

5. PROGRAM PERANCANGAN

5.1. Data Visual

5.1.1. Data Visual Bentuk Simbolik dan Ikonik pada Logo

Berupa gabungan dari dua buah maskot yang telah dimiliki oleh perusahaan, yaitu “**i-boy**” dan “**toob**”, dimana kedua maskot terdapat saling kerjasama yang baik dan menyenangkan. Hal ini mencerminkan sikap dari para anggota perusahaan, dimana kerjasama adalah hal yang sangat penting agar perusahaan bisa benar-benar solid.

Bentuk simbolik dan ikonik pada logo digambarkan hanya berupa garis spontan (berupa *outline* saja). Hal ini dikarenakan bentuk gambar maskot ini tidak cukup sederhana. Bentuk *outline* akan sangat membantu menyederhanakan gambar logo sehingga logo akan tetap mudah terbaca jika diaplikasikan pada bidang yang kecil.

5.1.2. Data Visual Jenis Huruf pada Logo

Nama perusahaan “**Artindo**” menggunakan jenis huruf *Graffiti* yang mempunyai bentuk spontan dan ilustratif. Hal ini akan sangat mendukung dalam memperkuat *image* bidang usaha perusahaan pada *audience*. Huruf “**A**” pada “**Artindo**” dibuat lebih besar daripada huruf lain di belakangnya sebagai aksentuasi dari komposisi huruf-hurufnya.

Untuk keterangan “**design & illustration**” menggunakan jenis huruf *Century Gothic* yang mempunyai bentuk sederhana dan terkesan tipis. Hal ini adalah untuk menyeimbangkan keseluruhan bentuk logo yang sebagian besar terdiri dari bentuk-bentuk spontan dan ramai. Selain itu, tulisan keterangan perusahaan yang cukup panjang akan lebih mudah terbaca dengan tulisan yang sederhana.

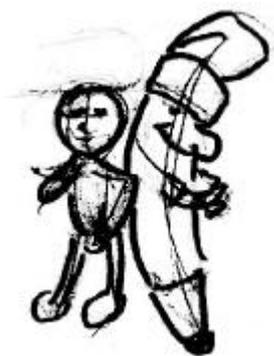
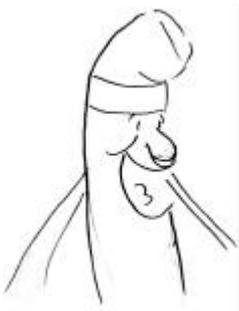
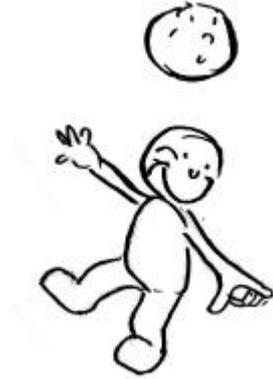
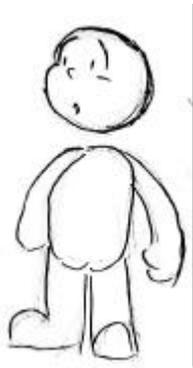
5.1.3. Data Visual Warna pada Logo

Warna yang dipilih untuk logo adalah hitam. Warna hitam ini dipakai baik untuk gambar logo maupun tulisan logo. Warna ini digunakan karena hitam mengesankan sesuatu yang solid, kuat. Selain itu warna hitam merupakan warna

yang bersifat netral sehingga fleksibel untuk digunakan pada berbagai aplikasi yang akan dibuat dengan warna-warna cerah, ceria, cemerlang.

5.2. Pengembangan Ide Bentuk Logo

5.2.1. Pengolahan Bentuk Ikonik Menjadi Bentuk Simbolik dengan Berbagai Alternatif



5.2.2. Pengolahan Bentuk Huruf Menjadi Bentuk *Logotype* dengan Berbagai Alternatif

ARTINDO
design & illustration

ARTINDO
design & illustration

ARTINDO
design & illustration

ARTINDO
design & illustration

ARTINDO
design & illustration

Artindo
design & illustration

Artindo
design & illustration

ARTINDO
design & illustration

ARTINDO
design & illustration

Artindo
design & illustration

5.3. Sintesis



4.4. Evaluasi



4.5. Pembuatan *Artwork* Logo Terpilih

4.5.1. *Master* Hitam Putih

Bentuk positif



Bentuk negatif



4.5.2. Berbagai Variasi Ukuran



Perkecilan



Perbesaran



4.5.3. Mekanikal Desain



Menggunakan jenis huruf *Graffiti*, warna hitam. Perbandingan ukuran untuk huruf A:RTINDO adalah 31:24 poin. Jarak antar huruf (*kerning*) adalah 10 poin pada program *Freehand* atau 125 poin pada program *Photoshop*.



Menggunakan jenis huruf *Century Gothic*, warna hitam. Perbandingan pada ukuran huruf A:RTINDO 31:21, maka ukuran huruf “design & illustration” pada logo utuh adalah 5.676 poin. Jarak antar huruf (*kerning*) adalah 60 poin pada program *Freehand*.

5.6. Alternatif Penerapan Warna pada Logo yang Terpilih

Penggunaan logo perusahaan secara utuh hanya menggunakan warna hitam atau putih saja. Sedangkan pada penggunaan logo terpisah, maka logo yang digunakan adalah *logotype* saja.



Menggunakan warna hitam atau abu-abu pada bidang negatif atau bidang yang berwarna *fancy*.



Menggunakan warna putih pada bidang positif (hitam)



5.7. Pembuatan *Master Desain (Final Design)*



5.8. Maskot Perusahaan

Maskot perusahaan dapat digunakan pada berbagai media dengan berbagai alternatif bentuk, dengan warna, monokrom hitam-putih-abu-abu, ataupun outline.

Maskot dapat digambarkan dengan atau tanpa aksesoris tambahan, seperti baju, topi, kacamata, dll. Tanpa mengurangi/mengubah bentuk dasar dari maskot aslinya.

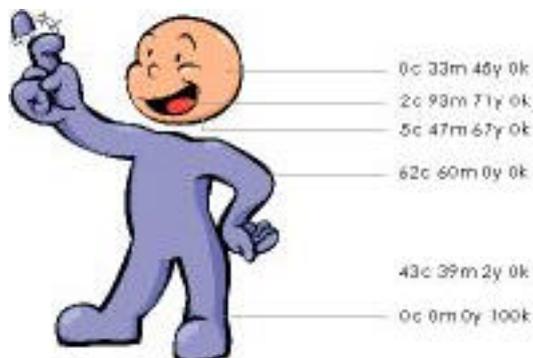
Cara penggambaran maskot adalah dengan goresan spontan berbentuk masif. Apabila disertai dengan pewarnaan. Maka pewarnaan harus memiliki bayangan terang-gelap. Penggambaran maskot dengan bentuk spontan biasa (tidak masif) atau sketsa diperbolehkan asal memang dengan tujuan untuk mendapatkan kesan ilustrasi manual yang lebih kuat. Dan penggambaran maskot perusahaan dengan goresan spontan biasa dan sketsa tidak harus disertai pewarnaan, dan diperbolehkan berbentuk flat (tidak memiliki kesan tiga dimensi).

Penggabungan kedua maskot perusahaan dapat dalam berbagai interaksi. Maskot perusahaan terdiri atas dua macam yaitu “**i-boy**” dan “**toob**”. Nama maskot ‘**i-boy**’ diambil dari bentuk dasar maskot yaitu berasal dari huruf “i”. “i” mempunyai makna *idea, imagination, inspire, innovation, irresistible*, dimana kelima hal tersebut merupakan idealisme perusahaan dalam menghasilkan setiap

karya desain. Sedangkan nama maskot **“toob”** sebenarnya berasal dari kata **“two-b”**, nama satu jenis pensil yang biasa digunakan untuk menggambar. Bentuk maskot perusahaan **“toob”** adalah pensil karena ilustrasi yang menjadi ciri khas perusahaan selalu menggunakan pensil sebagai media pertama dalam menuangkan ide-ide desain.

Maskot perusahaan adalah berupa maskot *hidup*, dalam arti maskot ini bisa digunakan dalam berbagai pose, baik sendiri (**i-boy atau toob**) maupun bersama-sama (**i-boy dan toob**).

i-boy



toob

