



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Selama ini sulit sekali untuk mencari buku desain khusus logo berbahasa Indonesia. penulis melakukan survei kepada perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara tetapi yang ditemukan di lapangan perpustakaan hanya tersedia sedikit literatur tentang logo. Ditemukan hanya satu yaitu buku *Mendesain Logo* karya Surianto Rustan, S.Sn. Sebaliknya, buku logo terbitan luar negeri yang dimiliki perpustakaan ada 13 buku logo, beberapa judulnya diantaranya *Logo Lounge*, *New Logo*, dan *Logo Design Workbook*. Kebanyakan buku yang beredar adalah buku-buku terbitan luar negeri. Buku-buku desain khusus logo sendiri jarang ditemui yang berbahasa Indonesia.

Sedangkan buku khusus logo terbitan luar negeri *Logo Lounge* dan *New Logo* yang menampilkan karya - karya logo buatan para desainer terbitan *EtnoBook*, *Logo Design Workbook* yang membahas tentang perusahaan dan arti dari logo tersebut. *The Little Book of Logo Recipes: Successful Designs and How to Create Them* membahas tentang proses pembuatan dari awal sampai akhir karya David E. Carter.

Penulis telah melakukan survei ke toko buku *Gramedia* yang berlokasi di Summarecon Mal Serpong. Dari survei tersebut pada komputer di *Gramedia* ditemukan ada 19 buku dengan keyword “logo”. Dari 19 buku logo hanya ada 4 buku terbitan Indonesia dua diantaranya yang focus terhadap logo berjudul *Fengshui Untuk Logo* terbitan *Elex Media Komputindo* dan buku khusus yang membahas tentang konsep logo yang tersedia hanya buku *Mendesain Logo* karya Surianto Rustan terbitan *Gramedia pustaka*. Sedangkan ke dua buku lainnya berjudul *Coreldraw X5 & Photoshop CS5 untuk desain logo* dan *1 jam mahir desain logo untuk pemula* yang berisi tutorial. Sisanya adalah buku-buku terbitan luar negeri seperti contoh *New Logo* terbitan *PAGEONE*.

Penulis juga melakukan survei berupa kuisioner kepada 10 mahasiswa DKV (Desain Komunikasi Visual) Universitas Multimedia Nusantara. Dari kuisioner ini didapat hasil bahwa sulit sekali menemukan buku desain khusus logo yang terbitan Indonesia, sedangkan buku khusus logo terbitan luar negeri banyak ditemukan. Buku desain khusus luar negeri menyebabkan banyak kendala seperti faktor bahasa. Banyak yang ingin belajar tentang logo tetapi karena faktor buku terbitan luar negeri menggunakan bahasa Inggris dan cukup banyak membuat mahasiswa menjadi malas untuk belajar.

Setelah melakukan survei kepada para mahasiswa penulis juga melakukan survei kepada perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara, dari 10 orang 9 diantaranya yang penulis temukan, ternyata mahasiswa perlu buku desain khusus tentang logo yang berbahasa Indonesia, tetapi yang ditemukan di lapangan perpustakaan hanya tersedia sedikit literatur tentang logo. Sekali lagi ditemukan fakta bahwa buku logo berbahasa Indonesia yang ditemukan diperpustakaan Universitas Multimedia Nusantara hanya satu yaitu buku *Mendesain Logo* karya Surianto Rustan, Sebaliknya, buku logo terbitan luar negeri yang dimiliki perpustakaan ada 13 buku logo, beberapa judulnya diantaranya *Logo Lounge*, *New Logo*, dan *Logo Design Workbook*.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu para mahasiswa untuk lebih mengerti tentang logo dan dapat mengetahui konsep tentang logo. Serta dapat menjadi bahan referensi dalam proses pembuatan logo dan lebih memahami arti atau maksud arti bentuk-bentuk logo, karena logo dibutuhkan setiap perusahaan, lembaga, institusi, komunitas untuk menjadi identitas yang membuat ia berbeda dari yang lain, karena logo seperti bagian puncak gunung es yang selalu berada di posisi yang selalu terlihat. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kekuatan sebuah logo, orang tidak lagi membuat logo dengan mengandalkan nilai estetika saja, tetapi logo juga menyampaikan misi yang ingin disampaikan kepada masyarakat.

Susahnya bagi para mahasiswa dalam menemukan buku desain khusus logo, hal ini menunjukkan bahwa perlu dibuatnya buku konsep logo. Agar mahasiswa DKV (Desain Komunikasi Visual) Universitas Multimedia Nusantara memiliki buku referensi tentang logo dan dapat menambah wawasan serta pengetahuan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan pokok yang terjadi adalah kendala bahasa dan sedikitnya buku-buku khusus logo yang berbahasa Indonesia. Berikut ini adalah beberapa rumusan masalah yang ada setelah menjabarkan latar belakang.

1. Bagaimana merancang sebuah buku logo yang dapat menjadi referensi?
2. Komposisi materi seperti apa yang akan disampaikan dalam buku ini?
3. Bagaimana memvisualisasikan komposisi layout buku yang baik?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi penelitian :

1. Buku ini diperuntukkan untuk mahasiswa UMN sebagai referensi pembuatan logo.
2. Komposisi materi yang akan disampaikan terbagi menjadi enam bab, hanya membahas tentang proses pembuatan logo, filosofi logo, feed back dari klien, kuisisioner, re-desain logo dan galeri logo yang pernah dibuat penulis.
3. Visualisasi layout akan mempermudah pembaca untuk mendapatkan informasi. Menggunakan desain layout yang simpel dan tidak menggunakan banyak elemen bentuk.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang ada, tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut;

1. Membuat buku yang bisa menjadi bahan referensi dan acuan mahasiswa dalam membuat logo.
2. Komposisi materi yang akan disampaikan dari buku ini proses pembuatan logo, makna logo, feed back dari klien, kuisisioner, re-desain logo dan galeri logo.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan hasil yang bermanfaat sejalan dengan tujuan penulisan sebagai berikut :

Kegunaan Praktis

Bagi kalangan akademis di UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA, diharapkan dapat menambah wawasan mengenai logo dan sebagai bahan referensi dalam proses pembuatan logo.

1.6 Metode Penelitian

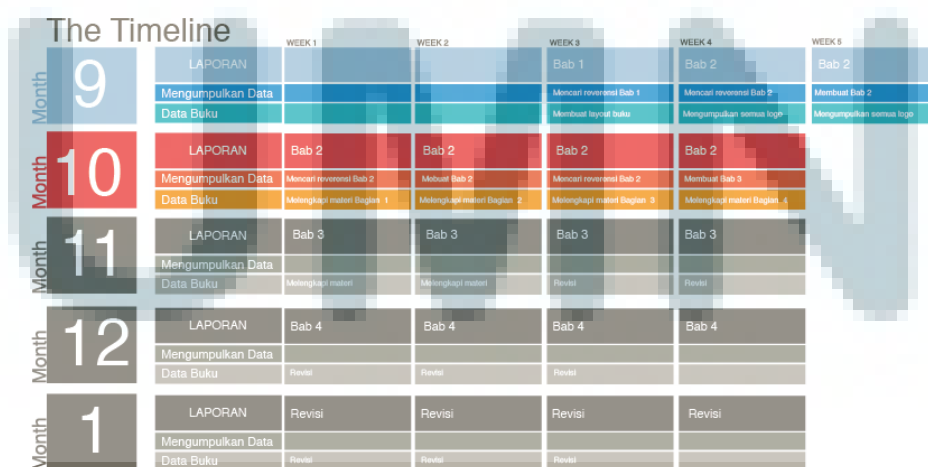
Metode penelitian yang dilakukan yaitu metode pengumpulan data, melakukan pendekatan permasalahan dengan cara Kualitatif (melakukan kuisisioner), sehingga diharapkan data-data yang terkumpul dapat lebih memperjelas dan mengantarkan penulis pada tahap analisa menuju pada kesimpulan pembahasan. Penulis melakukan penelitian dengan berbagai tahap, yaitu :

1. Riset pendahuluan

Dengan mengadakan kuisisioner kepada mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual untuk mengetahui apakah perlu tidaknya buku ini dibuat.

2. Tahap pengumpulan data

Pada tahap penulis mengumpulkan data-data logo yang telah dibuat kemudian menyusunnya, dan membagi menjadi beberapa bab.



Gambar 1.6.1
Timeline

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang dari permasalahan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis. Selanjutnya ditentukan dasar permasalahan dari penelitian ini untuk ditemukan tujuan dan manfaat dari penelitian ini. Bab ini pun akan membahas metode penelitian yang tahapan - tahapan yang akan ditempuh dalam penelitian ini untuk mendapatkan analisa dalam studi penelitian yang dilakukan penulis.

BAB II

TELAAH LITERATUR

Bab ini yang mendasari penelitian ini. Dasar-dasar teori tersebut bersumber dari studi pustaka. Kemudian teori-teori yang didapat, dikumpulkan untuk digunakan sebagai landasan teori yang mendasari penelitian ini.

BAB III

HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas objek dari penelitian ini yaitu membahas tentang pemakaian teori-teori tersebut didalam membuat suatu logo.

BAB IV

ANALISIS KARYA

Bab ini membahas perbandingan dari hasil penelitian.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat kesimpulan yang merupakan jawaban atas masalah dari penelitian yang dilakukan penulis.