



**PERANCANGAN LOGO RAOS DJAWI DAERAH PONOROGO  
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN BRAND AWARENESS**

**KERJA PRAKTIK**



**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

**Oleh:**

**DELON KIFAH IRVANO PUTERA**

**16420100039**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2020**

**PERANCANGAN LOGO RAOS DJAWI DAERAH PONOROGO  
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN BRAND AWARENESS**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
program sarjana

**Disusun Oleh :**

**Nama : Delon Kifah Irvano Putera**

**NIM : 16420100039**

**Program : S1 (Strata Satu)**

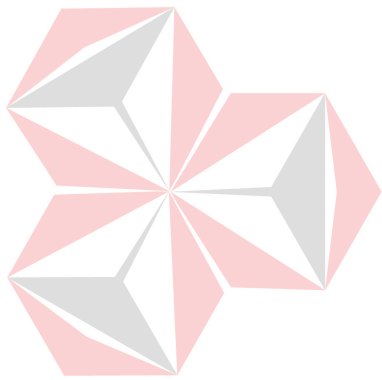
**Jurusan : Desain Komunikasi Visual**



**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2020**

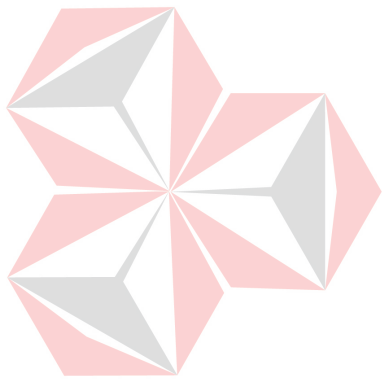
## LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**“Dalam kondisi apapun tetaplah berusaha, karena dibalik usaha pasti ada hasil yang memuaskan”**

## LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Saya mempersembahkan karya ini kepada orang tua, bapak ibu dosen,  
teman-teman seperjuangan, dan diri saya sendiri sebagai motivasi untuk  
kedepannya lebih baik.**

**SURAT PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Delon Kifah Irvano Putera  
NIM : 16420100039  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **PERANCANGAN LOGO RAOS DJAWI DAERAH  
PONOROGO SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN  
BRAND AWARENESS**

Meyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi mengembangkan 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 akademisdengan teteap 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. Apa bila 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, 20 Juli 2020



Delon Kifah Irvano Putera  
NIM. 16420100039

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN LOGO RAOS DJAWI DAERAH PONOROGO  
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN BRAND AWARENESS**

Laporan Kerja Praktik Oleh

**Delon Kifah Irvano Putera**

NIM : 16420100039

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 20 Juli 2020

Disetujui :

Pembimbing



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

**NIDN. 0726027101**

Penyelia



Mahmuji, S.E, MM

**Kepala Sub. Bag. Tata**

**Usaha**

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

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

**NIDN. 0726027101**

## ABSTRAK

UPTI Makanan, Minuman dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur merupakan badan pemerintah yang menangani UKM ( Usaha Kecil Menengah) dalam bidang kemasan. Banyaknya produk-produk UKM yang muncul khususnya makanan dan minuman membuat para pelaku UKM harus memikirkan beberapa faktor yang dapat menaikkan penjual produk mereka di tengah ketatnya persaingan antara para pelaku UKM. Namun banyak para pelaku UKM yang masih kurang memperdulikan kemasan mereka sebagai salah satu sarana meningkatkan hasil penjualan mereka.

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan cara membuat perancangan desain label kemasan pada produk UKM dengan visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik produk UKM tersebut. Sehingga kemasan tersebut dapat menjadi faktor meningkatnya penjualan produk UKM.

Perancangan ini termasuk pembuatan desain label kemasan pada produk UKM. Proses pembuatan desain label kemasan ini melalui tahapan-tahapan tertentu agar layak dan sesuai dengan karakteristik produk UKM tersebut. Proses pembuatan desain label kemasan ini melalui tahapan-tahapan seperti observasi produk, gambar sketsa hingga menjadi komputerisasi atau digital.

**Kata Kunci :** Perancangan, Desain Label Kemasan, UKM Jawa Timur

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan pada Allah Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik ini. Laporan kerja praktik ini disusun untuk persyaratan kelulusan sarjana S1 jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika Surabaya. Dalam kesempatan yang berbahagia ini, penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan laporan kerja praktek ini :

1. Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses penyelesaian laporan kerja praktik ini.
2. Prof. Dr Budi Jatmiko, M.Pd selaku rektor Universitas Dinamika Surabaya. Selaku kepala program studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika Surabaya.
3. Siswo Martono, S. Kom., M.M selaku dosen pembimbing.
4. Suwarsono, S.E., M.M. Telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan kerja praktik di UPTI Makanan, Minuman dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur.

Surabaya, 20 Juli 2020

Penulis

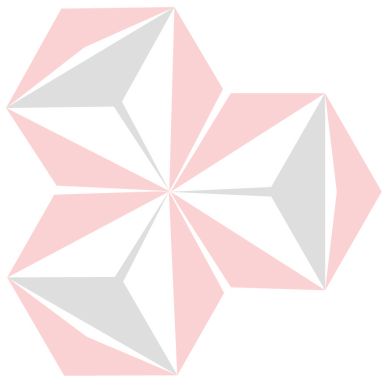


## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR LAMPIRAN .....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Perancangan .....	2
1.5 Manfaat .....	2
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	2
1.5.2 Manfaat Praktis .....	2
1.6 Pelaksanaan .....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Profil Perusahaan .....	4
2.2 Latar Belakang Perusahaan .....	4
2.3 Visi dan Misi .....	4
2.4 Sasaran .....	5
2.5 Tujuan.....	5
2.6 Tugas Pokok dan Fungsi .....	6
2.7 Arah dan Kebijakan.....	8
2.8 Logo Instansi.....	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1 Logo .....	11
3.1.1 Pengertian Logo .....	11
3.1.2 Fungsi Logo .....	11
3.2 Macam Macam Jenis Logo .....	11
3.2.1 Logo Word Mark .....	11
3.2.2 Pictorial .....	11

3.3 Logogram .....	12
3.4 Logotype .....	12
3.5 Tahapan Desain .....	12
3.6 Warna .....	13
3.7 Tipografi.....	13
3.8 Desain.....	14
3.9 Unsur Desain.....	15
3.10 Sketsa .....	16
3.10.1 Fungsi Sketsa .....	16
3.10.2 Jenis-Jenis Sketsa .....	16
3.11 Vektor .....	17
3.11.1 Jenis-jenis Vektor .....	17
3.12 Layout .....	18
3.12.1 Jenis Layout .....	18
3.13 Kemasan.....	19
3.13.1 Fungsi Kemasan.....	20
3.13.2 Jenis Kemasan.....	20
3.14 Graphic Standard Manual .....	21
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....</b>	<b>22</b>
4.1 Analisis Sistem .....	22
4.2 Pembuatan Desain Logo .....	22
4.3 Penentuan Konsep.....	22
4.3.1 Splash (Cipratan Air) .....	23
4.3.2 Ginger (Jahe).....	23
4.4 Perancangan Karya.....	23
4.4.1 Referensi .....	23
4.5 Sketsa Terpilih.....	26
4.6 Penentuan software .....	28
4.7 Implementasi Karya .....	28
4.8 Spesifikasi logo .....	29
4.9 Sketsa Implementasi Logo Pada Kemasan .....	30
4.10 Implementasi Pada Desain Kemasan .....	31

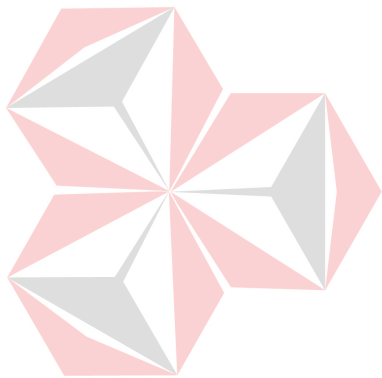
BAB V PENUTUP.....	33
5.1 Kesimpulan .....	33
5.2 Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA.....	34
LAMPIRAN.....	35
BIODATA PENULIS .....	42



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Struktur UPTI Mamin & Kemasan .....	6
Gambar 2.2 Logo Instansi .....	9
Gambar 4.1 Referensi logo 1 .....	24
Gambar 4.2 Referensi logo 2 .....	24
Gambar 4.3 Referensi logo 3 .....	25
Gambar 4.4 Sketsa Logo 1 .....	26
Gambar 4.5 Sketsa Logo 2 .....	27
Gambar 4.6 Sketsa Logo Fix.....	28
Gambar 4.7 Desain Logo Produk Raos Djawi .....	29
Gambar 4.8 Sketsa Desain Kemasan .....	30
Gambar 4.9 Desain Kemasan Raos Djawi .....	31



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Perusahaan.....	35
Lampiran 2 Form KP 5 Halaman 1 .....	36
Lampiran 3 Form KP 5 Halaman 2 .....	37
Lampiran 4 Form KP 6 Halaman 1 .....	38
Lampiran 5 Form KP 7 Kehadiran Kerja Praktik .....	39
Lampiran 6 Kartu Bimbingan .....	40
Lampiran 7 Form Keterangan Selesai.....	41



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Logo merupakan bentuk dari tanda, lambang, dan simbol yang mempunyai arti atau maksud yang mencerminkan identitas dari sebuah organisasi, perusahaan, atau individu sehingga dapat diingat oleh banyak orang. Perusahaan memiliki visi dan misi atau bahkan ciri khas yang disederhanakan kedalam sebuah simbol yang mencerminkan perusahaan tersebut menjadi logo yang akan diingat oleh banyak orang.

Logo tidak hanya dapat diterapkan di perusahaan, badan, atau organisasi saja tetapi bahkan dalam usaha kecil menengah (UKM) juga dapat diterapkan sehingga UKM dapat berkembang dan dikenal oleh berbagai kalangan masyarakat. Sebuah UKM wajib memiliki identitas agar orang paham tentang produk yang dijual oleh pelaku usaha dan memudahkan para calon konsumen mengetahui produk tersebut.

Saat ini banyak sekali kegiatan usaha yang didirikan oleh para pelaku UKM dengan berbagai macam produk yang ditawarkan, mulai dari bidang kuliner, fashion, furniture, dan masih banyak lagi. Usaha dalam bidang kuliner sangat diminati oleh sebagian besar baik dari para pelaku usaha maupun para konsumen dan calon konsumen, sehingga peluang usaha sangat besar. Usaha kuliner meliputi makanan, minuman, jajanan dan berbagai macam olahan lainnya, salah satu yang populer atau banyak dicari adalah produk minuman. Produk minuman sendiri memiliki banyak olahan, ada yang dalam bentuk cairan langsung konsumsi dan ada juga yang dalam bentuk serbuk.

Raos Djawi adalah sebuah produk minuman instan diproduksi oleh UD. Selendang yang berlokasi di kota Ponorogo Jawa Timur, produk minuman ini mempunyai ciri khas dari setiap variannya, yaitu menggunakan bahan rempah-rempah sehingga menjadi keunikan tersendiri dari produk tersebut. Produk minuman Raos Djawi masih belum mempunyai identitas sehingga sangat dibutuhkan perancangan identitas agar produk ini dikenal oleh seluruh lapisan masyarakat khususnya di kota Ponorogo.

Pada laporan kerja praktik ini penulis mengangkat tentang pembuatan logo produk minuman yang ada di Jawa Timur khususnya produk Raos Djawi di UPTI Makanan, Minuman dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur. Dalam pembuatan logo tersebut sebagai upaya mengenalkan produk dan meningkatkan minat konsumen agar membeli produk tersebut. Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan maka penulis membuat sebuah perancangan logo Raos Djawi sebagai upaya meningkatkan *brand awareness* sehingga menjadi solusi bagi permasalahan yang telah dijelaskan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan permasalahannya adalah "Bagaimana merancang logo Raos Djawi daerah Ponorogo sebagai upaya meningkatkan *brand awareness*?"

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas, maka batasan masalah laporan ini berfokus pada merancang desain logo Raos Djawi beserta desain Packagingnya.

## **1.4 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari pembuatan laporan ini adalah untuk membuat logo produk Raos Djawi bertujuan untuk mengenalkan produk kepada masyarakat sekaligus meningkatkan minat konsumen.

## **1.5 Manfaat**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Dalam perancangan ini diharapkan menjadi referensi bagi kita semua termasuk penulis mengetahui perancangan desain logo pada produk makanan dan minuman khususnya dalam pembuatan logo produk Raos Djawi.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari laporan ini diharapkan dapat diterapkan pada produk Raos Djawi sebagai identitas agar dikenal oleh masyarakat luas khususnya di kota Ponorogo.

### 1.6 Pelaksanaan

#### a. Detail Perusahaan

Nama Perusahaan: UPTI MAKANAN, MINUMAN, DAN KEMASAN  
DINAS PERINDUSTRIAN DAN PERDAGANGAN  
PROVINSI JAWA TIMUR

Jasa : Desain Kemasan Produk Makanan dan Minuman

Alamat : Jl. Raya Trosobo Km 20 Taman Sidoarjo 61259

Telepon : (081) - 7884056

Fax : -

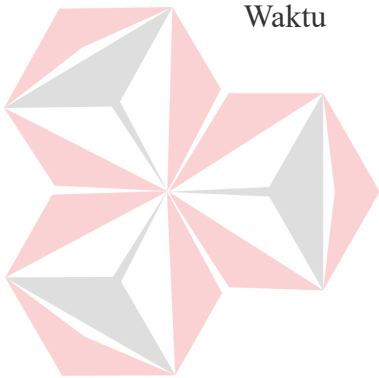
E-mail : [uptimamin@gmail.com](mailto:uptimamin@gmail.com)

Website : -

#### b. Periode '

Tanggal pelaksanaan : 2 Maret 2020 s.d. 2 April 2019

Waktu : 07.00 - 15.30



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil Perusahaan**

Nama Perusahaan : UPTI Makanan, Minuman dan kemasan Dinas  
Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur

Jasa : Desain Kemasan Produk Makanan dan Minuman

Alamat : Jl. Raya Trosobo Km.20, Taman, Sidoarjo

Telepon : (031)-7884056

E-mail : uptimamin@gmail.com

#### **2.2 Latar Belakang Perusahaan**

Jawa Timur memiliki potensi besar dalam menghasilkan produk industri makanan dan minuman terutama industri Unit Kecil Menengah (UKM). Produk UKM dengan jenis makanan dan minuman khususnya di Jawa Timur persaingannya semakin ketat dengan produk impor yang mempunyai kualitas yang lebih baik dan juga harga yang bersaing dengan produk UKM. Produk industri makanan dan minuman Jawa Timur memiliki beberapa kendala yaitu pemasaran, produksi, dan kemasan.

Dalam upaya untuk meningkatkan daya saing produk industri makanan, minuman, dan kemasan pemerintah provinsi Jawa Timur telah membentuk UPTI Makanan, Minuman dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur. Dengan berdirinya UPTI Makanan, Minuman dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur membuka kesempatan untuk setiap perusahaan yang berskala besar, menengah dan kecil yang bergerak di bidang makanan dan minuman untuk mendapatkan pelayanan yang dibutuhkan.

#### **2.3 Visi dan Misi**

##### **1. Visi :**

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

## 2. Misi :

- a. Meningkatkan pelayanan publik.
- b. Meningkatkan pembinaan dibidang industri makanan, minuman dan kemasan.
- c. Meningkatkan pengembangan teknologi di bidang industri makanan, minuman dan kemasan.
- d. Meningkatkan kegiatan pelayanan teknis dibidang industri makanan, minuman dan kemasan.

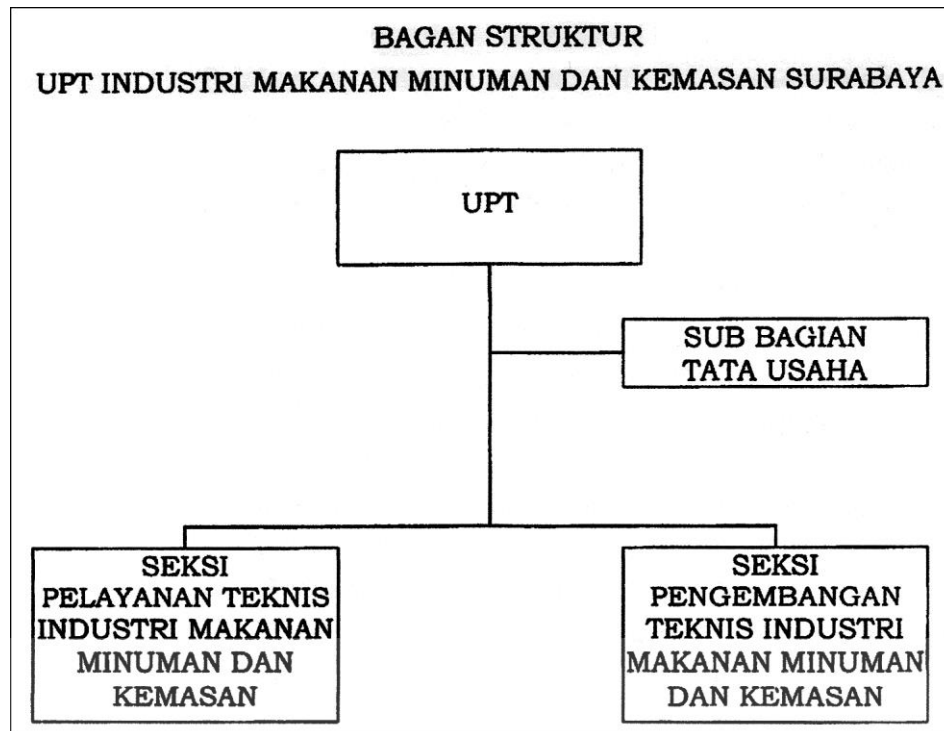
## 2.4 Sasaran

- 1. Industri besar, menengah, kecil, dan sentra UKM makanan dan minuman
- 2. instansi terkait, BUMN, lembaga pembiayaan, perguruan tinggi, asosiasi makanan, minuman, dll.

## 2.5 Tujuan

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

## 2.6 Tugas Pokok dan Fungsi



Gambar 2.1 Bagan Struktur UPTI MAMIN & Kemasan

Sumber: UPTI MAMIN & Kemasan, 2020

UPTI Makanan, Minuman dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur melaksanakan sebagian tugas dinas dalam pelayanan teknis, pembinaan, alih teknologi, pengembangan desain, penyediaan sarana usaha industri, ketatausahaan dan pelayanan masyarakat sesuai dengan Peraturan Gubernur Nomor : 133 tahun 2008. Susunan organisasinya terdiri atas :

### 1. Kepala UPT

Kepala UT mempunyai tugas mengkoordinasi, mengawasi dan mengendalikan pelaksanaan kegiatan pelayanan teknis, alih teknologi, pengembangan desain, menyediakan sarana industri, ketatausahaan dan pelayanan masyarakat.

### 2. Sub Bagian Tata Usaha

Tugas Sub Bagian Tata Usaha melaksanakan pengelolaan :

- a. Surat-menyurat, rumah tangga, kehumasan dan kearsipan.
- b. Administrasi kepegawaian.
- c. Administrasi keuangan.

- d. Perlengkapan dan peralatan kantor.
- e. Pelayanan masyarakat.
- f. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh kepala UPT.

### 3. Seksi Pelayanan Teknis

Seksi Pelayanan Teknis memiliki beberapa tugas, yaitu melaksanakan :

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

### 4. Seksi Pembinaan dan Pengembangan

Seksi Pembinaan dan Pengembangan mempunyai tugas, yaitu :

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

UPTI Makanan, Minuman dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur memberikan pelayanan dalam bentuk konsultasi dan jasa pembuatan desain atau redesain kemasan dan label kemasan (merk, logo, label/etiket), pelayanan teknis kemasan fleksibel dan karton dan pelatihan/workshop, bimbingan teknis, dan lain sebagainya bagi UKM dari kabupaten/kota di provinsi Jawa Timur dan beberapa kota lain di provinsi di Indonesia. Dalam ruang lingkup:

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

d. Dokumentasi.

Pelayanan desain dan merk kemasan memiliki tanggung jawab di bidang jasa pembuatan desain bagi UKM, 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, weekshop pengemasan, dan ten 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.

## **2.7 Arah dan Kebijakan**

1. Meningkatkan fasilitas, pembinaan dan pengembangan standarisasi industri, sistem manajemen umum serta pengendalian mutu produk.
2. Meningkatkan fasilitas, pembinaan dan pengembangan desain produk industri.
3. Meningkatkan kemampuan Sumber Daya Manusia industri, efisiensi dan produktivitasnya.
4. Meningkatkan fasilitas Hak Kekayaan Intelektual (HKI).
5. Meningkatkan sarana dan prasarana kerja/pendukung.
6. Meningkatkan koordinasi/kerjasama dengan instansi terkait/lembaga standarisasi, lembaga desain produk.

## 2.8 Logo Instansi



Gambar 2.2 Logo Instansi

Sumber: UPTI MAMIN & Kemasan, 2019

1. Lambang daun berbentuk perisai, adalah lambang keamanan dan ketentraman serta kejujuran melambangkan dasar dan keinginan hidup rakyat Jawa Timur yang merupakan daerah yang aman.
2. Gambar bintang dengan warna kuningemas, melambangkan Pancasila yang merupakan dasar dan falsafah negara yang senantiasa dijunjung tinggi dan selalu menyinari jiwa rakyatnya khususnya jiwa Ketuhanan Yang Maha Esa.
3. Gambar Tugu Pahlawan, melambangkan kepahlawanan, untuk melukiskan sifat dan semangat kepahlawanan rakyat Jawa Timur khususnya Surabaya dalam mempertahankan kedaulatan dan wilayah tanah airnya.
4. Gambar gunung berapi, melambangkan keteguhan dan kejayaan tekad Jawa Timur dengan semangat yang dinamis, revolusionis dan pantang mundur dalam menyelesaikan revolusi menuju cita-cita masyarakat adil dan makmur. Selain itu juga menggambarkan bahwa wilayah Jawa Timur mempunyai banyak gunung-gunung berapi.
5. Gambar pintu gerbang (candi), melambangkan cita-cita perjuangan serta keagungan Jawa Timur di masa silam yang masih nampak dan sebagai lambang batas perjuangan masa lampau dengan masa sekarang yang

semangatnya tetap berada di tiap patriot Indonesia yang berada di Jawa Timur Gambar sawah dan ladang dengan warna kuning dan hijau, melambangkan kemakmuran yaitu bahwa Jawa Timur memiliki sawah-sawah dan ladang-ladang yang merupakan sumber dan alat untuk mencapai kemakmuran.

7. Gambar padi dan kapas, melambangkan sandang pangan yang menjadi kebutuhan pokok rakyat sehari-hari. Gambar padi berbutir 17 buah dan gambar 8 buah melambangkan hari tanggal kemerdekaan Indonesia yaitu tanggal 17 Agustus.
8. Gambar sungai yang bergelombang, melambangkan bahwa Jawa Timur mempunyai banyak sungai yang mengalir dan mengairi sawah-sawah dan sumber-sumber kemakmuran yang ada di Jawa Timur.
9. Gambar roda dan rantai, melambangkan situasi Jawa Timur pada masa sekarang yang sudah mulai pesat pembangunan pabrik-pabrik dan lain-lain dalam rangka pembangunan Jawa Timur di bidang industri. Dan juga melambangkan pula tekad yang tak kunjung padam serta rasa ikatan persahabatan yang biasa ditunjukkan oleh rakyat Jawa Timur.
10. Gambar pita dengan tulisan JER BASUKI MAWA BEYA mengandung makna bahwa untuk mencapai kebahagiaan membutuhkan pengorbanan.

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Logo**

##### **3.1.1 Pengertian Logo**

Logo berasal dari bahasa Yunani yaitu Logos, yang berarti pikiran sehingga dapat diartikan maksud pemikiran yang dimasukkan kedalam sebuah penyederhanaan visual. Pada tahun 1810-1840 istilah *logotype* lebih populer, jadi bukan logo, diartikan sebagai teknik lettering atau memakai jenis huruf tertentu logotype adalah elemen tulisan saja yang didesain secara khusus (Rustan, 2009: 12). Logo menggunakan berbagai elemen apa saja, berupa logogram, gambar, tulisan, ilustrasi, dan masih banyak lagi. Banyak juga orang yang mengatakan logo adalah elemen gambar/ simbol yang di visualkan (Rustan, 2009: 13)

##### **3.1.2 Fungsi Logo**

Berikut adalah fungsi-fungsi dari logo. Menurut Rustan (2009: 13):

1. Sebagai identitas, agar dapat dibedakan dengan identitas orang lain
2. Tanda Kepemilikan, agar dapat dibedakannya dengan milik orang lain
3. Mencegah peniruan, agar tidak ditiru oleh orang lain
4. Legalitas suatu produk atau organisasi
5. Memberi tahu informasi keaslian, nilai dan kualitas

#### **3.2 Macam Macam Jenis Logo**

##### **3.2.1 Logo Word Mark**

Jenis logo wordmark menggunakan logo terdiri dari teks sebagai elemen utama dalam logonya sebagai identitas yang diungkapkan untuk mengkomunikasikan makna dari sebuah perusahaan

##### **3.2.2 Pictorial**

Jenis logo pictorial lebih menggunakan gambar tanpa menggunakan teks, tetapi dalam beberapa logo perusahaan yang menggunakan jenis ini teks juga digunakan namun hanya untuk penguat, penjelas atau pendukung dari logo intinya tersebut



### 3.3 Logogram

Logogram merupakan simbol yang digunakan untuk mewakili sebuah maksud atau arti yang mencerminkan identitas sebuah perusahaan atau organisasi. Logogram sendiri dapat diartikan sebagai logo yang berbentuk gambar.

### 3.4 Logotype

Logotype merupakan visualisasi dari bentuk huruf atau tipografi saja. Logotype memiliki fungsi yang sama dengan logogram hanya saja sebatas tulisan.

### 3.5 Tahapan Desain

Tahapan desain sangat diwajibkan untuk desainer memulai dari tahap brainstorming untuk menentukan konsep apa yang akan digunakan untuk membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan. Banyak sekali kesalahan beberapa desainer yang melakukan proses desain tanpa adanya brainstorming.

Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan oleh desainer yang sukses:

1. Menemukan masalah dan menemukan tujuan dari proyek desain  
Mendefinisikan masalah apa yang ada? Pesan apa yang ingin disampaikan? Kepada siapa pesan disampaikan? Penggunaan media apa yang cocok untuk mendukung desain? Berapa banyak pengeluaran biaya yang akan digunakan?

2. Riset

Riset bertujuan untuk menggali informasi data dari berbagai sumber untuk mendesain logo yang akan dibuat. Semakin banyak informasi semakin banyak data yang akan terkumpul sehingga memudahkan dalam tahap proses desain.

3. Menguraikan masalah

Dalam tahap ini akan sangat mudah apabila sudah mendapatkan data-data yang dibutuhkan, data tersebut sudah diperoleh dari tahap riset.

4. Proses desain

Setelah menemukan masalah dan menemukan tujuan dari proyek desain, riset, menguraikan masalah, lalu dalam tahap ini adalah proses desain yang telah dilakukan brainstorming dari tahap-tahap sebelumnya sehingga memudahkan

desainer mendesain sesuai dengan kebutuhan.

#### 5. Penerapan hasil desain

Penerapan hasil desain adalah tahap akhir yaitu menerapkan desain yang sudah selesaiin kebeberapa media untuk mempromosikan produk.

### 3.6 Warna

Warna memiliki fungsi untuk menunjukkan gelap terang, warna juga dapat melambangkan apapun, misalnya suasana hati, penerapan pada desain, dan dapat diterapkan pada apaun untuk menunjukkan arti. Dalam logo warna ini sangat penting untuk mencerminkan maksud yang terkandung dalam logo tersebut. Menggunakan warna yang sederhana dapat membuat logo mudah diingat oleh orang.

Warna terbagi menjadi 3 jenis, berikut adalah uraiannya:

1. Warna Primer, adalah warna pokok yang terdiri dari cyan, magenta dan kuning
2. Warna Skunder, adalah warna campuran dari warna primer yang terdiri dari jingga, hijau dan ungu atau coklat
3. Warna Tersier, adalah warna campuran dari salah satu warna primer dengan warna skunder

### 3.7 Tipografi

Tipografi merupakan seni menata menyusun dan mengatur tata letak huruf untuk menghasilkan kesan tertentu sehingga pembaca akan terbantu untuk mendapatkan kenyamanan membaca baik dari segi keterbacaan atau estetika. Dalam logo tipografi sangat berperan penting untuk memperjelas identitas dari suatu produk sehingga konsumen dapat ,mengetahui tentang produk tersebut. Semakin jelas keterbacaan teks dalam logo semakin orang dapat memahami tentang produk apa yang dijual.

Tipografi memiliki beberapa kategori, berikut adalah uraiannya:

#### 1. Serif

Seluruh keluarga serif memiliki ciri khas yang sangat mudah dikenali. Semua

huruf di bawah naungan kategori serif memiliki ciri khas klasik, elegan, tegas, jenis huruf ini memiliki ekor di setiap ujungnya.

## 2. Sans Serif

Huruf Sans Serif hampir mirip dengan keluarga Serif, yang membedakannya adalah di ujung hurufnya tidak memiliki ekor, dan ketebalan hurufnya solid. Kategori Sans Serif adalah bentuk modern dari Serif.

## 3. Egyptian

Kategori Egyptian memiliki huruf yang berbentuk seperti papan. Berbeda dengan kategori serif, Egyptian memiliki ketebalan yang hampir sama di setiap hurufnya sehingga kesan yang di timbulkan oleh kategori huruf ini adalah kuat, kekar, kokoh, dan stabil.

## 4. Script

Sesuai dengan namanya, bentuk huruf ini menyerupai tulisan tangan karena memang bentuknya sama seperti goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, pensil tajam, atau kuas. Kategori ini biasanya diterapkan pada desain undangan pernikahan atau kemewahan.

## 5. Miscellaneous

Huruf kategori ini biasanya merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada, hanya ditambahkan garis-garis dekoratif. Kesan yang di timbulkan oleh kategori ini adalah dekoratif dan ornamental.

### 3.8 Desain

Desain merupakan kegiatan merancang sesuatu dengan kreatif yang umumnya memiliki fungsi untuk menyelesaikan suatu permasalahan tertentu agar memiliki manfaat lebih bagi penggunaanya. Salah satu pakar desain JB Reswick berpendapat bahwa desain adalah kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berfungsi yang belum ada sebelumnya.

Pengertian desain berdasarkan makna kata adalah kata *design* berasal dari bahasa Inggris yang berarti merancang adalah terjemahan yang dapat digunakan.

Namun kata desain menggeser makna kata rancang karena kata tersebut tidak dapat mewadahi kegiatan dan pamor profesi atau kompetensi desainer (Sachari, 2000).

Sementara itu ketika diserap dan digunakan oleh Bahasa Indoneisa, berdasarkan KBBI makna *Design* menjadi: 1. Kerangka bentuk; rancangan, 2. Motif; pola; corak.

### 3.9 Unsur Desain

Dalam desain memiliki unsur-unsur yang terkandung, berikut uraiannya:

#### 1. Garis

Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik yang lainnya. Bentuk garis memiliki banyak variasi, garis itu sendiri biasanya dapat memaknai penggunaannya, beberapa contoh garis adalah garis lurus, garis lengkung, garis zig-zag, garis tidak beraturan, garis horizontal, garis vertikal, dan garis diagonal.

#### 2. Bidang

Bidang merupakan segala apapun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar, bidang dapat berbentuk geometris seperti lingkaran, segitiga, elips, persegi, setengah lingkaran, dan sebagainya.

#### 3. Tekstur

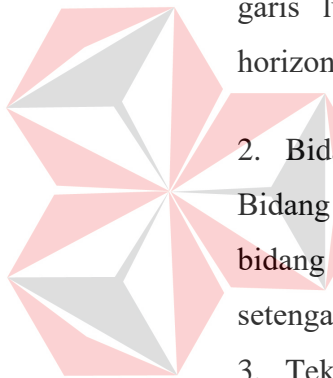
Dalam desain tekstur merupakan nilai halus ataru kasar sebuah benda. Penggunaan tekstur dalam desain grafis biasanya sering diaplikasikan pada latar desain atau sering kita sebut *background* desain.

#### 4. Ruang

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya. Dalam desain area kosong yang berada dalam elemen-elemen visual juga dianggap elemen desain. Karena ruang kosong sangat penting untuk mengistirahatkan penglihatan dari keramaian jenis bentuk dalam sebuah desain.

#### 5. Ukuran

Ukuran adalah unsur lain dalam desain grafis yang mendefinisikan besar kecilnya suatu objek. Unsur ini digunakan untuk memperlihatkan objek



manakah yang kita mau tonjolkan karena dengan menggunakan unsur ini seorang desainer grafis akan dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada objek desain sehingga orang akan tahu skala prioritas objek yang akan dilihat terlebih dahulu

## 6. Warna

Warna adalah elemen dari unsur desain grafis yang menjadi penarik perhatian paling utama. Penggunaan warna yang tepat akan berbanding lurus dengan kualitas, citra, keterbacaan, dan penyampaian pesan dalam desain tersebut.

### 3.10 Sketsa

Sketsa merupakan sebuah gambaran kasar dan ringan yang dapat digunakan untuk bisa mengawali atau sebagai kerangka awal dalam pembuatan desain atau karya lukis. Sketsa berasal dari bahasa Yunani yaitu *Shedios extempore*, kemudian diadopsi menjadi bahasa Inggris sebagai *sketch*. Menurut H.W Flower sketsa merupakan sebuah gambaran atau lukisan pendahuluan yang kasar, ringan dan juga semata-mata garis besar. Dalam KBBI, sketsa adalah gambar sebuah rancangan, terkait suatu hal yang berupa sebuah garis besar.

#### 3.10.1 Fungsi Sketsa

Sketsa merupakan sebuah media awal perancangan sebelum dapat diwujudkan dalam bentuk gambar yang lengkap. Gambar sketsa berfungsi sebagai sarana eksplorasi sekaligus sebagai suatu awalan desainer untuk dapat mewujudkan produk. Berikut adalah fungsi-fungsi dari sketsa:

1. Sebagai gambaran awal untuk meminimalisir kesalahan dalam membuat gambar
2. Sebagai gambaran awal tentang suatu tema gambar yang akan dibuat
3. Membantu dalam pengamatan sebuah gambar untuk memulai karya
4. Membantu meningkatkan kemampuan dalam keterampilan tangan

#### 3.10.2 Jenis-Jenis Sketsa

Sketsa memiliki beberapa jenis karena kebutuhan sebuah desain berbeda-beda sehingga sketsa bisa dibedakan kategorinya, berikut adalah jenis-jenis dari sketsa:

1. Sketsa gambar garis besar

Sketsa yang dibuat dalam bentuk gambar garis-garis sederhana dan tipis tanpa rincian dan belum selesai, disebut juga sebagai pola awal dari sebuah gambar atau desain

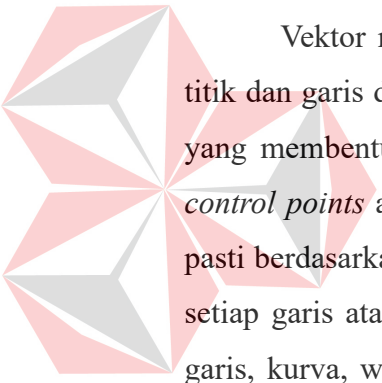
2. Sketsa cepat

Berbeda dengan gambar garis besar, sketsa cepat merupakan gambar garis besar yang sudah selesai. Pada sketsa cepat ini gambar sudah berwujud bentuk dari gambar

3. Studi sketsa

sketsa yang dibuat dalam bentuk coretan-coretan cepat dan kurang terperinci, dimana tujuannya untuk memberikan gambaran umum lukisan.

### 3.11 Vektor



Vektor merupakan sebuah gambar yang dihasilkan dari perpaduan antara titik dan garis dengan rumusan matematika, sehingga membentuk sebuah poligon yang membentuk gambar objek tertentu. Lokasi gambar vektor disebut dengan *control points* atau *nodes*, dimana lokasi dari setiap titik mempunyai posisi yang pasti berdasarkan sumbu x dan sumbu y pada sebuah bidang. Pada gambar vektor setiap garis atau titik bisa ditambahkan dengan atribut seperti bentuk, ketebalan garis, kurva, warna garis, serta warna isi. Dalam pembuatan logo vektor sangat penting untuk melayout desain dan menerapkan logo tersebut ke berbagai media secara digital.

#### 3.11.1 Jenis-jenis Vektor

Vektor dapat dibuat berbagai karya, vektor juga memiliki beberapa jenis, berikut adalah jenis-jenis dari vektor:

1. Line art

Jenis ini menggunakan bentuk garis tegas tanpa menggunakan gradasi warna, biasanya hanya menggunakan hitam putih saja

2. Vector art

Vektor jenis ini menggunakan gambar asli yang dibuat menjadi bentuk kartun menggunakan vektor

### 3. Siluet art

Siluet disini mirip dengan gambar bayangan, tetapi disini menggunakan vektor dengan memblok warna hitam dari objek tertentu

### 4. Karikatur

Karikatur biasanya menggunakan objek manusia untuk dibuat gambar vektor, tetapi bagian kepalanya dibuat lebih besar

### 5. Sketch art

Gambar yang dibuat seperti sketsa tetapi dalam bentuk vektor, kebanyakan gambar yang dibuat ialah gambar manusia

## 3.12 Layout

*Layout* merupakan penataan pada elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep dan pesan yang ingin disampaikan. *Layout* berguna untuk mengatur desain agar menjadi indah dan memanjakan mata. Cara membuat layout adalah dengan menyeimbangkan komposisi, *widesspace*, irama dan yang paling penting yaitu *grid*.

### 3.12.1 Jenis Layout

*Layout* memiliki beberapa jenis untuk kita gunakan dalam elemen-elemen desain, berikut adalah jenis dari *layout*:

#### 1. Mondrian layout

Jenis layout ini mengacu pada karya Piet Mondrian seorang pelukis asal Belanda. Mondrian layout memiliki desain yang asimetris dan unsur gambar di tempatkan didalam bidang segi empat.

#### 2. Axial layout

Axial layout memiliki tampilan visual yang menempatkan gambar utama berada di tengah dan dikelilingi elemen-elemen pendukung yang berhubungan dengan gambar utama yang berletak di tengah layout.

#### 3. Picture window layout

Picture Window Layout memiliki tampilan gambar yang besar menjadi ciri utama jenis layout ini, dan kemudian memiliki *headline* dan diikuti keterangan gambar dengan porsi kecil.

4. Big type layout

Big type layout menggunakan huruf yang besar sebagai unsur utama. Sedangkan gambar utama hanya sebagai elemen pendukung.

5. Silhouette layout

Di jenis layout ini, tata letak tulisan mengikuti alur bentuk gambar yang digunakan menjadi ciri desain jenis ini. Dan juga menggunakan tampilan negatif gambar (silhouette) untuk memperjelas pesan yang disampaikan.

6. Frame layout

Frame layout menggunakan bingkai sebagai unsur utama desain ini dimana elemen-elemen utama diletakkan di dalam bingkai.

7. Circus layout

Penyajian tata letaknya tidak mengacu pada ketentuan yang baku. Meskipun susunannya tidak beraturan, namun elemen-elemen tetap tertata dengan baik.

8. Rebus layout

Pada layout jenis Rebus, elemen gambar mengganti sebagian tulisan namun arti dari tulisan tetap digantikan dengan jelas dengan gambar pengganti.

9. Type specimen layout

Layout jenis ini didominasi oleh penggunaan tulisan yang berukuran besar dan umumnya berupa headline.

10. Copy heavy layout

Layout jenis ini mengutamakan pada tata letak untuk tulisan dengan kata lain komposisinya didominasi oleh penyajian teks.

### 3.13 Kemasan

Kemasan adalah sebuah desain kreatif yang terkait dengan bentuk, warna, material, struktur, tipografi dan elemen-elemen desain dengan memasukkan informasi produk agar produk dapat dipasarkan. Kegunaan dari kemasan adalah membungkus, melindungi, menyimpan, dan membedakan dari produk satu dengan produk yang lain. Menurut Kotler & Keller (2009:27), pengemasan adalah kegiatan perancangan dan produksi atau untuk kebutuhan membungkus sebuah



produk.

### 3.13.1 Fungsi Kemasan

Fungsi utama dari kemasan adalah untuk melindungi sebuah produk yang ada didalamnya. Namun, sekarang kemasan juga merupakan faktor yang cukup penting sebagai alat pemasaran (Rangkuti, 2010:132). Sebuah perusahaan sangat memperhatikan pembungkus suatu produk sebagai suatu hal yang penting dalam faktor pemasaran. Tetapi lebih luas lagi kemasan memiliki dua fungsi, yaitu:

1. Fungsi protektif

Fungsi ini berkenaan dengan perlindungan produk, perbedaan iklim saluran distribusi, dan prasarana transportasi yang semua berimbas pada pengemasan. Dengan perlindungan dari sebuah kemasan, maka konsumen tidak perlu menanggung produk rusak.

2. Fungsi promosi

Dalam fungsi ini kemasan tidak hanya dibatasi sebagai pelindung produk, namun juga memiliki bentuk, ukuran, warna dan penamilan pada kemasan produk.

### 3.13.2 Jenis Kemasan

Berdasarkan struktur isi, kemasan dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Kemasan Primer

Bahan kemasan tersebut langsung membungkus isi produk

Contoh: Kaleng susu, botol minuman, dll.

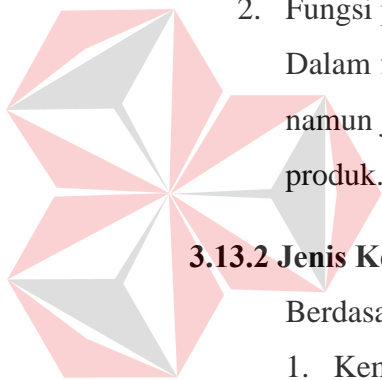
2. Kemasan Skunder

Kemasan yang fungsi utamanya adalah melindungi produk yang sudah ada kemasannya

Contoh: kotak karton yang mewadahi minuman kaleng atau bungkus makanan ringan.

3. Kemasan Tersier dan Kuarter

Kemasan yang diperlukan untuk menyimpan, pengiriman atau identifikasi. Kemasan tersier dan kuarter pada umumnya digunakan untuk kebutuhan pengiriman dan pengangkutan



UNIVERSITAS  
Dinamika

### 3.14 Graphic Standard Manual

Graphic Standard Manual merupakan buku yang berisikan tentang aturan logo, pemilihan jenis *font*, *layout*, *pattern*, dan segala elemen yang digunakan oleh sebuah *brand* atau perusahaan guna membangun identitas yang kuat. Biasanya aturan ini digunakan sebagai panduan dasar untuk desainer supaya tidak keluar dari jalur alias konsisten dari apa yang terlihat, terdengar, dan terasa dari suatu merek.

Graphic standard Manual diibaratkan sebagai cerminan dari sebuah *brand*. Didalamnya terdapat visi, misi dan nilai yang dimiliki oleh merek tersebut. Ini juga sekaligus menjadi panduan untuk para desainer ketika mendesain.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Pada bab ini penulis akan menjelaskan proses perancangan desain logo produk Raos Djawi di UPTI Makanan, Minuman dan Kemasan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Timur mulai dari awal hingga akhir.

#### **4.1 Analisis Sistem**

Produk minuman Raos Djawi adalah minuman tradisional yang berbahan dasar utama jahe merah, kunyit, temulawak, selain ketiga bahan tersebut produk Raos Djawi juga menggunakan bahan alami rempah-rempah. Produk minuman Raos Djawi diproduksi oleh UD.Selendang yang berlokasi di Desa Selur, Ngrayun kota Ponorogo. Dalam upaya memperkenalkan produk kepada masyarakat maka perlu adanya desain logo yang menarik dan unik agar menambah daya tarik calon konsumen.

#### **4.2 Pembuatan Desain Logo**

Dalam pembuatan desain logo Raos Djawi terdapat urutan yang harus diikuti agar pembuatan desain logo dapat terorganisir dengan benar. Fungsi urutan tersebut adalah pra produksi, produksi, paska produksi. Tahapan tersebutlah yang nantinya dapat mempermudah pembuatan logo Raos Djawi.

#### **4.3 Penentuan Konsep**

Konsep sangat penting untuk menentukan desain yang sesuai dengan kebutuhan sehingga sesuai juga target yang diinginkan. Dalam pembuatan desain logo produk Raos Djawi ini konsep perancangan telah diperoleh dari data-data yang diberikan oleh *client*.

Dalam proses perancangan desain logo produk Raos Djawi konsep perancangan menggunakan teknik yang sudah disebutkan sebelumnya. Menurut hasil dan analisa yang sudah didapat sehingga konsep yang diangkat dalam pembuatan desain logo adalah konsep *splash* (cipratan air) dan *ginger* (jahe) karena karakteristik dari produk Raous Djawi adalah minuman tradisional dengan bahan alami.

Konsep logo yang akan dibuat untuk produk Raos Djawi adalah perpaduan logogram dan logotype karena dengan logogram mampu menunjukkan identitas dari produk tersebut dan ditambah dengan teks dari logotype untuk menjelaskan secara spesifik produk tersebut.

#### **4.3.1 Splash (Cipratan Air)**

Konsep dalam pembuatan logo ini adalah cipratan air mencerminkan bahwa Raos Djawi adalah produk minuman instan yang sangat menyegarkan

#### **4.3.2 Ginger (Jahe)**

Dalam pembuatan desain logo produk Raos Djawi menggunakan konsep logogram dengan menyederhanakan bentuk dari jahe, tidak hanya jahe ada temulawak, kunyit dan jahe merah yang divisualisasikan dengan menggunakan warna yang berbeda sehingga dapat mewakili bahan dasar dalam produk minuman tersebut. Jahe juga dimaksudkan sebagai simbol alami sehingga gambar jahe dalam produk minuman Raos Djawi diartikan sebagai penggunaan bahan alami yang aman.

### **4.4 Perancangan Karya**

Setelah menemukan konsep yang akan digunakan untuk perancangan karya maka akan dilakukan juga tahap perancangan karya. Diawali dengan referensi logo dan packaging yang ingin digunakan sesuai dengan konsep, membuat sketsa desain lalu diakhiri dengan membuat desain digital.

#### **4.4.1 Referensi**

Referensi sangat penting bagi desainer karena dari adanya karya yang sudah ada dapat menjadi kemunculan ide desainer sehingga dapat merancang model baru dari referensi tersebut.

Referensi yang sangat cocok untuk desain logo produk Raos Djawi sesuai dengan data yang didapat adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Referensi logo 1

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2020

Pemilihan referensi Gambar 4.1 Referensi logo 1 ini sangat memberi ide dalam pembuatan logo produk Raos Djawi karena menunjukkan ilustrasi jahe yang terbelah sehingga memunculkan keaslian bahan dari produk tersebut. Bentuk *outline* dari jahe tersebut juga memiliki tebal tipis yang agak tidak beraturan memberi kesan yang begitu menarik sehingga penulis sangat terinspirasi dari logo pada Gambar 4.1 Referensi logo 1.

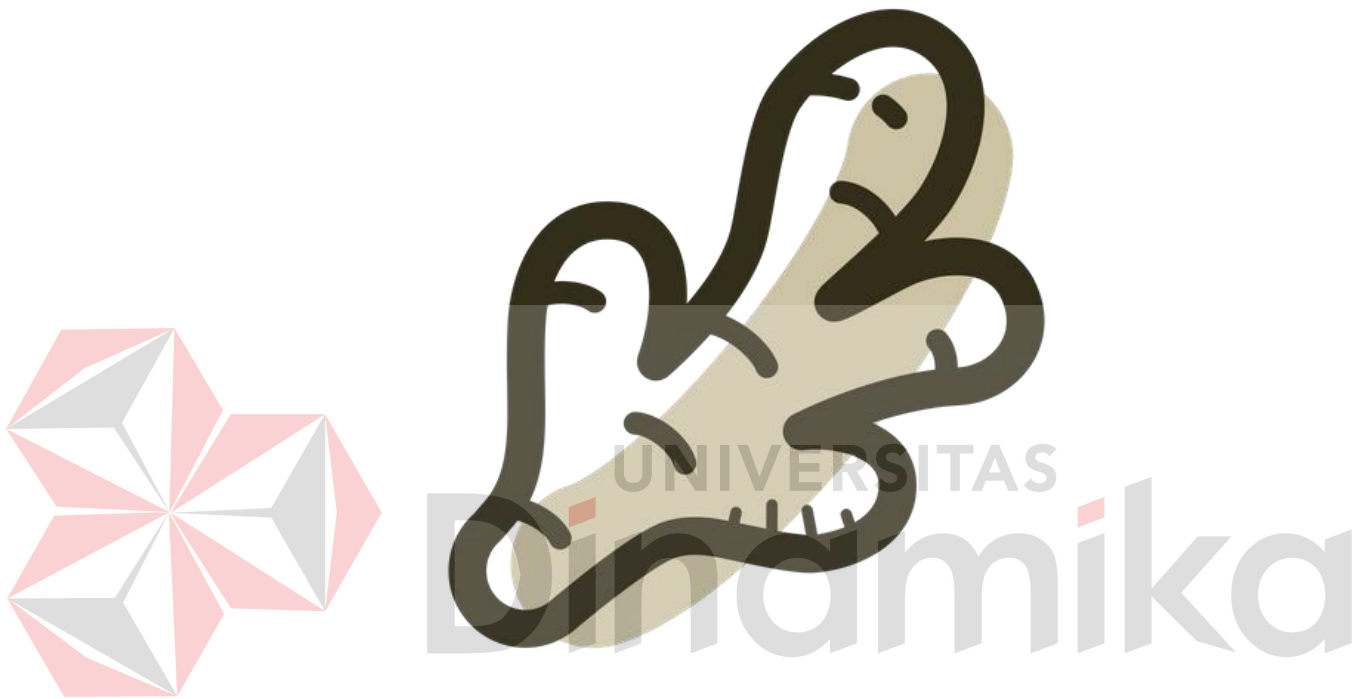


Gambar 4.2 Referensi logo 2

Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2020

Tipografi yang digunakan pada Gambar 4.2 Referensi logo 2 menjadi inspirasi ide yang penulis akan gunakan pada perancangan desain logo produk

Raos Djawi karena sangat menarik. Disini penulis akan menggunakan jenis kategori huruf yang berbeda sehingga mempunyai estetika tersendiri pada perancangan logo produk Raos Djawi



Gambar 4.3 Referensi 3

Suumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2020

Pada referenensi ketiga seperti pada Gambar 4.3 Referensi 3 memberikan penulis ide untuk menggunakan warna yang tidak rapi sehingga memunculkan kesan yang berbeda dan tampak lebih bagus. Pewarnaan seperti gambar tersebut juga terkesan memiliki terang gelap.

## 4.5 Sketsa Terpilih

### a. Sketsa 1



Gambar 4.4 Sketsa logo 1

Sumber: Olahan Penulis, 2020

Sketsa diatas adalah bentuk dari jahe dan beberapa potongan tersebut juga mewakili bahan dasar dari produk minuman Raos Djawi yang nantinya akan di beri warna yang berbeda untuk mencerminkan setiap warnanya. Lalu *font* yang digunakan adalah jenis *script* tetapi masih dapat terbaca dengan baik

## b. Sketsa 2



Gambar 4.5 Sketsa logo 2

Sumber: Olahan Penulis, 2020

Ini adalah pengembangan dari sketsa logo pada Gambar 4.4 Sketsa logo 1, pada sketsa logo yang ini huruf R dan D menggunakan *font* Nature Beauty Personal Use dan sisa nya menggunakan *font* Hollaboi FREE, kedua *font* tersebut merupakan jenis *script*. Lalu ada penambahan *background* pada logo yang dimana terdapat percikan air. *Backgorund* tersebut nantinya akan diberikan garis pinggir dan efek bayangan sehingga dapat diterapkan dalam desain apapun bahkan desain yang bertekstur, maka dari itu logo Raos Djawi tetap dapat terlihat dan terbaca dengan jelas.



c. Sketsa 3 (sketsa fix)



Gambar 4.6 Sketsa logo fix

Sumber: Olahan penulis, 2020

#### 4.6 Penentuan software

*Software* dalam mendesain sangat banyak sehingga dapat ditentukan memilih yang mana dalam pembuatan desain logo produk Raos Djawi agar tidak bingung karena banyak pilihan.

Dalam pembuatan desain logo dan kemasan menggunakan *software Adobe Illustrator CS6* sebagai alat pembuatan logo dan kemasan digital, dengan alat tersebut maka memudahkan penulis dalam mengubah sketsa manual menjadi digital. Karena *Adobe Illustrator* sangat cocok untuk pembuatan desain berbasis vektor.

#### 4.7 Implementasi Karya

Dalam tahap perancangan, penulis membuat 2 rancangan desain sesuai konsep, pencarian referensi dan *software* yang akan digunakan sehingga didapatkan rancangan desain yaitu *sketching*. Setelah melakukan tahap sketsa, logo dan kemasan berbentuk sketsa sudah fix terpilih maka dimulailah tahap digitalisasi menggunakan *software Adobe Illustrator*.

#### 4.8 Spesifikasi logo

Font : Nature Beauty Personal Use, Hollaboi FREE

Warna : Solid

Ukuran logo : Normal : 9 cm x 10 cm

Medium : 6,3 cm x 7 cm

Mini : 4,5 cm x 5 cm

Deskripsi logo : Desain logo dengan gabungan antara gambar (Jahe) dengan Raos Djawi (Nama produk) yang mewakili dari produk Raos Djawi dengan warna solid coklat khas jahe menandakan bahwa produk Raos Djawi adalah minuman dari bahan yang alami dan terjamin keasliannya. Dengan adanya percikan air menciptakan kesan minuman yang menyehatkan dan menyegarkan.



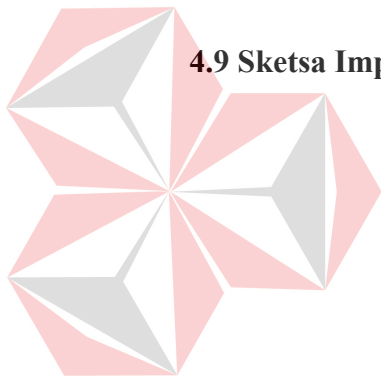
Gambar 4.7 Desain Logo Produk Raos Djawi

Sumber: Olahan penulis, 2020

Desain diatas adalah bentuk digital dari logo produk Raos Djawi. Gambar jahe dengan berbagai warna adalah mewakili bahan-bahan dasar yang digunakan, warna kulit coklat dan dalamnya berwarna krem terang melambangkan jahe, warna kulit merah dan dalamnya berwarna krem terang melambangkan jahe

merah, warna kulit coklat dan dalamnya berwarna jingga melambangkan temulawak, warna kulit coklat dan dalamnya berwarna kuning melambangkan kunyit, itulah maksud dari gambar jahe dengan warna yang berbeda. Warna coklat dimaksudkan ciri khas tradisional. Lalu untuk penggunaan tipografi penulis menggunakan dua *font* yang berbeda, yaitu untuk huruf R dan D menggunakan *font* Nature Beauty Personal Use dan lainnya menggunakan *font* Hollaboi FREE, keduanya merupakan jenis *font* yang sama yaitu *script*. Penggunaan *font script* sangat cocok diterapkan pada desain logo produk makanan atau minuman. Bentuk percikan air pada sisi kanan adalah melambangkan bahwa Raos Djawi merupakan produk minuman, lalu *Background* putih yang di sengaja dimaksudkan logo produk Raos Djawi dapat diterapkan pada desain apapun bahkan dengan *background* bertekstur tetap bisa diterapkan.

#### 4.9 Sketsa Implementasi Logo Pada Kemasan



Gambar 4.8 Sketsa Desain Kemasan

Sumber: Olahan Penulis, 2020

Sketsa dari produk minuman instan diatas menggunakan ukuran 10,5 cm x 28 cm dengan menggunakan *font* Franklin Gothic Demi dengan ukuran 18pt, lalu untuk tulisan “Berat bersih” dan “200 gr” menggunakan *font* yang sama tetapi dengan ukuran 10pt dan 19,5pt.

#### 4.10 Implementasi Pada Desain Kemasan

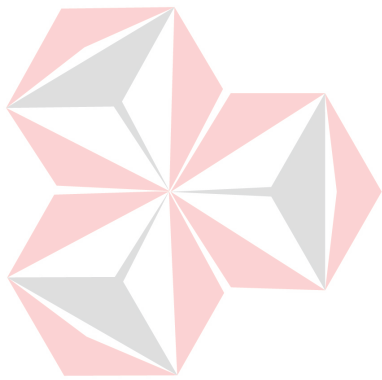


Gambar 4.9 Desain Kemasan Raos Djawi

Sumber: Olahan penulis, 2020

Desain dari produk minuman instan diatas menggunakan ukuran 10,5 cm x 28 cm dengan menggunakan *font* Franklin Gothic Demi dengan ukuran 18pt sebagai penjasar varian dari produk Raos Djawi, lalu untuk tulisan “Berat bersih 200 gr” menggunakan *font* yang sama tetapi dengan ukuran 10pt dan 19,5pt. Dalam desain tersebut terdapat gambar jahe yang mengilustrasikan keaslian dari bahan-bahan alami, lalu ada cangkir yang berisikan wedang jahe menunjukkan kesegaran dari minuman tersebut. Logo Raos Djawi dibuat besar dengan tujuan memberitahukan nama dari produk minuman tersebut dan untuk mengenalkan produk minuman Raos Djawi. Jenis kemasan yang digunakan adalah *standing pouch* dengan bahan karton sehingga terjamin produk didalamnya aman dan dari segi estetika juga menarik sehingga dapat menjadi sebuah promosi dari produk

minuman Raos Djawi. Dengan menggunakan gradasi warna hijau dan kuning yang mencerminkan bahwa minuman tersebut mempunyai kesan yang alami sehingga aman untuk dikonsumsi.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam pembuatan laporan perancangan logo Raos Djawi kota Ponorogo ini dapat disimpulkan bahwa :

Merancang sebuah logo harus melalui tahapan-tahapan yang harus diikuti agar pembuatan desain logo dapat terorganisir dengan benar, dimulai dari mencari permasalahan, riset dan pengetahuan tentang produk, ditemukan penyelesaian masalah, mengkonsep logo, mendesain logo sehingga terciptalah desain logo yang sesuai dengan produk tersebut dan benar-benar dapat menjadi pemecahan masalah. Raos Djawi adalah sebuah produk yang belum mempunyai logo sebelumnya sehingga dalam laporan ini menjelaskan proses dari pembuatan logo beserta kemasannya dengan menggunakan konsep sesuai dengan kebutuhannya menghasilkan desain yang diharapkan dapat mengenalkan produk Raos Djawi kepada masyarakat khususnya di kota Ponorogo.

#### **5.2 Saran**

Pada perancangan logo Raos Djawi menurut penulis ialah :

1. Desain harus selalu disesuaikan dengan kebutuhan sehingga mencapai sasaran yang diinginkan
2. Desain logo ini bisa dipublikasikan secara masal agar masyarakat luas mengetahui bahwa Raos Djawi adalah produk minuman dengan bahan yang alami

## DAFTAR PUSTAKA

Surianto, Rustan. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: Pt Gramedia Pustaka Utama

Surianto, Rustan. 2011 *Font dan Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Kotler dan Keller.2009. *Manajemen Pemasaran. Jilid I. Edisi ke 13*. Jakarta: Erlangga

Kotler dan Philip. 1999. *Manajemen Pemasaran. Jilid II Edisi Milenium*. Jakarta: Prenhallindo.

Rangkuti, Freddy. 2005. *Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: Gramedia

### Sumber Internet :

<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-sketsa.html> (diakses 18 Juli 2020 Jam 13.00)

<https://cakbagus.net/pengertian-gambar-vektor/> (diakses 17 Juli 2020 Jam 10.45)

<https://ilmuseni.com/seni-rupa/seni-grafis/unsur-desain-grafis> (diakses 16 Juli Jam 13.30)