

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Sekolah swasta merupakan bisnis pendidikan yang tidak berbeda dengan bisnis lain. Sekolah juga harus memposisikan dirinya untuk bersaing dengan sekolah lain. Penempatan posisi dapat berupa menyampaikan keunggulan dalam hal sistem pembelajaran, lokasi, dan agama. Banyaknya kompetitor dan pertimbangan dalam memilih sekolah membuatnya harus terlihat terpercaya dan berkualitas. Penyampaian yang paling awal dan efektif dilakukan secara visual yaitu melalui logo. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Supriyono (2010) bahwa logo diciptakan untuk dapat berfungsi melebihi dari sekedar merek atau simbol tetapi mencerminkan identitas dan memberi kepercayaan (hlm. 101).

Penulis telah melakukan penelitian pada tanggal 19 – 23 februari 2015 dengan total 27 responden untuk mengetahui persepsi yang dihasilkan dari logo sekolah. Responden yang dipilih sebatas pria dan wanita yang sudah menikah. Penelitian dilakukan melalui kuesioner yang berisi enam logo sekolah tanpa nama dengan sistem pembelajaran dan target pasar yang serupa dan responden diminta untuk memilih tiga logo dengan kategori paling dikenali, dipercaya dan relevan.

Hasil *survey* menunjukkan pendapat yang saling bertentangan antara dua logo yaitu sekolah Harapan Bangsa dan Amore Prime School atau disingkat APS. Logo sekolah Harapan Bangsa memiliki hasil tertinggi sebesar 88% dalam kategori paling dikenali, 92% dalam kategori paling dipercaya dan 100% dalam



### **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.

kategori relevan. Sedangkan APS memiliki hasil terendah sebesar 19% dalam kategori paling dikenali dan 0% dalam kategori dipercaya dan relevan. Hal ini menunjukkan bahwa logo APS tidak dipercaya dan relevan.

Selain penelitian di atas, penulis juga melakukan observasi terhadap APS. Hasil observasi menunjukkan bahwa APS memiliki kompetitor dengan logo, target pasar, lokasi dan sistem pembelajaran yang mirip yaitu sekolah Anak Terang. Selain itu, logo APS memiliki kemiripan visual dengan beberapa sekolah lain yaitu Maitreyawira, Alam Duri, Amelia dan Faith Bilingual School.

Pencipta logo APS sendiri mengakui bahwa logo ciptaannya tidak dibuat berdasarkan visi, misi dan citra APS melainkan memiliki arti untuk menggapai cita-cita setinggi langit. Padahal logo sekolah seharusnya dapat mewakili dan menyampaikan citra dari identitas sekolah itu sendiri. Oleh karena hal-hal di atas maka penulis akan merancang ulang desain logo APS beserta *Graphic Standard Manual* atau disingkat GSM sebagai panduan dalam implementasi logo ke dalam berbagai media.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah:

1. Bagaimana rancang ulang desain logo APS agar dapat menyampaikan citra yang sesungguhnya?
2. Bagaimana merancang GSM logo APS agar dapat digunakan sebagai panduan?

### 1.3. Batasan Masalah

Batasan penelitian atau pembahasan mengenai yang menjadi acuan penulis adalah sebagai berikut:

1. Penulis merancang ulang logo APS beserta GSM.
2. Target dan pembatasan pada logo sekolah Amore adalah sebagai berikut:
  - Geografis: Kembangan, Tangerang.
  - Demografis:
    - Pria dan wanita yang sudah menikah memiliki anak dengan usia 2, 5 hingga 13 tahun. Tidak ada batasan pada agama, suku dan ras tertentu.
    - Ekonomi menengah keatas atau gaji diatas 10 juta, namun tidak menutupi bagi yang dibawah 10 juta oleh karena APS memiliki donatur.
  - Psikografis:
    - Memiliki pikiran yang terbuka dan toleransi terhadap perbedaan suku dan agama.
    - Sadar akan kebutuhan mempersiapkan anak ke dunia yang *global* dengan menambah kurikulum nasional, yaitu *national plus*.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dibuatnya tugas akhir ini adalah

1. Merancang ulang desain logo APS agar dapat menyampaikan citra yang sesungguhnya.
2. Merancang GSM sebagai panduan untuk logo APS.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat yang diterima oleh penulis dari laporan tugas akhir ini adalah berupa wawasan secara langsung dari klien, berbagai literatur dan proses perancangan desain ulang logo APS ini. Selain penulis, para pembaca pun dapat mengetahui bagaimana proses perancangan logo dengan proses yang tepat dan dapat dijadikan contoh atau panduan.

Tugas akhir ini juga bermanfaat kepada universitas Multimedia Nusantara sebagai wawasan bahwa semua ilmu yang telah diberikan kepada mahasiswa-mahasiswi telah dipergunakan dengan sebaik-baiknya sampai penulisan perancangan desain ulang logo APS ini.

#### **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Metode-metode pengumpulan data yang penulis lakukan untuk mendukung rancangan ulang desain logo APS adalah observasi, kuesioner dan wawancara, Berikut di bawah penjelasan dari metode yang penulis gunakan:

## 1. Observasi

Metode observasi dilakukan penulis untuk mengamati elemen-elemen visual dari logo APS dan mencari kemiripannya. Adapun hasil dari observasi ini menjadi sebuah dukungan terhadap perlunya logo APS dirancang ulang.

## 2. Kuesioner

Penulis menggunakan metode kuesioner untuk memperoleh data lapangan mengenai hal-hal yang terkait dengan perancangan ulang desain logo APS. Hasil dari metode kuesioner akan digunakan penulis sebagai acuan persepsi atau pendapat lingkungan mengenai APS.

## 3. Wawancara

Penulis melakukan metode wawancara kepada pemilik APS untuk lebih mendalami wawasan tentang APS. Pendalaman materi APS mendukung perancangan desain ulang logo dengan mengetahui citra APS yang sesungguhnya dan bagaimana membagikan citra tersebut secara visual dengan logo.

### **1.7. Metode Perancangan**

Proses perancangan desain ini diuraikan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

#### 1. Orientasi

Penulis mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam proses merancang desain logo. Data diperoleh dengan menggunakan tiga metode yang disebut di atas yaitu metode studi pustaka, kuesioner dan wawancara.

## 2. Analisis

Data yang diperoleh melalui tiga metode di atas kemudian dianalisa sesuai dengan kebutuhan perancangan ulang desain logo APS. Hasil analisa tersebut menjadi landasan teori dan pondasi untuk penulis dalam merancang konsep desain logo.

## 3. Konseptual desain

Penulis melakukan sejumlah aktifitas dalam menciptakan konsep desain logo seperti *brainstorming* dan *mindmapping*. Manfaat yang penulis terima selama proses aktifitas tersebut adalah pengumpulan ide, pengembangan ide dan kaitan citra APS.

## 4. Desain

Berbagai hasil konsep didesain menjadi bentuk digital dengan menggunakan *software* yang menunjang rancangan desain logo APS seperti Adobe Illustrator. Perubahan bentuk kasar ke digital membuat desain logo lebih realistis untuk diimplementasikan ke dalam berbagai media.

## 5. Implementasi

Hasil terakhir rancangan desain logo APS kemudian diimplementasikan pada berbagai media dan diuji fungsinya. Selain pengujian, penulis membuat GSM sebagai panduan untuk implementasi desain logo APS.

## 1.8. Skematika Perancangan

