

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Logo menjadi hal yang sangat penting sejak abad ke-19, khususnya pada saat revolusi industri, dimana kebutuhan industrial meningkat. Pada saat itu industri rumahan kalah bersaing dengan industri-industri pabrik yang berkembang begitu pesat dengan produk-produk yang dapat didistribusikan ke tempat-tempat baru di seluruh dunia. Seiring dengan berjalannya waktu, kompetitor-kompetitor mulai bermunculan. Pasar pun dipenuhi dengan produk-produk atau barang yang serupa. Dikarenakan dengan banyaknya pemakai produk yang masih buta huruf, para pemilik perusahaan merasakan kalau pasar kebingungan dalam mencari, memilih dan memakai produk sejenis.

Perusahaan-perusahaan tersebut kemudian memasukkan simbol, tanda ataupun emblem ke dalam produk. Dengan menggunakan label atau kemasan yang berbeda satu dengan yang lain, pasar maupun pihak terkait lainnya dapat dengan mudah mengenali produk yang mereka inginkan. Pihak manufaktur ini kemudian menambahkan nama dari perusahaan pembuat produk, ataupun nama produk itu sebagai identitas mereka. Tiap nama didesain, dibentuk, dan diolah sedemikian rupa oleh masing-masing perusahaan, hingga kemudian muncul apa yang kita kenal dengan *logotype*, di mana untuk pertama kalinya sebuah nama dan tanda (simbol) digabungkan. Hasilnya sangat mengejutkan, dan membuat *logotype* jadi sangat populer.

Jenis logo menurut Nico A Pranoto (Creative Director of Banana Inc.), banyak sekali variannya. Tapi pada dasarnya, logo itu terbagi atas: *Logotype* yaitu logo yang menggunakan *word mark* (kata/nama dengan unsur tipografi), *Logomark* yaitu logo yang menggunakan ikon (ilustratif atau inisial) serta gabungan *Logotype* dan *Logomark* (menjadikan logo tampil

”komplisit”). Pilihan menggunakan yang mana, tergantung pandangan desainer dan klien (Majalah Concept Volume 03 Edisi 17 2007).

Hal tersebut di atas juga berlaku terhadap suatu lembaga keuangan berbentuk badan hukum koperasi (syarikah/syirkah/syarikat) berbasis ekonomi syariah dengan nama Syarikat Dagang Kauman (SDK) yang didirikan pada awal Januari 2012. Paguyuban Kampung Wisata Batik Kauman (PKWBK) menginisiasi hadirnya Koperasi Serba Usaha (KSU) Syarikat Dagang Kauman (SDK).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu :

1. Bagaimana unsur-unsur visual yang terdapat pada logo Syarikat Dagang Kauman tersebut?
2. Bagaimana makna-makna yang terdapat pada unsur-unsur visual logo Syarikat Dagang Kauman?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui aspek pertimbangan dalam pemilihan penggunaan unsur-unsur visual pada logo Syarikat Dagang Kauman sehingga menjadi hasil akhir seperti yang telah digunakan saat ini.
2. Mengetahui Mengetahui makna-makna yang terkandung pada unsur-unsur visual logo Syarikat Dagang Kauman.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis

Menjadi salah satu bentuk pengalaman penelitian yang dapat memberikan wawasan keilmuan dalam bidang perancangan komunikasi visual dalam bentuk perancangan identitas logo pada

suatu lembaga keuangan berbentuk koperasi syariah dengan ciri khas *brand image* koperasi tersebut yang berada di Kampung Wisata Batik Kauman surakarta.

2. Bagi lingkungan akademis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi sumber data bagi penulisan penelitian lainnya yang sejenis dengan kaitannya untuk analisis perancangan komunikasi visual dalam bentuk logo yang menggunakan suatu ciri khas dan karakteristik suatu *brand image*.

3. Bagi masyarakat

Dapat memberikan pengetahuan umum mengenai pentingnya perencanaan logo yang bercirikan khas dan berkarakter khusus sehingga memiliki kekuatan dan pembeda yang jelas dengan logo lainnya pada bidang sejenis.

1.5. Tinjauan Pustaka

- a. Adi, Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Penerbit Andi – Yogyakarta, 2007.

Menjelaskan mengenai desain komunikasi visual melalui teknis perancangan, elemen-elemen dan bentuk-bentuk media komunikasi visual.

Melalui buku ini peneliti mendapatkan informasi teori mengenai teknis perancangan, elemen-elemen dan bentuk-bentuk media komunikasi visual pada logo SDK.

- b. Puspongoro, Ma'mun, M. Soim, Hermansyah M, *Kauman : Religi, Tradisi dan Seni*, Paguyuban Kampung Wisata Batik Kauman – Surakarta, 2007.

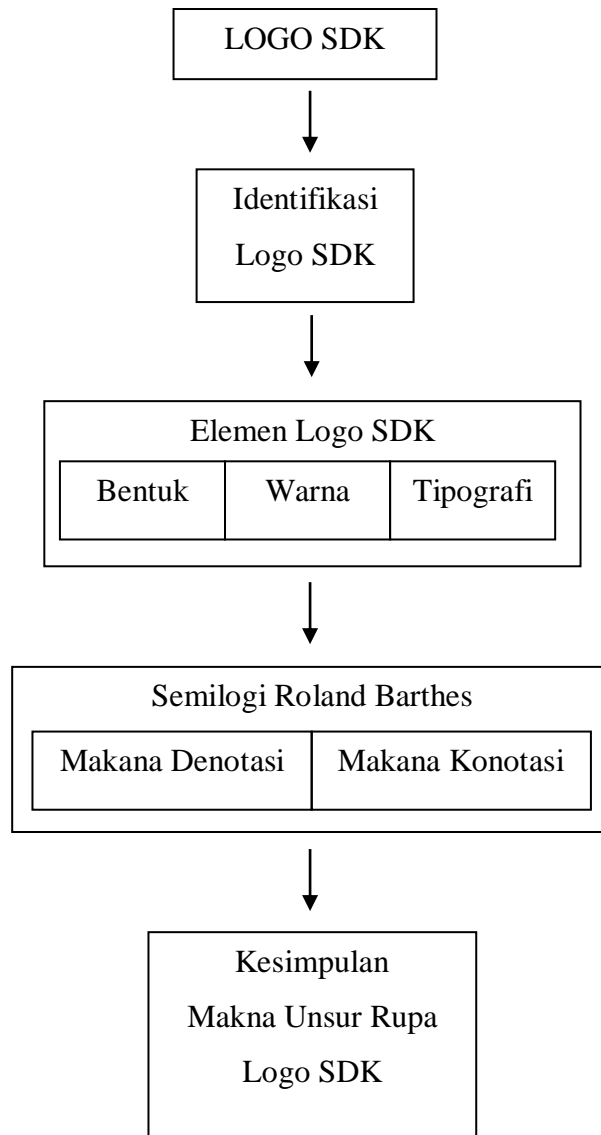
Menjelaskan sejarah batik di Kauman dan produksi dan pemasaran batik Kauman pada Bab III.

Melalui buku ini peneliti mendapatkan sejarah batik di Kauman dan produksi dan pemasaran batik Kauman dimana hal tersebut berkaitan dengan terbentuknya desain logo SDK.

- c. Rustan, S.Sn, Surianto, *Mendesain Logo*, Gramedia – Jakarta, 2009.
Menjelaskan sejarah, pengertian, anatomi dan jenis logo serta sistem identitas.
- Peneliti dapat mengklasifikasikan, menyebutkan anatomi, dan menguraikan prinsip-prinsip logo SDK sesuai dengan teori yang dijabarkan pada buku tersebut.
- d. Rustan, S.Sn, Surianto, *Hurufontipografi*, Gramedia – Jakarta, 2011.
Menjelaskan sejarah, anatomi, klasifikasi dan gaya tipografi serta fungsinya sebagai elemen desain.
- Peneliti dapat mengklasifikasikan dan mengetahui anatomi tipografi pada logo SDK untuk diidentifikasi sebagai bentuk gaya desain serta fungsi dan maknanya dalam desain logo SDK.
- e. Soekamto, Chandra Irawan, *Pola Batik*, CV AKADOMA, 1986.
Menjelaskan pola-pola batik yang ada di nusantara.
- Peneliti dapat mengetahui motif-motif pola batik yang ada di Nusantara sebagai identifikasi bentuk motif pada logo SDK.
- f. Supriyono, Rakmat, *Desain Komunikasi Visual*, Penerbit Andi – Yogyakarta, 2010.
Menjelaskan tentang teori dan aplikasi perancangan media komunikasi visual.
- Peneliti mendapatkan informasi teori mengenai teknis perancangan, elemen-elemen dan bentuk-bentuk media komunikasi visual pada logo SDK.
- g. Spencer, Katherine L, *Evaluating Trademark Design, Thesis*, The Faculty of the Graduate Program in Human Factors/Ergonomics, San Jos'e State University, San Jos'e, United States of America, 2011.
Penelitian ini mengenai evaluasi desain dan klasifikasi logo dari unsur pembentuk logo berdasarkan klasifikasi Hans Weckerle 9x9 matrix.
- Peneliti mengetahui cara identifikasi dan pengklasifikasian logo berdasarkan unsur-unsur pembentuk logo.

1.6. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran yang digunakan dalam menyusun penulisan penelitian ini adalah :



1.7. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pengumpulan sumber-sumber data :

1. Sumber data primer

Kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian (Lexy J Moleong : 2000).

Sumber data yang didapat langsung melalui sumbernya yang berhubungan dengan masalah penelitian yaitu perancang logo koperasi SDK

2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder yang digunakan berupa dokumen pribadi milik perancang logo Koperasi SDK dalam bentuk data-data digital dan dokumen-dokumen cetak yang ada pada koperasi SDK yang berkaitan dengan proses perancangan logo Koperasi SDK dan beberapa buku serta referensi tambahan yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan sumber data melalui :

1. Wawancara

Wawancara secara mendalam dengan perancang logo SDK.

2. Arsip/dokumen

Menganalisis arsip/dokumen yang berhubungan dengan logo Koperasi SDK.

3. Observasi

Mengamati peristiwa, kejadian, lokasi dan rekaman gambar dokumentasi yang berhubungan dengan logo Koperasi SDK.

1.8. Jadwal Penelitian

Bulan	Keterangan
September	Proses pengajuan proposal skripsi, pengajuan surat izin penelitian, pengumpulan sumber data awal
Oktober	Pengumpulan proposal skripsi, Konsultasi BAB I hingga BAB II, wawancara sumber data pengurus koperasi SDK dan PKWBK,
November	Penyelesaian BAB I dan BAB II, penyusunan dan konsultasi BAB III
Desember	Penyelesaian BAB III, penyusunan dan konsultasi BAB IV hingga BAB V
Januari	Penyelesaian BAB IV dan BAB V, ujian skripsi dan revisi

1.9. Kerangka Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, jadwal penelitian dan kerangka penulisan.

Sumber data :

Wawancara pengurus SDK, Kauman : Religi, Tradisi dan Seni (Pusponegoro : 2007), <http://gaul.solopos.com/batik-jembatani-perajin-batik-kelurahan-kauman-bentuk-koperasi-186353.html>, Majalah Concept Volume 03 Edisi 17 2007.

BAB II LANDASAN TEORI

Menuliskan landasan-landasan teori dari pustaka yang berhubungan dengan masalah yang diteliti dari buku-buku teori maupun hasil laporan penelitian yang lain yang ditulis mengenai pengertian dan pokok penjabarannya.

Sumber data :

Pengantar Desain Komunikasi Visual (Kusrianto Adi : 2007), Mendesain Logo (Suriyanto Rustan : 2009), Hurufontipografi (Suriyanto Rustan : 2011), Desain Komunikasi Visual (Rakmat Supriyono : 2010).

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan metodologi penelitian mengenai tempat dan waktu penelitian, bentuk dan strategi penelitian, metode pengumpulan data, prosedur penelitian.

Sumber data :

Metodologi Penelitian Kualitatif (H. B. Sutopo : 2002), Metodologi Penelitian Kualitatif (M. Djunaidi Ghony : 2012), Desain, Sejarah, Budaya : Sebuah Pengantar Komprehensif (John A. Walker : 2010)

BAB IV ANALISIS DATA

Menganalisis proses perancangan logo mulai dari proses *communication brief*, *creative brief*, metode dan teknis perancangannya berdasarkan bentuk, fungsi dan makna logo.

Sumber data :

Wawancara pengurus dan desainer, Pengantar Desain Komunikasi Visual (Kusrianto Adi : 2007), Mendesain Logo (Surianto Rustan : 2009), Hurufontipografi (Surianto Rustan : 2011), Desain Komunikasi Visual (Rakmat Supriyono : 2010).

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan hasil penelitian diperoleh dari hasil analisis perancangan dengan pengujian dan pengukuran yang telah ditentukan mengenai unsur-unsur visual dan makna pada logo tersebut.