



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

Hobi memelihara hewan memberikan manfaat melatih diri menjadi sosok yang empati dan penyayang. Karena memelihara hewan, membuat sang pemilik, rela menghabiskan waktu, tenaga dan materi, demi hewan kesayangannya dapat hidup sehat dan nyaman (Regar. 2011. Hlm. 1). Dengan memelihara hewan, kita dituntut untuk selalu memberikan kewajiban dan tanggung jawab terhadap hewan yang kita pelihara. Berbeda dengan halnya mengoleksi benda mati, hewan merupakan makhluk hidup yang memiliki nyawa dan insting untuk merasakan sesuatu seperti layaknya manusia. Mereka juga mempunyai berbagai macam kebutuhan guna bertahan hidup. Berbagai macam fasilitas umum tersedia guna memenuhi segala kebutuhan yang dibutuhkan oleh hewan yang kita pelihara. Fasilitas-fasilitas tersebut antara lain berupa klinik hewan, salon hewan, *pet shop* dan lain-lain. Semakin menjamurnya hobi memelihara hewan di kalangan masyarakat, fasilitas umum tersebut tentunya semakin dibutuhkan karena merupakan kebutuhan pokok bagi hewan yang kita pelihara.

Smile Pets merupakan suatu badan usaha yang bergerak di bidang perawatan hewan, yang berdiri pada tahun 2011, yang terletak di kawasan Ciputat, Tangerang Selatan. Pemilik Smile Pets, Drh. Amanda Rasul mendirikan Smile Pets setelah mendapatkan ijin praktek di Indonesia pada tahun 2010. Awalnya Drh. Amanda Rasul hanya menjalankan usaha berupa praktek pada tahun 2010,

sesaat setelah mendapatkan ijin praktek di Indonesia. Namun, seiring perkembangan usaha yang meningkat, pada tahun 2011 Drh. Amanda Rasul mulai memperluas kegiatan usahanya dengan menambahkan beberapa fasilitas dan layanan antara lain berupa klinik, *pet shop* serta *pet saloon* dan menamai usahanya tersebut dengan sebutan Smile Pets.

Sejak didirikan pertama kali pada tahun 2011, hingga saat ini Smile Pets belum pernah melakukan perubahan logo. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik usaha, Smile Pets memosisikan perusahaannya sebagai *pet shop* yang mengutamakan kesehatan bagi hewan peliharaan konsumen. *Positioning* tersebut menurutnya beranjak dari awal mula Smile Pets yang merupakan badan usaha berupa praktek, selain itu juga karena pemilik usaha yang menjadikan fasilitas kliniknya sebagai fokus utama atau *selling point* atas usaha yang dirintisnya tersebut karena di daerah Ciputat sendiri sangat jarang ditemukan klinik hewan, tercatat hanya terdapat dua buah klinik hewan di daerah Ciputat termasuk Smile Pets, lainnya hanya sebatas praktek saja. Namun, *positioning* yang ditetapkan tersebut dianggap tidak tercermin dalam logo Smile Pets saat ini. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, tampilan visual logo Smile Pets saat ini dianggap membingungkan dan tidak relevan terhadap *positioning* yang ditetapkan perusahaan. Hal tersebut menjadi dasar untuk dilakukannya perubahan terhadap logo Smile Pets saat ini dengan harapan bahwa setelah dilakukannya perubahan logo tersebut, Smile Pets dapat menjangkau target konsumen sesuai dengan *positioning* yang telah ditetapkan oleh perusahaan.



Gambar 1.1.1. Logo Smile Pets

(www.jualo.com, 2014)

Setiap perusahaan memerlukan *branding*. *Branding* ibarat tampilan visual yang mewakili identitas perusahaan secara keseluruhan. *Branding* sangat penting bagi perusahaan karena masyarakat sering memilih produk berdasarkan penilaian persepsi mereka dibandingkan penilaian yang sebenarnya. Dengan *branding* yang benar, perusahaan dapat meningkatkan nilai persepsi produk, membangun hubungan dengan pelanggan dan memelihara hubungan tersebut kedalam suatu ikatan dalam jangka waktu yang lama (Airey, 2010. Hlm. 8). Berbicara tentang *branding*, tentunya tak lepas dari *brand identity* yang didalamnya terkandung logo, yang berfungsi sebagai ‘wajah’ yang merepresentasikan perusahaan secara keseluruhan. *Brand identity* berperan untuk mengekspresikan ciri khas *brand* Anda dan mengkomunikasikan nilainya (Edge & Milligan, 2009. Hlm. 59).

1.2. Rumusan Masalah

Berbagai macam permasalahan yang akan dibahas di dalam penelitian ini dirangkum menjadi beberapa poin, antara lain:

1. Bagaimana perancangan ulang *brand identity* berupa logo baru bagi Smile Pets, agar sesuai dengan *positioning* yang ditetapkan perusahaan guna menjangkau target konsumen secara tepat?
2. Bagaimana membuat buku panduan logo yang baik agar *brand identity* berupa logo baru Smile Pets dapat diaplikasikan ke berbagai media dengan benar, efektif dan efisien?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan dalam suatu penelitian untuk membatasi penelitian agar tetap fokus pada satu tujuan. Penelitian ini dibatasi oleh beberapa batasan, antara lain:

1. Penulis hanya menitik beratkan pada pembuatan *brand identity* perusahaan berupa logo.
2. Penulis membuat buku panduan logo (*graphic standard manual*) yang baik dan mudah dipahami bagi klien dan orang yang terkait.

1.4. Tujuan Perancangan

Penulis dapat menyimpulkan beberapa tujuan perancangan yang akan dijelaskan dalam beberapa poin, antara lain:

1. Membuat *brand identity* berupa logo baru bagi Smile Pets, agar sesuai dengan *positioning* yang ditetapkan perusahaan guna menjangkau target konsumen secara tepat.

2. Membuat buku panduan (*graphic standard manual*) yang berisi panduan detail dalam menggunakan dan menjaga logo agar tetap konsisten.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
 - a. Mempraktekkan teori yang dipelajari selama perkuliahan.
 - b. Menambah wawasan dan pengalaman yang kelak akan menjadi bekal untuk menghadapi dunia kerja di masa depan.
 - c. Sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana (S.Sn.)
2. Bagi Masyarakat

Sebagai referensi yang sekiranya dapat memberikan inspirasi kepada pembaca sebelum memulai penelitian.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara
 - a. Melihat sejauh mana penulis dapat menerapkan teori yang telah didapat selama masa perkuliahan.
 - b. Menambah koleksi universitas dalam hal referensi penelitian.