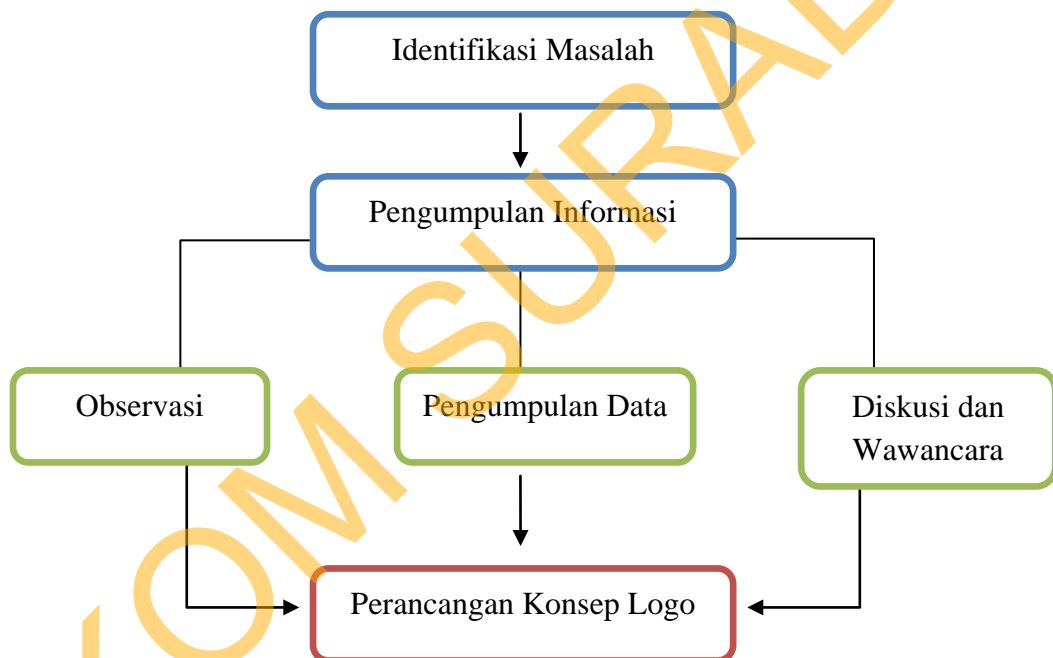


BAB III

METODE PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang cara dan metode yang digunakan dalam perancangan logo industri kreatif di Dewan Kesenian Jawa Timur berikut bagan perancangannya :



Dewan Kesenian Jawa Timur (DKJT) adalah lembaga representasi dari seniman dan kesenian Jawa Timur yang dibentuk oleh Pemerintah Provinsi Jawa Timur. Untuk membantu dalam pengerjaan pembuatan perancangan logo industry kreatif. Dewan Kesenian Jawa Timur membutuhkan seorang desainer untuk mendukung perancangan konsep logo Industri Kreatif. Oleh karena itu penulis

akan merancang konsep melalui tahap yang dimulai dari identifikasi masalah, pengumpulan informasi dan perancangan konsep logo.

3.1 Identifikasi Masalah

Dalam kerja praktek ini, penulis berusaha menemukan, mempelajari serta menganalisis permasalahan DKJT. Permasalahan yang timbul pada DKJT yaitu kurang memiliki jasa penyedia desainer tetap untuk menunjang kegiatan yang memerlukan bantuan seorang desainer di bidangnya. Sehingga pada permasalahan ini, penulis diminta untuk membuat suatu perancangan logo industry kreatif untuk membantu meningkatkan citra lembaga penguatan ekonomi kreatif Jatim. Perancangan logo dibuat berdasarkan konsep dan menggambarkan tentang industry kreatif.

3.1.1 Analisis Industri Kreatif

Dalam langkah ini penulis melakukan analisis terhadap pengertian industry kreatif dan saling berdiskusi dengan keinginan dari mentor dalam kerja praktek ini. Hal ini dilakukan untuk mengetahui konsep yang akan dilakukan dalam perancangan logo industri. Melalui bahan referensi yang sudah diberikan oleh pihak Dewan Kesenian Jawa Timur dan juga referensi lain yang dapat diambil dari internet. Dengan hal itu maka akan ditemukan suatu VISI dan MISI dari Industri Kreatif.

1.2 Pengumpulan Informasi

Dalam pengumpulan informasi dibutuhkan beberapa metode untuk mengatasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya maka langkah – langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut :

3.2.1 Observasi

Observasi yang dilakukan dengan mencari referensi-referensi bentuk logo dari beberapa contoh di internet dan bentuk logo dari industry kreatif sebelumnya untuk dijadikan gambaran – gambaran dalam pembuatan perancangan logo industry kreatif oleh penulis. Hal itu guna untuk menggali kreatifitas serta mendukung suatu perencanaan konsep yang nantinya dapat diaplikasikan dalam perancangan sebuah logo. Dengan melakukan observasi ini penulis menjadi mengerti tentang bentuk dan langkah apa saja yang perlu dan tidak perlu untuk dilakukan dalam sebuah perancangan logo.

3.2.2 Diskusi dan Wawancara

Diskusi atau wawancara ini dilakukan dengan *sekretaris umum* sebagai mentor kerja praktek penulis dan pihak yang bersedia untuk diwawancarai serta berdiskusi. Dalam diskusi atau wawancara tersebut penulis menggali informasi tentang detail industri kreatif mulai dari analisis pengertian tentang industry kreatif hingga bidang yang bergerak pada industry kreatif.

Selanjutnya penulis juga mencari informasi tentang software apa saja yang akan digunakan untuk logo industry kreatif. Dalam diskusi tersebut penulis mendapatkan beberapa bahan dan media yg di perlukan yaitu:

1. Konsep bentuk logo dan makna logo
2. Karakter dan pewarnaan logo.
3. Menggunakan software corel draw

Selain berdiskusi detail tentang industry kreatif, penulis juga dapat melakukan dan mencari data-data yang mendukung dalam perancangan logo industry kreatif.

3.3 Pengumpulan Data

Setelah melakukan observasi dan diskusi, selanjutnya penulis mengumpulkan beberapa data yang dibutuhkan dalam perancangan logo industry kreatif. Data yang digunakan pada perancangan logo industry ini ialah beberapa contoh logo yang lain untuk dapat dibandingkan dan menjadi acuan beberapa alternative perancangan desain industry kreatif.

Data yang dibutuhkan ialah beberapa bentuk brosur, kop surat, flyer dan media kreatif lainnya. Sehingga perancangan logo industry yang dibuat oleh penulis dapat diterapkan di beberapa media promosi. Hal itu menjadi salah satu pemanfaatan pembuatan perancangan logo industry kreatif oleh penulis, selain untuk meningkatkan citra Lembaga Penguatan Ekonomi Kreatif Jatim.

3.4 Perancangan Konsep Logo

Setelah melakukan analisis terhadap perusahaan maka selanjutnya dilakukan perancangan desain. Dalam perancangan desain ini, penulis mulai membentuk suatu konsep perancangan desain. Langkah – langkah yang dilakukan dalam perancangan ini adalah :

1. Penentuan Software
2. Penentuan Konsep Desain dan Brain Storming
3. Konsep Warna
4. Pembuatan Thumbnail Sketch
5. Pemilihan Bentuk Final Logo

Langkah-langkah tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Penentuan Software

Penentuan software apa yang digunakan merupakan langkah awal yang diperlukan sebelum melakukan pembuatan desain. Karena desain yang akan dibuat tergantung pada software apa yang akan dipergunakan untuk pembuatan perancangan logo.

Dalam hal ini penulis menggunakan software corel draw sebagai media untuk membuat bentuk logo, mekomposisikan, dan penerapan warna. Corel Draw merupakan salah satu jenis software yang digunakan dalam pembuatan desain untuk mempermudah penulis dalam mengerjakan perancangan desain yang akan dibuatnya.

. Software Corel Draw ini dipergunakan untuk membuat objek grafis berupa *vector graphic* yang terdiri dari beberapa tools yang dapat membantu penggunaanya membuat sebuah gambar dan elemen-elemen yang dapat dipergunakan ke dalam logo tersebut.

b. Penentuan Konsep Desain dan Brain Storming

Langkah selanjutnya adalah menentukan konsep perancangan desain yang sesuai dengan karakter industry kreatif , visi dan misi yang sesuai dengan image yang ingin ditampilkan. Brain storming ialah mengerucutkan beberapa alternative atau keyword kata-kata yang berhubungan dengan perancangan logo yang hendak dibuat. Berdasarkan data yang telah diperoleh dari perusahaan dan internet maka konsep desain yang dipilih adalah :

1. Menampilkan konsep “Perkembangan Dunia Kreatif” dengan merancang bentuk logo yang berawal dari bentuk dasar bumi yang bulat sebagai bentuk utama dari perancangan Logo yang dibuat.
2. Membuat brain storming untuk mempermudah dan mendapatkan kata kunci keseluruhan sehingga dapat membentuk perancangan desain logo.
3. Membuat sketch thumbnail agar mempermudah pembuatan sketch-sketch hasil manual sebelum dipindahkan ke dalam bentuk digital. Thumbnail ini merupakan salah satu langkah awal sebelum mencapai final logo.
4. Pemilihan bentuk desain logo yang sudah dikembangkan melalui beberapa tahap sehingga dapat dilakukan pewarnaan yang sesuai.

Bentuk yang diambil dari konsep perancangan logo ini ialah bentuk bulat yang mewakili dari bentuk simple dari bumi . Serta bentuk garis yang lurus aan tetapi tegas dengan yang mewakili arti suatu pertumbuhan yang pesat dari perkembangan teknologi dan peningkatan kreativitas di dunia.

c. Konsep Warna

Karena salah satu kesan yang ingin ditampilkan ialah warna yang dapat menyejukan mata serta terlihat luas sebagai point of interest industry kreatif, maka penulis menggunakan dua warna yaitu biru dan orange. Warna biru merupakan warna dasar yang dipakai oleh penulis untuk mewakili karakter dari industry kreatif , sedangkan warna orange digunakan untuk bentuk keseimbangan yang enerjik. Sebagai mana industry kreatif ialah sebuah upaya pembangunan dalam perkembangan dunia untuk mewujudkan suatu kreativitas, serta mengikuti kemajuan teknologi.

Warna biru apabila dilihat oleh mata terkihat sejuk dan terkesan lembut, warna biru dapat dideskripsikan sebagai warna yang berhubungan dengan percaya diri, teknologi, tegas. Penulis juga menggunakan warna orange sebagai penambahan komposisi kesatuan yang mendukung bentuk dari bumi, warna orange memiliki arti dalam psikologi warna ialah keseimbangan dan enerjik. Sehingga terciptalah suatu kesatuan antara warna biru dan orange dengan bentuk logo yang bulat seperti bumi untuk menjadi keselarasan logo yang berhubungan dengan industry kreatif.

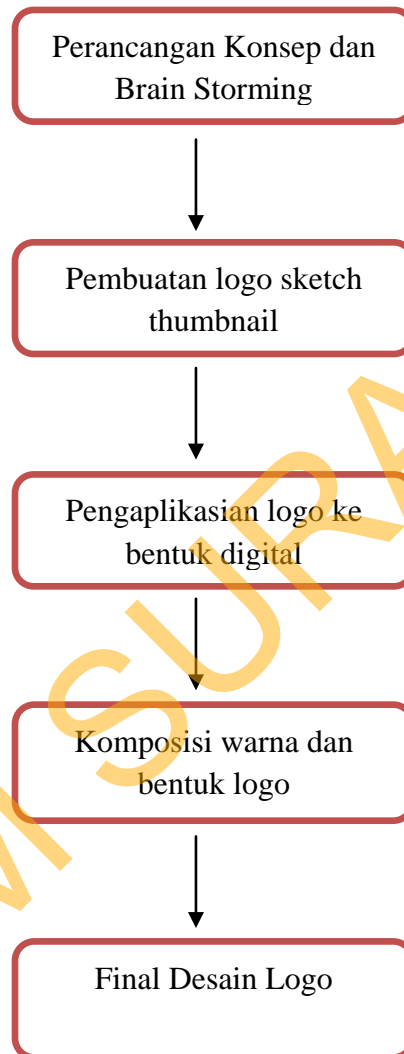
d. Pembuatan Thumbnail Sketch Logo

Thumbnail sketch sangat diperlukan, karena ini merupakan progress yang bertujuan untuk sebagai tahap persetujuan pihak klien terhadap apa yang kita buat disini. Dengan demikian dalam pembuatan logo tidak semata-mata sudah menjadi bentuk seperti hasil akhir, akan tetapi perlu proses pembuatan yang menuju ke final logo. Pada thumbnail logo dapat juga digunakan beberapa contoh warna yang biasanya menggunakan pensil warna sebagai panduan pemilihan warna ke dalam bentuk digital.

e. Pemilihan Final Logo

Pemilihan final logo dipilih pada saat penulis dan mentornya menyetujui hasil desain. Pada tahap ini ialah dari proses thumbnail menuju ke pewarnaan dan pembuatan bentuk logo yang sudah dipilih menuju proses berikutnya, yaitu proses dalam pembuatan ke bentuk digital atau computer. Pada pembuatan ini penulis mulai membuat beberapa alternative dan bentuk pengembangan dari warna juga, agar dapat mempermudah pembuatan dan pemilihan final logo akhir.

3.5 Bagan Pembuatan Logo



Bagan diatas merupakan tahap inti proses kerja yang dilakukan selama Kerja Praktek di DKJT dengan proses assistensi dengan mentor kami sebagai pengarah dan pembimbing Untuk langkah kerjanya akan di jelaskan lebih rinci sebagai berikut.

3.5.1 Perancangan Konsep dan Brain Storming

Dalam membuat suatu rancangan desain yang memecahkan masalah tentu memerlukan ide yang cemerlang agar masalah terpecahkan dan menemukan sebuah konsep yang kreatif. Proses menemukan ide tersebut memerlukan tahap diskusi bersama saling mencurahkan ide dan pendapat secara random yang disebut dengan istilah *brainstorming*. Proses ini sangat penting karena dari sinilah bagaimana ide menjadi semakin terekplorasi dari berbagai macam sudut pandang. Berikut beberapa tahap brainstorming ide.

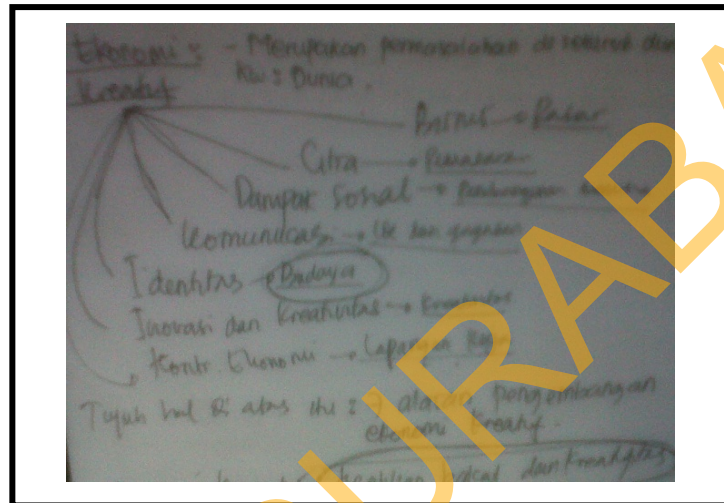
Pertama, mentor kami memberikan brief dalam perancangan konsep ide logo dengan memberikan beberapabentuk logo dan gambaran perusahaan secara singkat.

Kedua, peserta kerja praktek di berikan kesempatan untuk berpikir untuk memberikan ide kreatif lalu di diskusikan bersama dengan mentor yg ada di perusahaan.

Ketiga, setelah diberikan kesempatan untuk berpikir dan menyelesaikan beberapa sketch untuk mendapatkan hasil terakhir sketsa sebelum dilakukan ke pengembangan proses digital. Desain logo di diskusikan dengan mentor untuk mendapat persetujuan.

Konsep yang didapat dari hasil smuanya ialah dengan menggunakan bentuk dasar bumi yang bulat sebagai ciri atau lambing dari dunia. Bahwa pertumbuhan industry creative ini berkembang secara menyeluruh hingga dunia.

Brain storming yang dilakukan oleh penulis ialah untuk mempermudah mengerucutkan kata kunci dari pengertian industry kreatif untuk digunakan sebagai penentuan pengertian perancangan logo yang nantinya dibuat oleh penulis. Sehingga logo yang dirancang nantinya memiliki filosofi yang kuat.



Gambar 3.1 Brain Storming

3.5.2 Pembuatan Logo Sketch Thumbnail

Setelah melakukan konsep dan brain storming maka tahap selanjutnya ialah menggambar bentuk-bentuk sketch logo secara manual. Menggambar dengan cara manual akan mempermudah untuk seorang desainer dalam mengembangkan hasil yang didapat dari sketch kasar tersebut untuk menjadi beberapa bagian saja dan yang akhirnya dipilih menjadi satu.

Tahap sketch thumbnail ini sangat diharuskan untuk mempermudah bagi seorang desainer untuk melangkah ke proses selanjutnya yaitu proses secara digital atau computer. Dan tidak diperbolehkan menggunakan cara dengan computer secara langsung. Proses ini ialah sebuah sketsa kasar dimana seorang desainer

atau penulis menuangkan ide-ide kreatifnya untuk mendapatkan hasil yang sesuai dan maksimal.



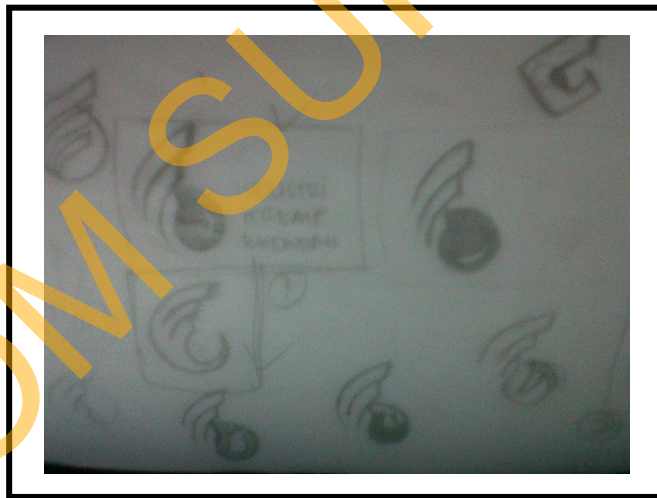
Gambar 3.2 Sketsa Thumbnail Logo



Gambar 3.3 Sketsa Thumbnail Logo



Gambar 3.4 Sketsa Thumbnail Logo



Gambar 3.5 Sketsa Thumbnail Logo

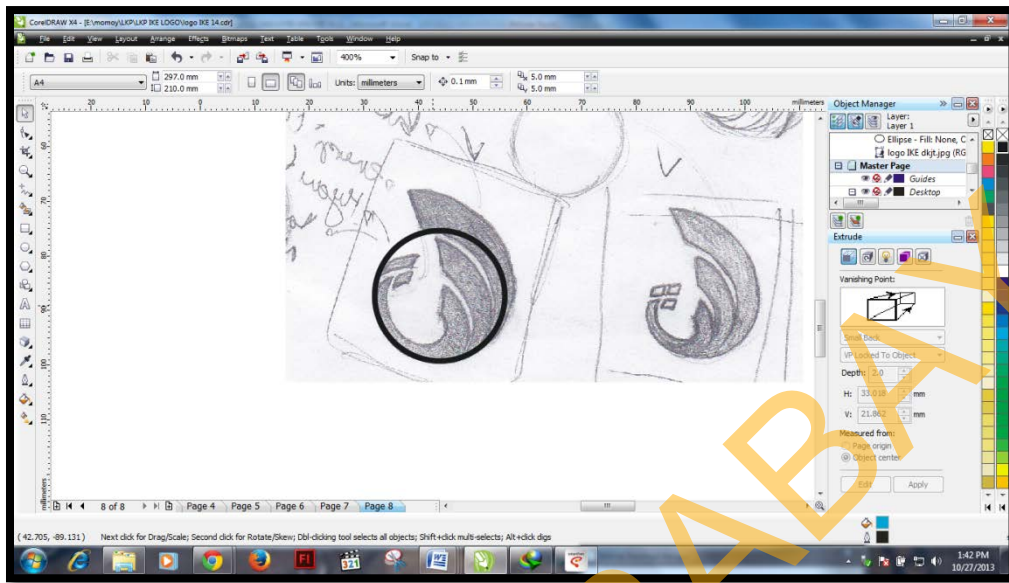
STIKOM SURABAYA



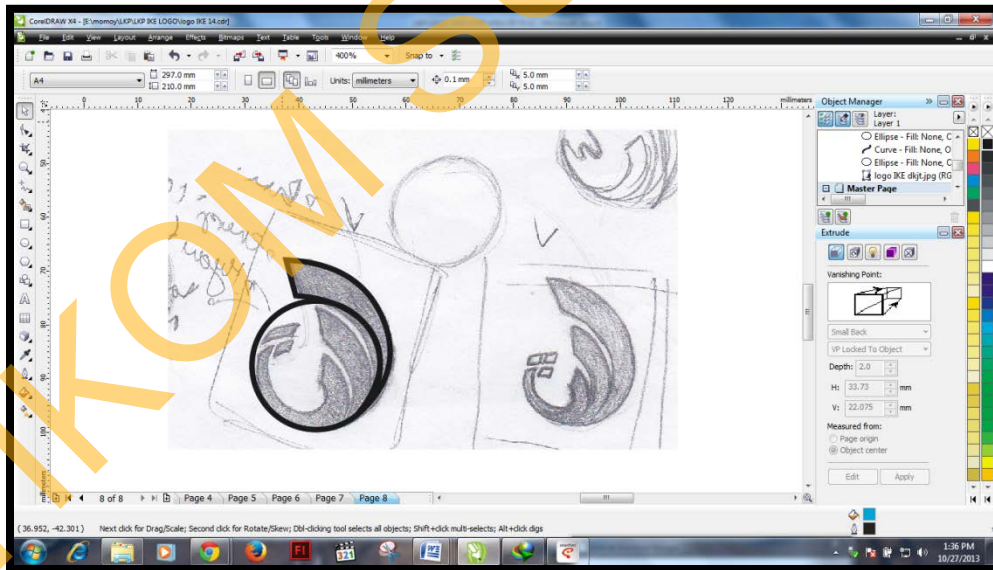
Gambar 3.6 Sketsa Thumbnail Logo

3.5.3 Pengaplikasian Logo ke Bentuk Digital

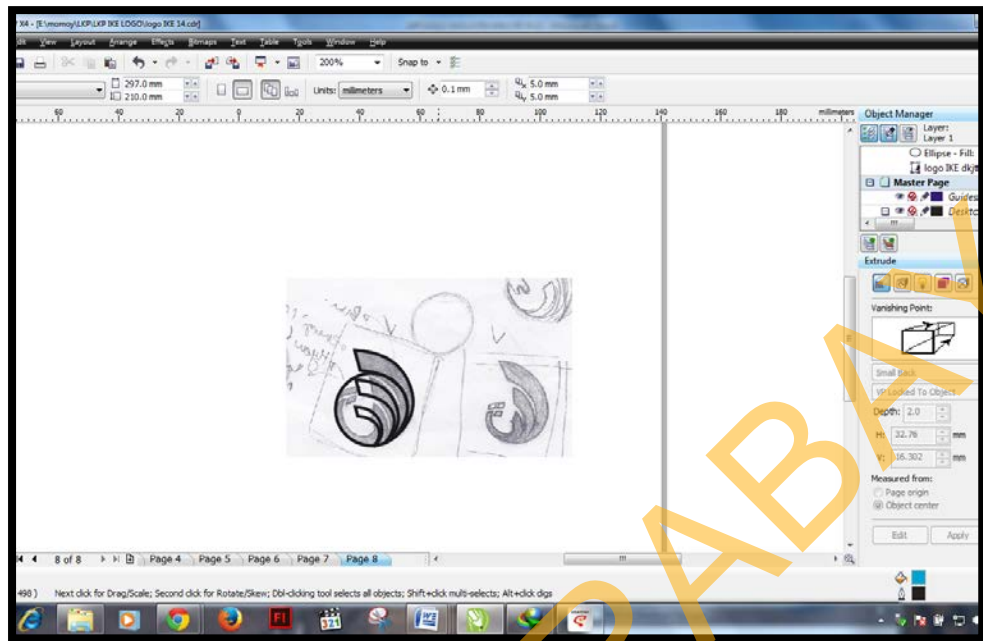
Setelah melakukan sketch thumbnail cukup banyak yang berbentuk kasar logo secara manual dan menggunakan pensil atau bolpoin maka, tahap selanjutnya ialah memasukkan hasil dari salah satu gambar sketch ke dalam komputer. Dan penulis melakukan *trace* pada bentuk gambar yang sudah didapat untuk memperjelas dan merapikan gambar logo.



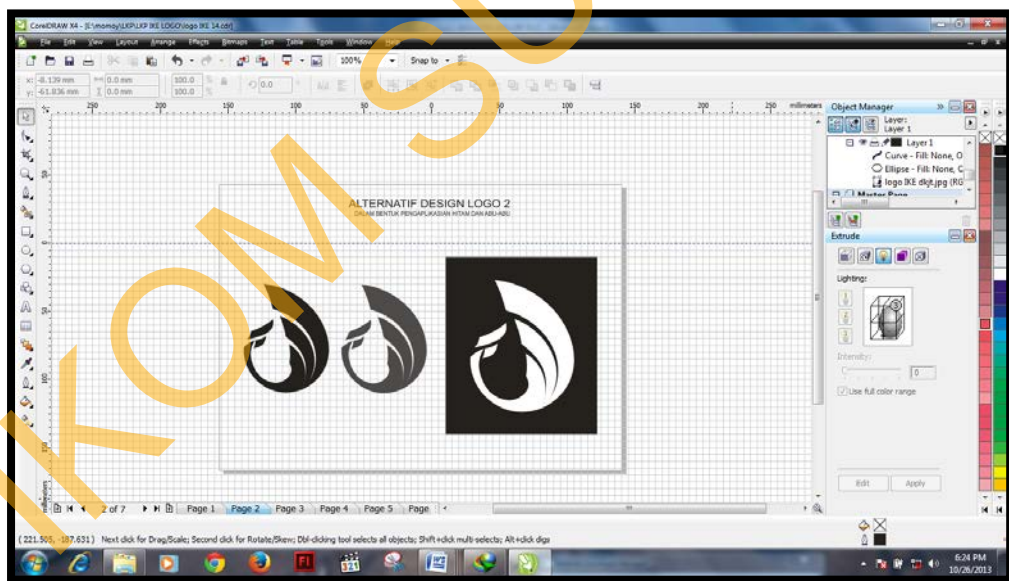
Gambar 3.7 Tahap Komputer 1



Gambar 3.8 Tahap Komputer 2



Gambar 3.9 Tahap Komputer 3



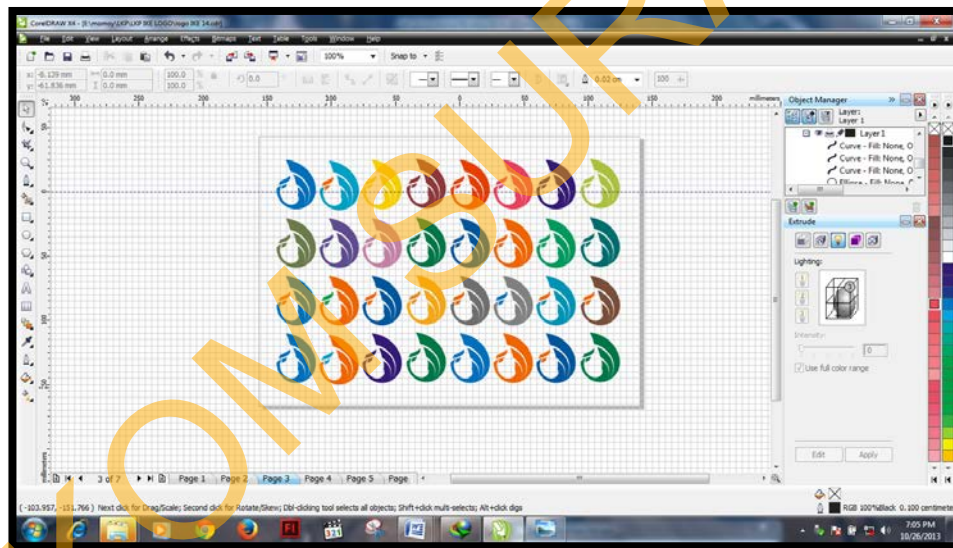
Gambar 3.10 Tahap Pewarnaan 1

Pada gambar 3.10 diatas ialah penulis atau desainer menggunakan alternative warna awal hitam dan putih. Warna hitam dan putih dipergunakan untuk dapat diaplikasikan pada kertas brosur, flayer atau fotocopy.

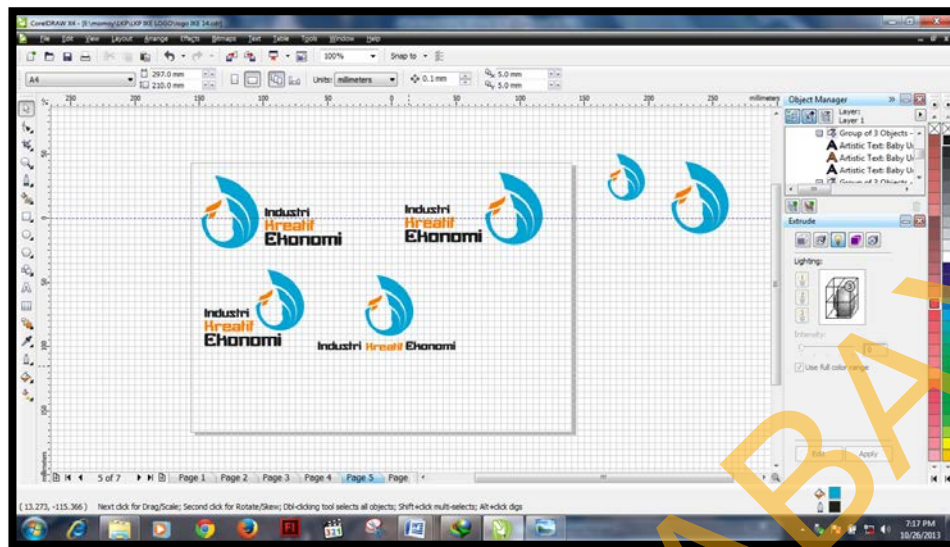
Penggunaan warna hitam dan putih ini bertujuan untuk mendapatkan apakah logo tersebut kuat dalam mendapatkan perhatian mata masyarakat meskipun penggunaan warna hitam putih.

3.5.4 Komposisi Warna dan Bentuk Logo

Setelah melakukan pengetracean maka akan terbentuk sebuah gambar yang lebih rapi dan teratur. Pada tahap ini penulis mulai mencoba beberapa warna yang sesuai dengan konsep. Serta mengubah bentuk logo dengan cara rotate dan mirror.



Gambar 3.11 Tahap Komputer Pewarnaan 2



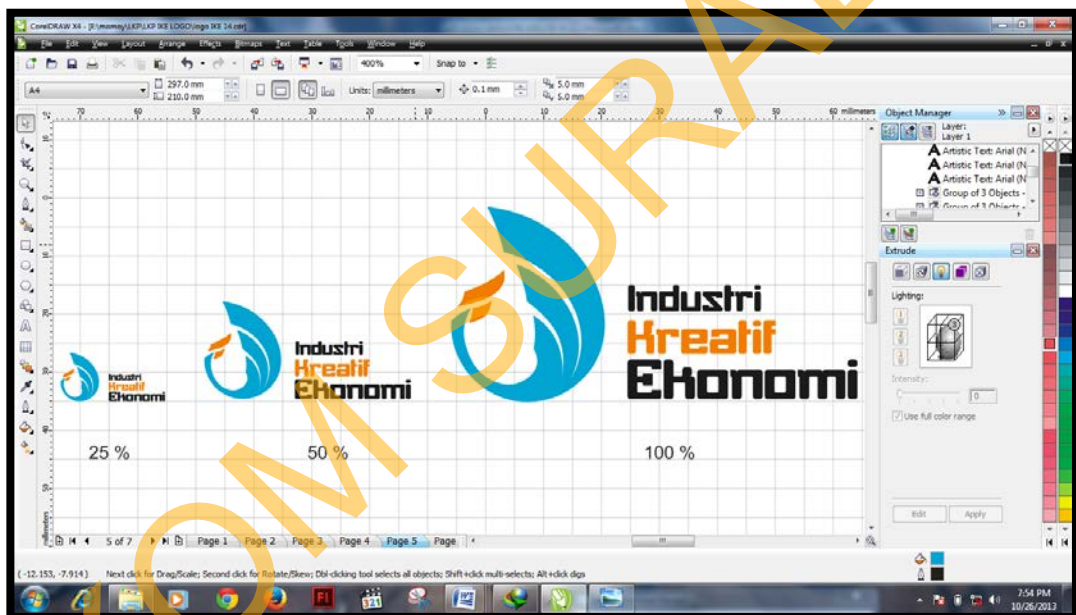
Gambar 3.12 Pemberian Logotype

Pemilihan peletakkan nama perusahaan ini bertujuan untuk mendapatkan komposisi yang baik dan pas untuk dilihat oleh mata. Penggunaan nama ini menggunakan warna orange dan hitam karena yang memiliki arti sebagai berikut :

Warna orange sengaja diletakkan di kata kreatif karena warna orange memiliki arti enerjjik dan keseimbangan. Sedangkan warna hitam memiliki arti sbagai warna yang netral dan kuat.

3.5.5 Final Desain Logo

Pada tahap ini ialah tahap terakhir setelah melakukan proses-proses yang cukup rumit untuk mendapatkan hasil yang sesuai dan berdasarkan konsep. Final ialah tahapan yang sudah disetujui oleh mentor penulis dan hasil akhir dari perancangan desain logo. Final desain logo dapat digunakan ke dalam bentuk aplikasi brosur , flayer, banner dan sebagainya. Pada tahap ini mulai dari bentuk, warna hingga font nama perusahaan sudah sempurna.



Gambar 3.13 Komposisi Ukuran