



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

Metode Montessori kini sedang populer dalam dunia pendidikan di Indonesia. Situs Kompas menuliskan metode yang diciptakan oleh Maria Montessori, seorang dokter sekaligus pendidik di Italia ini, sudah banyak diterapkan pada pendidikan pra sekolah sampai sekolah dasar (2011, 25 Januari 2014). Berdasarkan pengamatan penulis dari sumber *website* sekolah berbasis Montessori, ada banyak sekolah di Jakarta dan Tangerang yang sudah menggunakan metode ini. Sekolah Montessori di Jakarta di antaranya Jakarta Montessori School, Indonesia Montessori, dan Sunshine Montessori Indonesia. Sedangkan sekolah Montessori di Tangerang yaitu Caterpillars Montessori, Sekolah Montessori Kiara Karitas, Global Montessori School, Lilli Pilly Montessori School, dan Sweet Butterfly Montessori.

Little Koala Montessori juga merupakan salah satu sekolah berbasis metode Montessori yang berada di Tangerang. Little Koala Montessori didirikan oleh Mrs. Debby Andriani pada bulan Januari 2009 di Perumnas II Tangerang. Berdirinya Little Koala Montessori diawali dari pengalaman mengajar Mrs. Debby di salah satu sekolah berbasis Montessori di Serpong. Beliau bersama rekannya juga sempat mendirikan sekolah Sweet Butterfly Montessori di Banjar Wijaya. Dari pengalaman mengajar di sekolah berbasis Montessori tersebut membuat Beliau menyadari adanya kekurangan dari sekolah-sekolah tersebut

yang akhirnya membuat Beliau memutuskan untuk membuka sendiri sekolah berbasis Montessori dengan nama Little Koala Montessori.

Little Koala Montessori sudah memiliki logo yang telah digunakan sejak berdirinya sekolah ini. Namun, dengan berjalannya waktu, terjadi perubahan target dari kelas menengah ke kelas menengah atas. Hal ini juga diiringi dengan pembangunan gedung baru yang sedang dilakukan oleh Little Koala Montessori, sehingga dapat menampung murid yang lebih banyak ketika target diperluas. Di samping itu, logo yang sudah ada belum mencerminkan visi misi sekolah dan citra yang ingin diusung oleh pemilik, yaitu sebagai sekolah yang menampilkan kesan global namun tetap menjunjung akademis. Beliau mengatakan bahwa logo yang sudah ada saat ini belum berkesan global namun cenderung terkukung seperti di hutan, sehingga memerlukan logo yang baru.

Wheeler (2009) menyebutkan bahwa perusahaan perlu merancang ulang identitasnya jika identitas yang sudah ada belum cukup kuat untuk mengkomunikasikan perusahaan global tersebut. Alasan lain adalah apabila identitas tersebut sulit diaplikasikan di media tertentu seperti *website*, serta keterbacaannya rendah dan tidak konsisten dalam pengaplikasiannya (hlm. 7).

Logo Little Koala Montessori pun memiliki permasalahan pada aplikasi identitas visualnya baik dari segi bentuk, warna, dan keterbacaan. Permasalahan ini terjadi karena logo memiliki bentuk yang rumit dan menggunakan banyak warna sehingga tidak sesuai dengan elemen desain yang ikonik. Salah satu elemen desain yang ikonik adalah kesederhanaan. Airey (2010) mengatakan bahwa logo

yang sederhana lebih serbaguna, mudah diterapkan di berbagai media, dan mudah dikenali (hlm. 22-23). Berdasarkan observasi penulis, keterbacaan logo rendah ketika diaplikasikan di beberapa media, seperti seragam dan papan nama sekolah. Tidak adanya buku panduan penggunaan logo juga menyebabkan penggunaan logo tidak konsisten, seperti adanya perubahan warna pada *logotype* logo Little Koala pada *website* dan penggunaan efek *glow* pada desain kalender.

Dengan adanya uraian permasalahan di atas, penulis membuat Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Logo Little Koala Montessori”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengajukan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana perancangan logo yang sesuai dengan visi dan misi Little Koala Montessori?
2. Bagaimana perancangan GSM (*Graphic Standard Manual*) logo Little Koala Montessori?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan menjadi fokus dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang telah dirumuskan, penulis membatasi ruang lingkup masalah sebagai berikut:

1. Merancang ulang logo Little Koala Montessori.
2. Merancang GSM (*Graphic Standard Manual*) sebagai buku panduan pengaplikasian logo Little Koala Montessori.

3. Target dari perancangan logo sekolah Little Koala Montessori dibatasi sebagai berikut:

- Geografis : Tangerang
- Demografis : Orangtua berusia sekitar 25 tahun ke atas yang memiliki anak berusia 1,5 – 6 tahun, berprofesi sebagai karyawan swasta maupun *owner*.
- Psikografis : Orangtua dari kelas menengah atas dengan gaya hidup perkotaan dan memiliki cara berpikir maju (*open mind*), yang menginginkan anaknya mendapatkan pendidikan berstandar internasional, dan memilih sekolah swasta daripada sekolah negeri.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Identitas Visual Sekolah Little Koala Montessori” adalah:

1. Merancang ulang logo yang sesuai dengan visi dan misi Little Koala Montessori.
2. Merancang GSM sebagai buku panduan pengaplikasian logo.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat bagi penulis:

1. Memberikan penulis pengetahuan dan pengalaman dalam merancang logo secara benar sesuai dengan tahapan kerja yang terstruktur.

2. Melatih kedisiplinan dan meningkatkan kemampuan mengatur waktu penulis.

Manfaat bagi Little Koala Montessori:

1. Meningkatkan potensi sekolah Little Koala Montessori sehingga dapat bersaing dengan kompetitor.
2. Dengan melihat logo Little Koala Montessori yang baru, masyarakat akan semakin percaya dengan kualitas sekolah Little Koala Montessori.

Manfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara:

1. Memberikan wawasan baru mengenai metode pendidikan yang sudah mulai populer namun belum banyak yang mengenalnya, yaitu metode Montessori.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode penelitian yang bersifat kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian kualitatif memberikan data yang lebih kaya dan bervariasi, sehingga peneliti mengerti motivasi setiap individu ketika memilih produk. Wawancara termasuk dalam metode kualitatif karena menggunakan pertanyaan terbuka dan memacu interaksi antara peneliti dan responden. Dibandingkan metode kualitatif, pertanyaan metode kuantitatif cenderung lebih terstruktur dan kurang terbangun interaksi antara peneliti dan responden. Metode kuantitatif terdiri dari survei dan observasi. Hasil dari metode kuantitatif dapat berupa deskripsi yang dapat digunakan untuk memperkirakan bagaimana perilaku konsumen (Noel, 2009, hlm. 25). Untuk mendukung perancangan logo Little Koala Montessori, penulis menggunakan metode sebagai berikut.

1. Wawancara

Wawancara dengan Mrs. Debby Andriany selaku pemilik sekaligus kepala sekolah Little Koala Montessori untuk mengetahui latar belakang, visi, dan misi sekolah. Wawancara ini juga untuk mengetahui kepribadian dan karakter dari sekolah Little Koala Montessori. Wawancara juga dilakukan dengan para orangtua murid untuk mengetahui pendapat dan alasan mereka memilih sekolah Little Koala Montessori.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan meninjau langsung lokasi sekolah Little Koala Montessori. Observasi bertujuan untuk mengetahui kinerja sekolah dan mempelajari identitas visual yang ada. Penulis juga mengamati pada media apa saja logo Little Koala Montessori diterapkan.

3. Survei

Survei dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden untuk mengetahui bagaimana persepsi masyarakat terhadap logo Little Koala Montessori.

1.7. Metode Perancangan

Perancangan logo Little Koala Montessori melewati tahapan-tahapan sehingga dapat menghasilkan visual yang sesuai dengan Little Koala Montessori.

1. Riset

Riset dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan Little Koala Montessori dengan mewawancarai pemilik dan orangtua murid. Data juga didapat dari observasi dan survei yang dilakukan penulis.

2. Pengembangan konsep

Penulis melakukan *brainstroming* terhadap permasalahan yang ada dan mengembangkannya sampai menghasilkan banyak ide atau gagasan kreatif. Gagasan kreatif yang telah didapatkan dikembangkan lagi ke dalam bentuk visual melalui sketsa-sketsa. Proses ini juga dibantu dengan pembuatan *moodboard* untuk mempermudah menemukan visual yang tepat. Sketsa dikembangkan terus sampai menghasilkan visual yang sesuai.

3. Pengembangan desain

Dari sketsa yang telah dikembangkan tersebut, dipilih satu visual yang paling sesuai dengan Little Koala Montessori. Visual tersebut dibuat ke dalam bentuk digital. Visual yang telah didigitalisasi diberi warna yang sesuai. Selain itu, penulis juga menentukan *font* yang akan digunakan untuk *logotype*. Ukuran dan tata letak logo juga diperhatikan agar sesuai dengan prinsip desain sehingga dapat menghasilkan logo yang baik dan ikonik.

4. Aplikasi kreatif

GSM (*Graphic standard manual*) atau buku panduan penggunaan logo dibuat setelah logo selesai dirancang. GSM berfungsi untuk menjaga konsistensi

logo ketika logo diletakkan di berbagai aplikasi desain. GSM menentukan bagaimana peletakan logo ketika diaplikasikan ke berbagai media yang dibutuhkan Little Koala Montessori.



1.8. Skematika Perancangan

Perancangan Logo Little Koala Montessori

