

4. PROGRAM PERANCANGAN

4.1 Data Visual

Langkah awal dalam mengumpulkan data-data berupa gambar atau foto guna perancangan desain logo yang tepat dan efektif

4.1.1. Data Visual bentuk-bentuk ikonik



Gambar 4.1. Data Visual Bentuk

4.1.2. Data Visual tentang tipe atau jenis huruf yang dipilih

Batik Nusantara Indah
Font Dragonwick

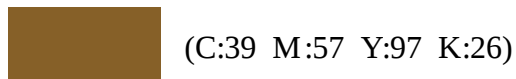
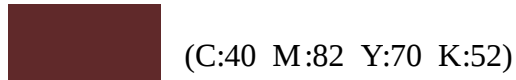
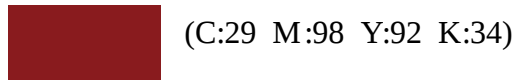
Batik Nusantara Indah
Font CommercialScript3

Batik Nusantara Indah
Font BrushScript-Normal-Italic

Batik Nusantara Indah
Font Rage Italic LET

Batik Nusantara Indah
Font Ruach LET

4.1.3. Data Visual tentang warna yang telah terpilih



4.2. Pengembangan Ide bentuk logo

Proses penciptaan sebuah logo dari bentuk ikonik menjadi bentuk simbolis sehingga tercipta sebuah logo yang baik.

4.2.1 Pengolahan bentuk ikonik menjadi 6 bentuk simbolik, dengan berbagai alternatif.



Gambar 4.2. Alternatif bentuk ikonik Logo

Berbagai macam alternatif warna:



Gambar 4.3. Alternatif warna logo terpilih

Dari alternatif logo diatas terpilih 3 diantaranya sebagai tight tissue (yang diberi tanda cawang). Final Logo yang terpilih adalah:



Gambar 4.4. Final Logo

4.3. Pembuatan *Artwork* logo terpilih

Pembuatan *artwork* logo terpilih dibagi atas:

4.3.1 Master hitam putih



Gambar 4.5. Master Hitam Putih Logo

4.3.2. Variasi ukuran (pembesaran dan perkecilan)



Logo ukuran 1x3cm



Logo ukuran 2x6 cm

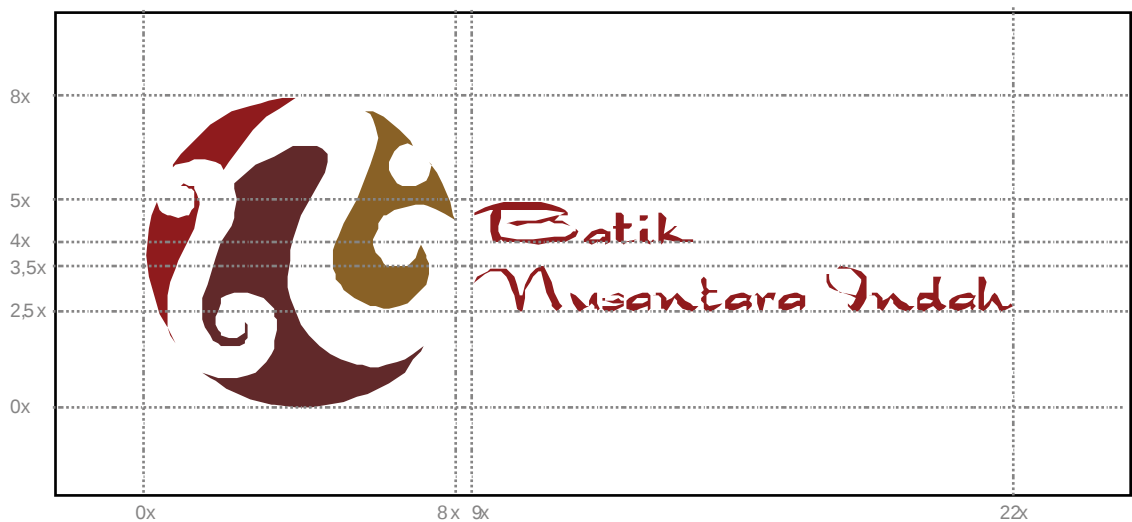
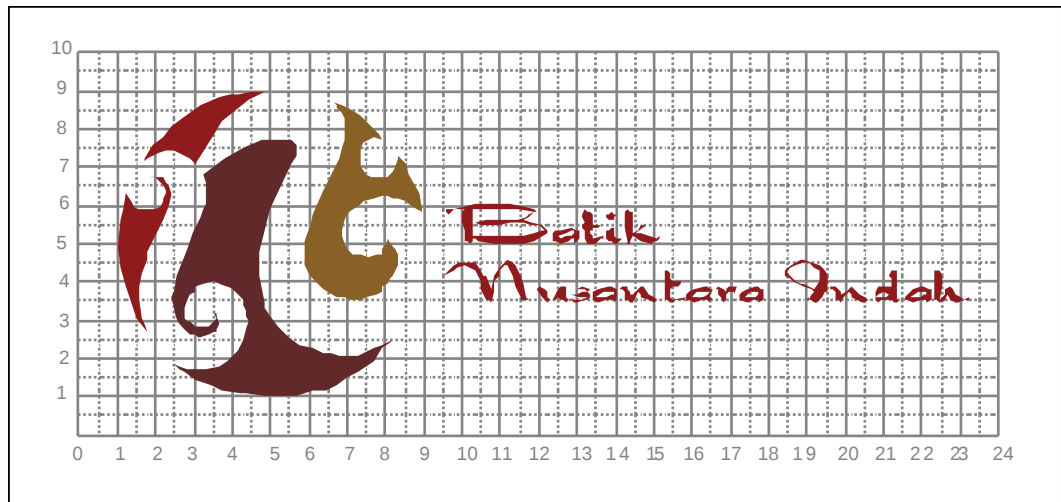


Logo ukuran
4x12cm

Gambar 4.6. Variasi Ukuran Logo

4.3.3. Grafik Standart Manual (GSM)

a. Mekanikal Desain (*Grid System*)



Gambar 4.7. Grafik Standart Manual

b. Colour Grid

 (C:29 M:98 Y:92 K:34)

 (C:40 M:82 Y:70 K:52)

 (C:39 M:57 Y:97 K:26)

c. Aplikasi Logo

- *Corporate Identity* (3 warna)



- Media lain yang menggunakan 1 warna adalah isi memo dan stempel



(C:29 M:98 Y:92 K:34)

4.4. Pembuatan Master Desain



Gambar 4.8. Master Desain Logo

Ide dasar atau konsep dari Logo Nusantara Indah adalah sebagai berikut:
Logo lingkaran diatas merupakan wakil dari lambang elemen *gold* atau emas, dimana dapat diartikan sebagai target kalangan menengah keatas. Di dalam lingkaran tersebut terdapat tulisan NI, yang artinya Nusantara Indah. Tulisan NI dibuat layaknya ciri khas motif batik Solo yaitu motif parang rusak.

Warna:



Merah bata (C:29 M:98 Y:92 K:34)



Coklat tua (C:40 M:82 Y:70 K:52)



Kuning kecoklatan (C:39 M:57 Y:97 K:26)

Merah bata menunjukkan kematangan, kebahagiaan, keberuntungan, dan kesuburan. Sedangkan coklat tua menunjukkan suatu kesan elegant, berkualitas, dan berwibawa.

Sedangkan kuning kecoklatan menunjukkan kehangatan, netral, anggun, rasa kenyamanan, dan keamanan.

Bentuk dasar:

Lingkaran bulat, yang didalamnya diukir huruf NI (singkatan dari Nusantara Indah) yang dibentuk motif batik parang rusak. Motif parang rusak yang melengkung mengesankan keanggunan, gerakan, serta pertumbuhan.

Jenis huruf:

Jenis huruf yang dipakai adalah *Dragonwick*, karakter yang dihadirkan huruf ini adalah kesan modern, efisien, luwes, dan dinamis. Dari pemakaian jenis huruf ini mencerminkan keberadaan Nusantara Indah yang modern dalam desain-desain motif batiknya.

4.5. Program Desain

4.5.1. *Thumbnail*

Thumbnail adalah suatu proses awal dalam tahap desain atau *sketsa* kasar yang bertujuan untuk menggali ide-ide kreatif yang akan dibuat dalam perencanaan re-desain *corporate identity* Batik Nusantara Indah. Menurut Geoffrey Petty dalam bukunya yang berjudul *Creativity*, beliau menyajikan suatu tahapan dalam berpikir kreatif. Di dalam *thumbnail* terdapat suatu penyajian tahap

yang lebih terinci, yaitu:

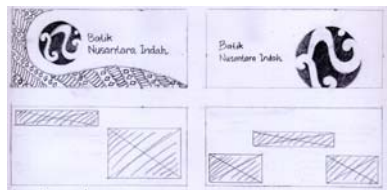
Inspirasi

Dengan melakukan *brainstorming* atau penggalian ide sebanyak-banyaknya bisa membangkitkan gagasan. Menurut Geoffrey Petty bahwa gagasan yang bagus akan muncul dari gagasan-gagasan yang buruk atau remeh. Untuk itu diperlukan proses kesabaran dan kehausan dalam melakukan inspirasi.

Klarifikasi

Tahapan ini adalah mengumpulkan atau mengelompokkan ide-ide yang telah dikeluarkan untuk lebih fokus kepada satu ide atau mengelompokkan ide-ide yang mendekati atau mirip. Memfokuskan ide-ide ini bertujuan agar tidak tersesat daripada tujuan desain semula yang telah ditentukan. Berikut adalah dasar-dasar dari ide pemikiran tersebut:

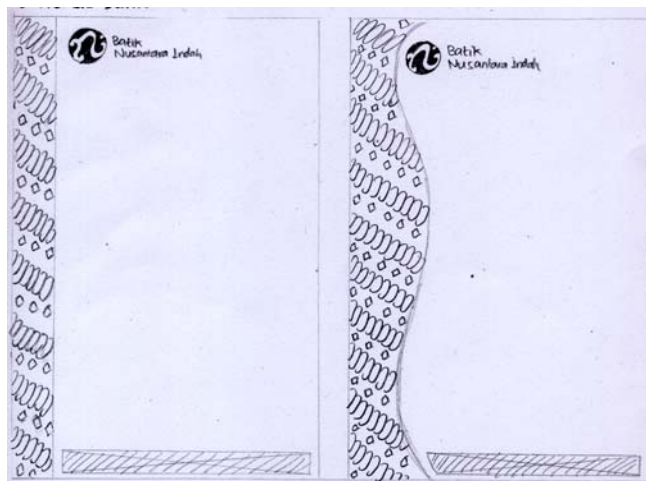
1. *STATIONARY*



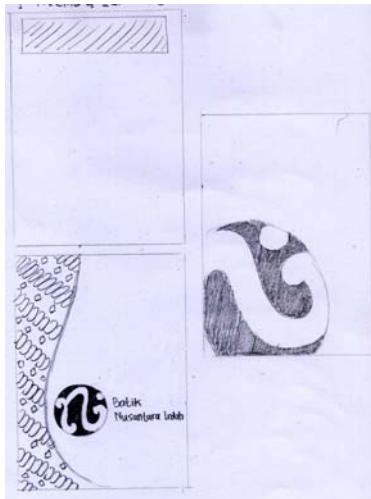
Gambar 4.9. *Thumbnail* Kartu Nama



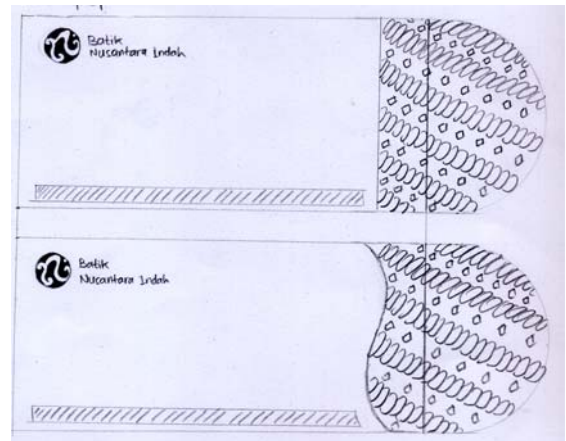
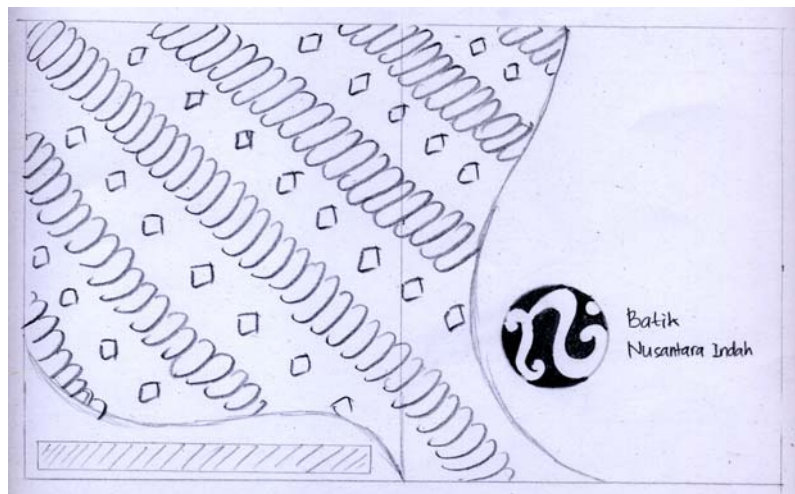
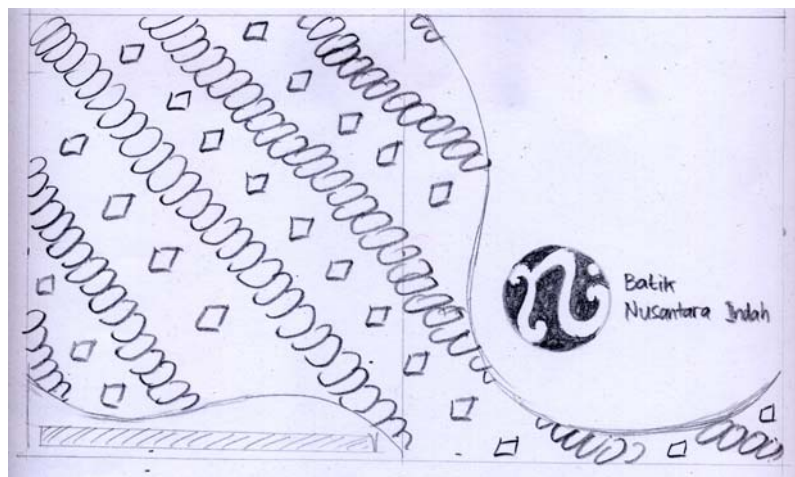
Gambar 4.10. *Thumbnail* Stempel



Gambar 4.11. *Thumbnail* Kertas Surat

Gambar 4.12. *Thumbnail*

Memo dan Isi Memo

Gambar 4.13. *Thumbnail Amplop*Gambar 4.14. *Thumbnail Map*

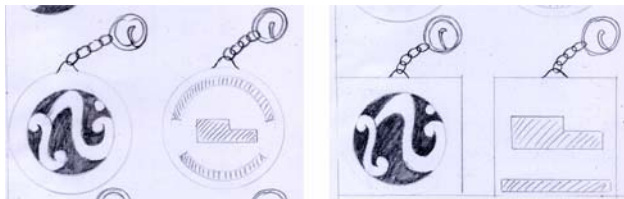
2. MERCHANDISE



Gambar 4.15. *Thumbnail Stiker*



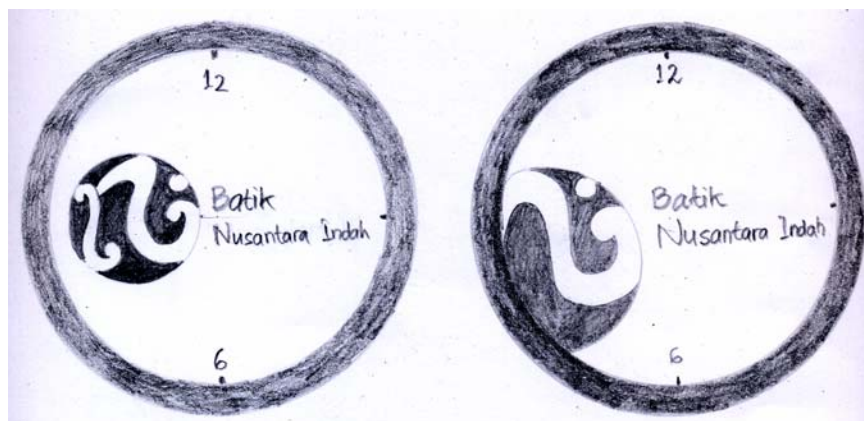
Gambar 4.16. *Thumbnail Pin*



Gambar 4.17. *Thumbnail Gantungan Kunci*

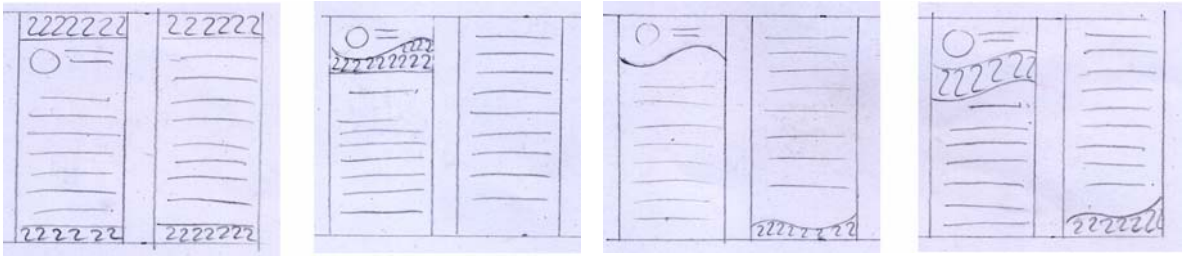


Gambar 4.18. *Thumbnail Mug*



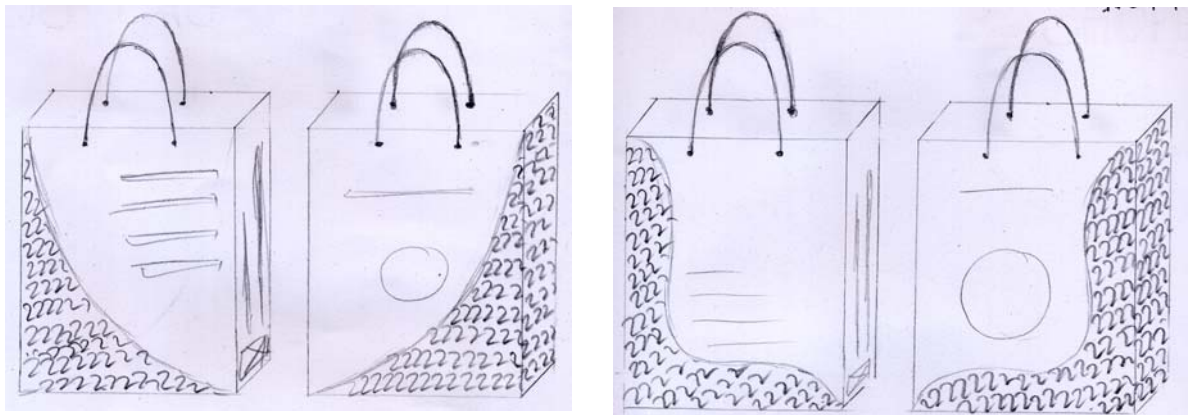
Gambar 4.19. *Thumbnail Jam Dinding*

3. LABEL BAJU



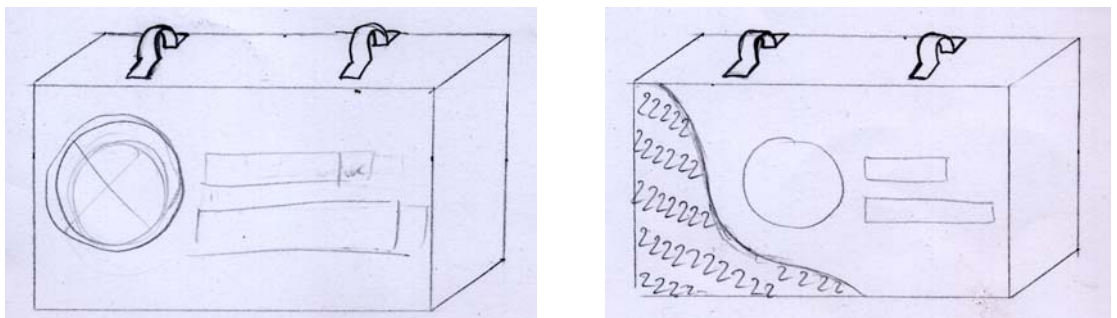
Gambar 4.20. Thumbnail Label Baju

4. SHOPPING BAG



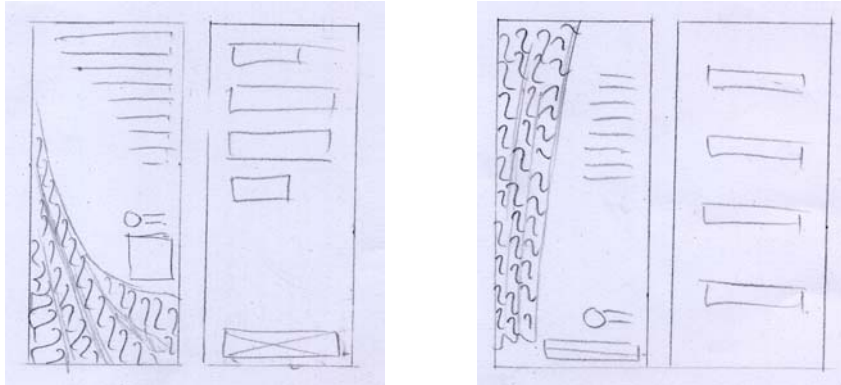
Gambar 4.21. Thumbnail Shopping Bag

5. NEON BOX



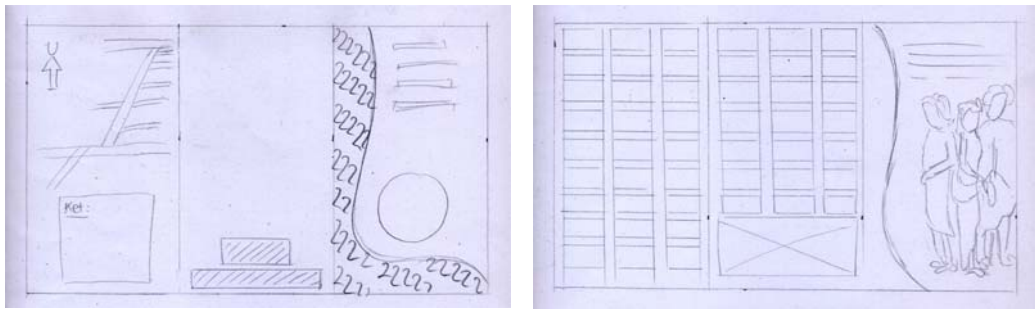
Gambar 4.22. Thumbnail Neon Box

6. BROSUR



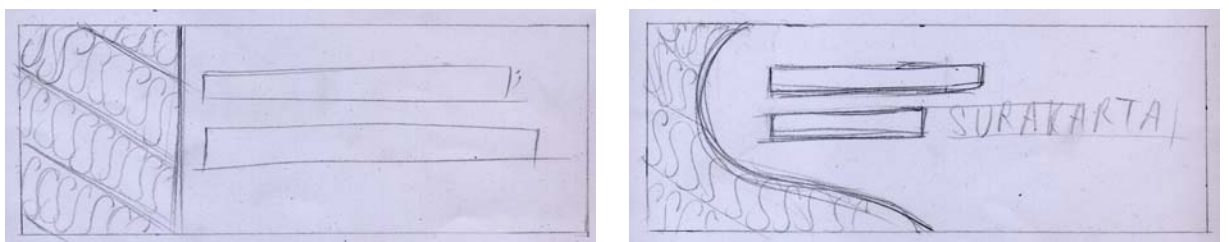
Gambar 4.23. *Thumbnail Brosur*

7. KATALOG



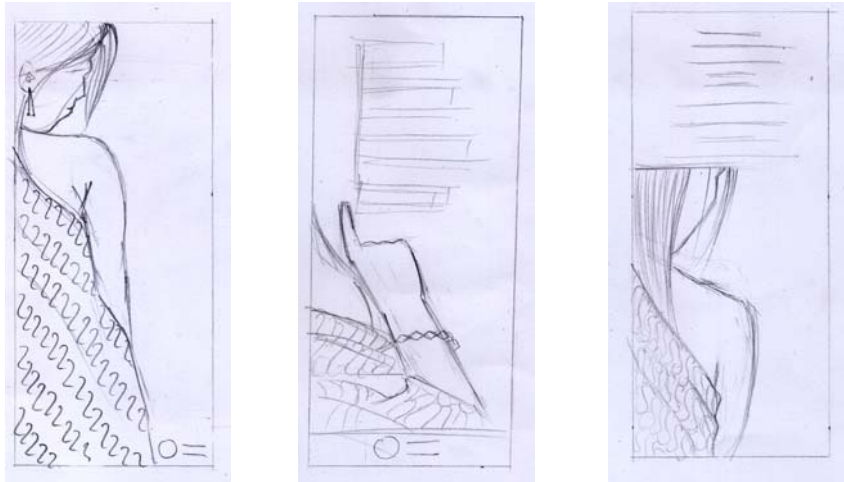
Gambar 4.24. *Thumbnail Katalog*

8. SPANDUK



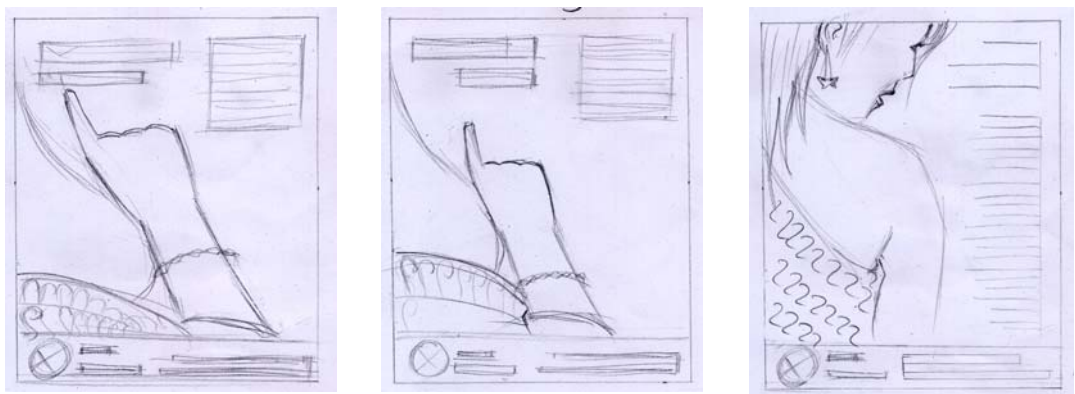
Gambar 4.25. *Thumbnail Spanduk*

9. X-BANNER



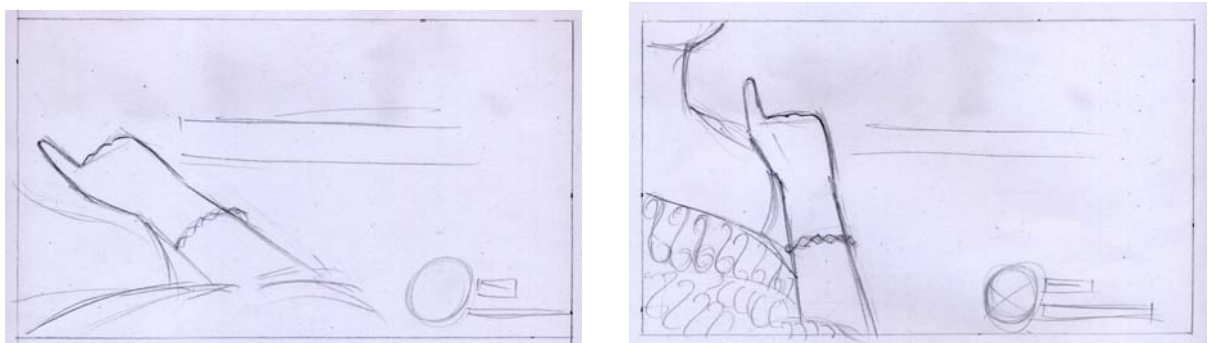
Gambar 4.26. *Thumbnail X-Banner*

10. IKLAN MAJALAH



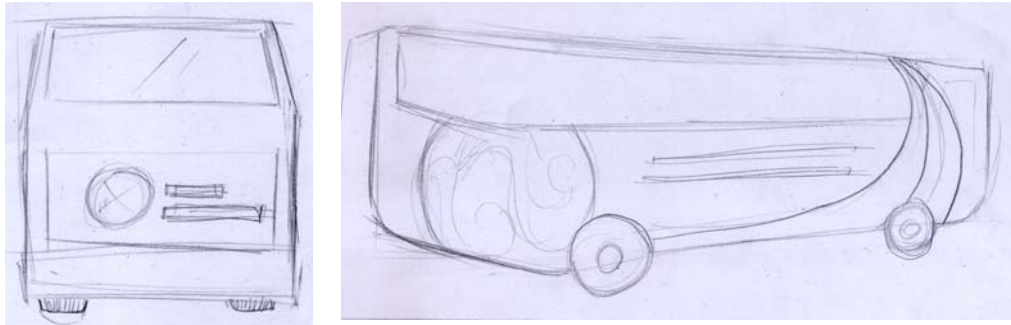
Gambar 4.27. *Thumbnail Iklan Majalah*

11. BILLBOARD



Gambar 4.28. *Thumbnail Billboard*

12. ALAT TRANSPORTASI



Gambar 4.29. *Thumbnail* Alat Transportasi

4.5.2. *Tight Tissue*

Tight Tissue adalah suatu tahapan kelanjutan daripada *thumbnail* yang berisi tentang penggalan ide. *Tight Tissue* memiliki penyajian tahap di dalamnya: *Distilasi*

Memeriksa gagasan yang telah dihasilkan dan mencoba untuk menentukan desain yang akan dikerjakan dengan memberi suatu pilihan desain yang dibuat. Disini gagasan dari tahap inspirasi disaring, biasanya dipandang dari sudut penemuan-penemuan pada tahap klarifikasi. Gagasan terbaik dipilih untuk dikerjakan lebih lanjut dengan memberikan suatu alternatif desain yang akan dijadikan desain final. Berikut adalah alternatif desain tersebut:

1. *STATIONARY*



Gambar 4.30. *Tight Tissue*
Kartu Nama



Gambar 4.31. *Tight Tissue* Stempel



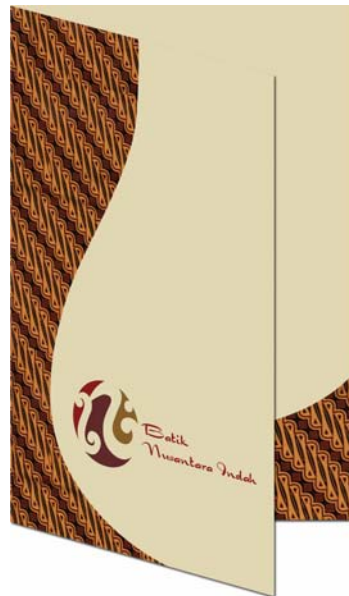
Gambar 4.32. *Tight Tissue*
Memo dan Isi Memo



Gambar 4.33. *Tight Tissue* Kertas Surat



Gambar 4.34. *Tight Tissue* Amplop



Gambar 4.35. *Tight Tissue* Map

2. MERCHANDISE



Gambar 4.36. *Tight Tissue Stiker*



Gambar 4.37. *Tight Tissue Pin*



Gambar 4.38. *Tight Tissue Gantungan Kunci*



Gambar 4.39. *Tight Tissue Mug*



Gambar 4.40. *Tight Tissue Jam Dinding*

3. LABEL BAJU



Gambar 4.41. Tight Tissue Label Baju

4. SHOPPING BAG



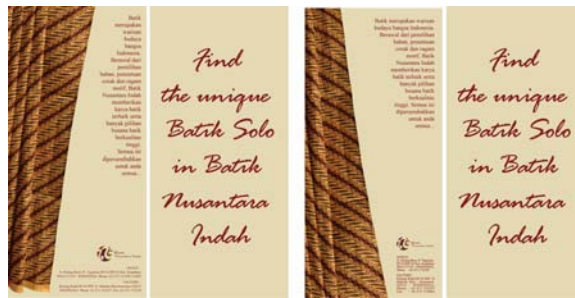
Gambar 4.42. Tight Tissue Shopping Bag

5. NEON BOX



Gambar 4.43. Tight Tissue Neon Box

6. BROSUR



Gambar 4.44. Tight Tissue Brosur

7. KATALOG



Gambar 4.45. Tight Tissue Katalog

8. SPANDUK



Gambar 4.46. Tight Tissue Spanduk

9. X-BANNER



Gambar 4.47. *Tight Tissue X-Banner*

10. IKLAN MAJALAH



Gambar 4.48. *Tight Tissue Iklan Majalah*

11. BILLBOARD



Gambar 4.49. Tight Tissue Billboard

12. ALAT TRANSPORTASI



Gambar 4.50. Tight Tissue Alat Transportasi

4.5.3. Desain Final

Final desain atau disebut juga tahap perspirasi adalah mengerjakan gagasan atau ide terbaik pada alternatif dalam tahap destilasi sehingga menghasilkan desain final atau desain akhir.

1. STATIONARY

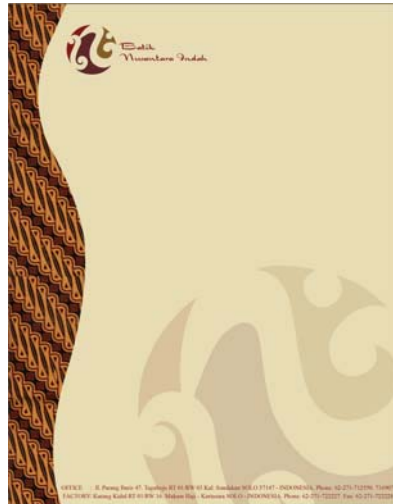


Gambar 4.51. Final Stempel

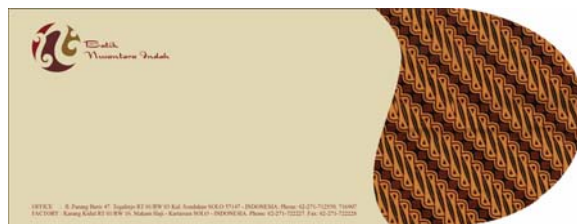


Gambar 4.52. Final Kartu Nama





Gambar 4.53. Final Kertas Surat

Gambar 4.54. Final
Memo dan Isi Memo

Gambar 4.55. Final Amplop



Gambar 4.56. Final Map

2. MERCHANDISE



Gambar 4.57. Final Stiker



Gambar 4.58. Final Pin



Gambar 4.59. Final Gantungan Kunci



Gambar 4.60. Final Mug



Gambar 4.61. Final Jam Dinding

3. LABEL BAJU



Gambar 4.62. Final Label Baju

4. SHOPPING BAG



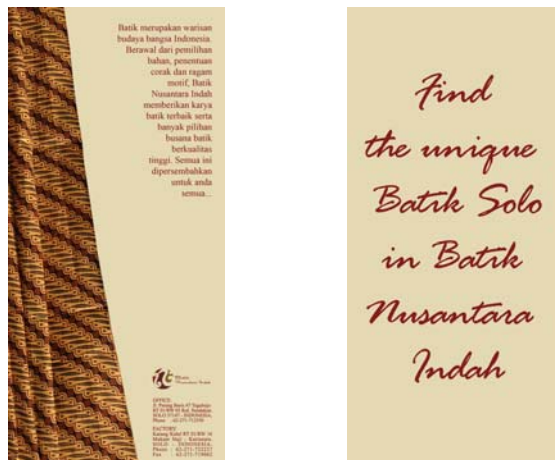
Gambar 4.63. Final Shopping Bag

5. NEON BOX



Gambar 4.64. Final Neon Box

6. BROSUR



Gambar 4.65. Final Brosur

7. KATALOG



Gambar 4.66. Final Katalog

8. SPANDUK



Gambar 4.67. Final Spanduk

9. X-BANNER



Gambar 4.68. Final X-Banner

10. IKLAN MAJALAH



Gambar 4.69. Final Iklan Majalah

11. BILLBOARD



Gambar 4.70. Final *Billboard*

12. ALAT TRANSPORTASI



Gambar 4.71. Final Alat Transportasi