masih ada data dan informasi

tambahan akan dilakukan penataan data ke dalam sub-sub yang telah diurutkan. Sebaliknya, jika ada data yang tidak relevan dengan bahasan maka data tersebut tidak akan disusun atau tidak akan dimasukkan ke dalam penulisan. Proses analisis ini akan terus berlangsung hingga semua data yang didapat telah diolah tak tersisa.

Dari data-data yang telah diperoleh dari observasi dan studi pustaka adalah bahwa pengerjaan desain logo ini harus dikerjakan dari tahap perencanaan konsep kemudian pembuatan dan diakhiri dengan pewarnaan. Untuk logo telah dipilih bentuk *streamline* sebagai fokus utama dalam pengerjaannya yang bertumpu pada ulang tahun Tarakan TV yang ke-8 kemudian diberi warna. Jadi dapat disimpulkan untuk kerja praktik ini kata kunci yang didapat adalah pengerjaan desain, logo, Tarakan TV.

Tabel 4.1 Analisa Data

NO.	MATERI	SUMBER	KESIMPULAN
1.	Definisi Desain	Studi Pustaka: penjelasan mengenai bagaimana proses desain	Konseptual
2.	Teknis Desain Logo	Observasi: Mengamati perubahannya dari waktu ke waktu,	Dari bentuk yang tajam ke bentuk *streamline*
3.	Definisi Logo	Studi Pustaka: lambang atau simbol khusus yang mewakili suatu perusahaan atau organisasi.	Unik, menarik, dan mewakili perusahaan dalam jangka waktu yang lama
4.	Fungsi Logo	Studi Pustaka: Identitas perusahaan	Membentuk citra perusahaan

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Setelah menganalisa data, diperoleh beberapa kesimpulan antara lain adalah konseptual, unik, identitas dan pencitraan.

UNIVERSITAS Dinamika

4.3 Perancangan Karya

Pada kerja praktik ini penulis bersama Tarakan TV akan membuat sebuah Desain Logo dengan tahapan yang meliputi: konsep, pengerjaan, dan pewarnaan. Berikut di bawah ini adalah tahapan-tahapan perancangan karya.

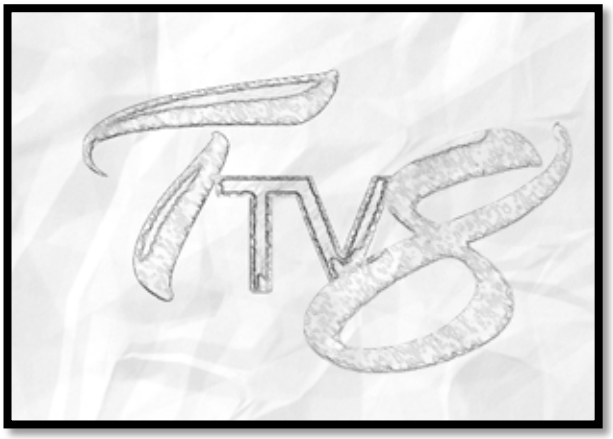
4.3.1 Konsep

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada analisa data, ditambah dengan permintaan desain yang merujuk pada hari ulang tahun Tarakan TV, diinginkan kemasan yang bentuk yang lebih fleksibel (*streamline*) namun tidak meninggalkan warna dan kesan dari logo sebelumnya.

Bentuk konsep desain logo yang diinginkan menggambarkan suasana yang spesial dengan bentuk yang baru, serta warna pada desain logo harus eksklusif.

4.3.2 Pengerjaan Desain

Setelah konsep didapat, konsep tersebut dijabarkan ke dalam format sketsa. Sketsa ini akan menjadi gambaran bagaimana sebaiknya logo dibuat dengan konsep yang telah ada.



Gambar 4.4 Sketsa Konsep
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

UNIVERSITAS Dinamika

4.3.3 Pengerjaan Grafis

Berdasarkan sketsa yang akan dibuat, penulis akan membuat elemen- elemen grafis sesuai dengan hal-hal yang dapat divisualisasikan dari sketsa.

4.3.4 *Graphic Coloring*

Dari pengerjaan grafis dilanjutkan ketahap *graphic coloring* atau pewarnaan grafis, pada tahap ini grafis-grafis yang telah dibuat akan diwarnai menjadi sebuah logo.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan dan memberikan gambaran nyata akan proses pengerjaan desain logo Tarakan TV dalam rangka ulang tahunnya yang ke-8.

5.1 Perencanaan

Seperti yang telah dijelaskan dalam Bab IV, tahap ini merupakan tahapan dalam sebuah pengerjaan desain logo karena di dalamnya terdapat prosesi perluasan dan pengembangan konsep. Berikut akan dijabarkan tahapan-tahapan yang dilewati pada proses pengerjaan grafis. Perencanaan hanya meliputi konsep dasar dan selanjutnya adalah tanggung jawab pihak Tarakan TV.

1. Konsep

   Seperti yang telah dibahas pada bab IV konsep yang dipakai untuk desain logo ini adalah logo dalam rangka menyambut ulang tahun Tarakan TV yang bentuknya lebih fleksibel dan kesan yang diinginkan adalah lebih eksklusif. Warna yang dipakai dalam desain logo ini adalah warna yang elegan sehingga pesan yang diberikan oleh perusahaan dapat tersampaikan dengan maksimal. Sedangkan untuk elemen-elemen grafis yang dipakai cenderung simple namun mendetail, sehingga desain terkesan bersih dan profesional.

2. Sketsa

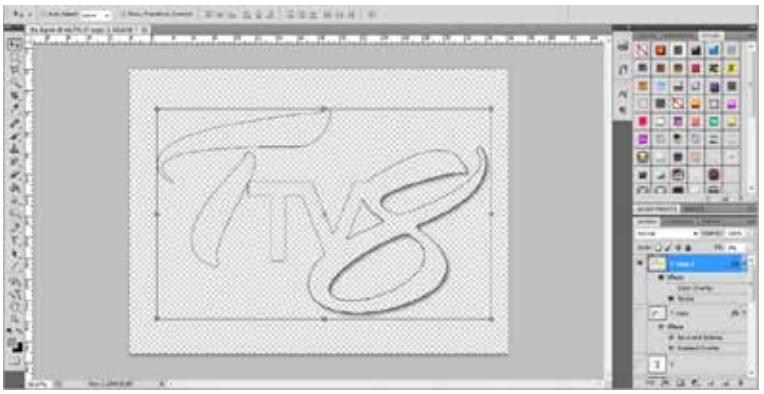
   Sketsa yang telah dibuat melewati tahap-tahap pembaruan demi terwujudnya konsep yang diinginkan.

5.2 Pengerjaan Grafis

UNIVERSITAS Dinamika

Proses pengerjaan grafis komputer adalah dengan cara dipindai (scan) atau membuat ulang dalam software grafis. Desain logo ditata dan diatur melalui cara digital.

Gambar 5.1 Proses komputerisasi sketsa
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)



Pada gambar 5.1 memperlihatkan bagaimana sketsa yang telah masuk ke software komputer. Sketsa tersebut kemudian mengalami perubahan menurut konsep yang diinginkan.

UNIVERSITAS Dinamika

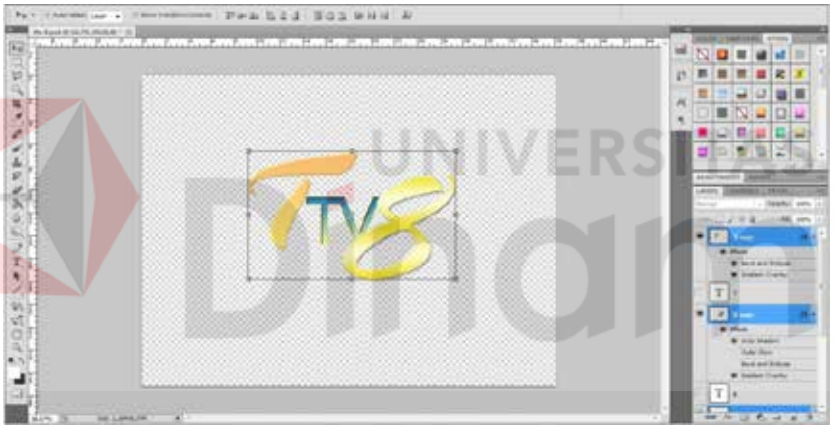
5.3 Graphic Coloring

Pada pengerjaan pewarnaan grafis yang dilakukan dalam software komputer dengan mengadopsi warna logo sebelumnya. Berikut ini adalah screenshoot *Graphic Coloring*.

Gambar 5.2 Proses Pewarnaan Grafis

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Gambar 5.2 memperlihatkan tentang bagaimana warna logo sebelumnya berwarna jingga dan biru, juga kuning sebagai frame nya.



Gambar 5.3 Proses Finishing

(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Gambar 5.3 memperlihatkan tentang bagaimana warna yang diterapkan mengalami gradasi demi tercapainya eksklusifitas logo.

Gambar 5.4 Hasil Desain Logo Insert Tarakan TV
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti)

Gambar 5.4 memperlihatkan bagaimana desain logo insert Tarakan TV dalam rangka ulang tahun yang ke-8. Ditambahkan lambang arah berwarna merah yang mengartikan progres Tarakan TV menuju masa depan.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB VI

PENUTUP

Pada akhirnya, pengerjaan Laporan Kerja Praktik ini dirampungkan dan ditutup dengan pengambilan kesimpulan serta saran-saran yang didapat dari evaluasi pribadi. Kesimpulan dan saran tersebut dicantumkan pada Bab VI ini.

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat penulis ambil dari perencanaan konsep desain logo Tarakan TV dalam rangka ulang tahun ke-8, yaitu membuat Desain Logo insert Tarakan TV dalam rangka ulang tahun ke-8 dicapai dengan mengumpulkan data, membuat konsep dan dilanjutkan dengan pengerjaan desain, dan pewarnaan grafis. Logo didesain dengan menggunakan konsep yang fleksibel dan eksklusif.

6.2 Saran

Adapun saran penulis setelah melakukan Kerja Praktik di Tarakan TV yaitu bagi teman-teman yang akan melakukan Kerja Praktik, persiapkan bekal wawasan yang matang, karena persiapan tersebut akan sangat membantu pada saat pelaksanaan. Selain dari itu, para pembaca atau teman-teman boleh melanjutkan hasil kerja praktik ini dengan mengerjakan bidang yang lain yang dapat mendukung logo ini menjadi lebih baik lagi.

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Carter, David E. 1978. *Corporate Identity Manuals*. Art Direction Book Company.

Desain Studio.com. 2010. http://www.desainstudio.com/2010/10/logo-dan-brand-pengertian-fungsi-dan.html. Diakses tanggal 10 Maret 2016.

Kamus. 1947. *The American College Dictionary*. Minnesota: Random House.

Kamus. 1971. *Oxford Progressive English Reader's Dictionary*. Inggris: Oxford University Press.

Rustan, Surianto. 2009. *Mendesain LOGO*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Rowe, Michael. 1991. *How To Design Trademarks and Logos*. North Light Books.

UNIVERSITAS Dinamika

BIODATA PENULIS

Nama	: Ervian Subhan
Jenis Kelamin	: Laki - Laki
Tempat, Tanggal Lahir	: Surabaya, 02 Maret 1990
Alamat	: Jl. Wonocolo Pabrik Kulit Gang KH Zubair Nomor 10/B
No. Telp	: 082230001030

UNIVERSITAS Dinamika

Form. KP- 5

ACUAN KERJA (RANGKAP 3)

Nama Tempat Praktek (Bag/Divisi)	: Tarakan TV (Produksi)
Nama Penyelia	: Arif S W
Jabatan Penyelia	: Manager
Alamat	: Tarakan
Telepon/Hp.	: 0813-4791-5696
Fax	:
E-mail	: arifsw@google.com
Nama Mahasiswa	: Ervian Subhan
NIM Mahasiswa	: 08.51016.0082
Telepon/Hp.	: 0822-3000-1030
Fax	:
E-mail	: evhien@gmail.com
Nama Dosen Pembimbing	: Karsam, MA., Ph.D.
Telepon/Hp.	: 0813-3185-0498
Fax	:
E-mail	: karsam@stikom.edu
Judul/Topik/Tema	: Desain Logo Insert Dalam Rangka Ulang Tahun Tarakan TV ke-8
Uraian Singkat	: Desain logo insert yang biasa terletak di pojok kiri atas layar kaca digantikan dengan suasana baru dalam momen ulang tahun dari Lembaga Penyiaran Pertelevisian Lokal, Tarakan Televisi Media Mandiri.
Perkiraan Jangka Waktu *(dd-mm-yyyy)*	: 14-07-2015..... s.d. 14-08-2015

UNIVERSITAS Dinamika

Form. KP- 5

Garis Besar Rencana Kerja Mingguan

No.	Waktu (hari dan jam)	Uraian Rencana Kerja
1	Minggu 1 Hari : ..... s.d ..... Jam : .....s.d	
2	Minggu 2 Hari : ..... s.d ..... Jam : .....s.d	
3	Minggu 3 Hari : ..... s.d ..... Jam : .....s.d	
4	Minggu 4 Hari : ..... s.d ..... Jam : .....s.d	
5	Minggu 5 Hari : ..... s.d ..... Jam : .....s.d	
6	Minggu 6 Hari : ..... s.d ..... Jam : .....s.d	
7	Minggu 7 Hari : ..... s.d ..... Jam : .....s.d	

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan telah membaca dan memahami isi dari Acuan Kerja .

Peserta Kerja Praktek,

.....
Tanggal, Tandatangan & Nama Jelas

Penyelia,

.....
Stempel, Tanggal, Tandatangan, Nama Jelas,

Dosen Pembimbing,

.....
Tanggal, Tandatangan & Nama Jelas

UNIVERSITAS Dinamika

Form. KP- 6

LOG HARIAN DAN CATATAN PERUBAHAN ACUAN KERJA

Halaman : .....

Nama/NIM : .....

Instansi/Bagian/Divisi : .....

Judul : .....

No.	Hari/Tanggal	Jam	Uraian / Catatan / Perubahan	Paraf*)
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
Jumlah Jam				

*) Paraf dilakukan oleh penyelia atau orang yg mewakili dari perusahaan.

Peserta Kerja Praktek	Penyelia	Dosen Pembimbing
.....	.....	.....
Tanggal, Tandatangan, Nama Jelas	Tanggal, Tandatangan, Nama Jelas	Tanggal, Tandatangan, Nama Jelas

UNIVERSITAS Dinamika

Form. KP- 7

KEHADIRAN KERJA PRAKTEK

Nama Instansi & Bagian/Divisi : .....

Alamat Instansi : .....

Contact Person/Telepon : ..... / .....

Topik/Judul KP : .....

Nama Mahasiswa : .....

NIM : .....

TANGGAL	HARI	JAM	TANDA TANGAN		KETERANGAN
			MAHASISWA	PIHAK PERUSH.	

Surabaya, ….. - ……. – 2015

.....

Penyelia

UNIVERSITAS Dinamika