

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH
LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN LOGO KAMPUNG KAPITAN PALEMBANG



Diajukan oleh:

1. Adelia Rizki Amanda /061170003
2. Rineke Arisandy /061170019

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2020

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

**NAMA/NPM : 1. ADELIA RIZKI AMANDA /061170003
2. RINEKE ARISANDY /061170019**

PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)

**JUDUL : PERANCANGAN LOGO
KAMPUNG KAPITAN
PALEMBANG**

Tanggal : 25 Juli 2020

Mengetahui,

Pembimbing

Direktur

**Hendra Rotama, S.Pd., M.Sn.
NIDN: 0218068801**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T
NIP : 09.PCT.13**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. ADELIA RIZKI AMANDA /061170003
2. RINEKE ARISANDY /061170019

PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)

JUDUL : PERANCANGAN LOGO
KAMPUNG KAPITAN
PALEMBANG

Tanggal: 28 Juli 2020
Penguji 1

Mengetahui,
Penguji 2

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.
M.Sn.
NIDN: 0224048203

Sonde Marta Direja, S.Pd.,
NIDN: 0204038903

Menyetujui,
Direktur

Benedictus Efendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“ Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada kemudahan.
Karena itu ketika kau telah selesai (mengerjakan yang lain) dan kepada Tuhan,
berharaplah”
(Q.S Al Insyirah : 6-8)

“Hidup bukan tentang aku bisa saja, tapi tentang aku mencoba jangan pikirkan
tentang kegagalan, itu adalah pelajaran”

“Yang tau kemampuan mu hanya kamu sendiri, maka jangan remehkan dirimu”
(Penulis)

Kupersembahkan kepada:

- Kedua Orang tua kami tercinta (Bpk Ahmad Rizal, Bpk Adlen, Ibu Marisa, dan Ibu Metra Juwita) yang tidak pernah berhenti memberikan do'a, motivasi, bimbingan, dan kasih sayangnya. Serta saudara-saudara kami yang memberikan semangat dan bantuannya.
- Teman-teman seperjuangan Dkv angkatan 15, dan Adik-adik Dkv angkatan 16.
- Bapak Hendra Rotama, S.Pd., M.Sn. selaku pembimbing kami yang telah bersedia meluangkan waktu dalam membimbing dan memberikan pengarahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Para Pendidik yang saya hormati

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT. Atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat mengerjakan dan menyusun karya tulis ini dengan baik dan benar. Selama masa penulisan karya ini penulis mengalami beberapa kendala, namun pada akhirnya dapat selesai dengan tepat waktu.

Dalam pengerjaan karya tulis ini penulis telah di buat dengan berbagai observasi dan beberapa bantuan dari berbagai pihak untuk membantu menyelesaikan tantangan dan hambatan selama mengerjakannya. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- **Tuhan Yang Maha Esa** yang telah memberikan kesehatan dan ilmu agar bias menyelesaikan tugas akhir ini.
- **Orang tua dan saudara** yang telah memberikan Do'a dan dukungan.
- **Bapak Hendra Rotama, S.Pd., M.Sn.** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan dan arahan kepada penulis.
- **Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.** selaku Kaprodi jurusan Desain Komunikasi Visual yang saya Hormati.
- **Teman-teman** seperjuangan yang telah memberikan bantuan dan saran kepada penulis

Akhirnya, penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat untuk kepentingan program studi Desain Komunikasi Visual selanjutnya.

Terima kasih.

Palembang, Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Manfaat bagi Penulis	3
1.4.2 Manfaat bagi Akademik	3
1.4.3 Manfaat bagi Kampung Kapitan Palembang	3

1.5 Sistematika Penulisan	4
1.5.1 Bab 1 Pendahuluan	4
1.5.2 Bab 2 Tinjauan Pustaka	5
1.5.3 Bab 3 Metode Penelitian	5
1.5.4 Bab 4 Hasil dan Pembahasan	8
1.5.5 Bab 5 Kesimpulan dan Saran	12

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori	13
2.1.1 Logo	13
2.1.2 Logogram	13
2.1.3 Logotype	14
2.1.4 Anatomi Logo	15
2.1.5 Tipografi	16
2.1.6 Warna	19
2.2 Hasil Penelitian Terdahulu.....	20

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Hipotesis	22
3.1.1 Objek	22
3.1.2 Waktu Penelitian	23
3.2 Jenis Data	23
3.2.1 Data Primer	23
3.2.2 Data Skunder	24

3.3 Teknik Perancangan	25
3.3.1 Konsep Visual	26
3.3.2 Konsep Huruf	27
3.3.3 Konsep Warna.....	27
3.4 Ruang Lingkup Penelitian	29
3.5 Alat dan Bahan	29
3.5.1 Alat	29
3.5.2 Bahan	30
3.6 Tahap Pengerjaan	30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis	34
4.2 Analisis Visual	34
4.3 Analisis Huruf	34
4.4 Analisis Warna	35
4.5 Perancangan	38
4.6 Hasil dan Pembahasan	57

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	66

DAFTAR PUSTAKA	xvii
-----------------------------	-------------

HALAMAN LAMPIRAN xviii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Logogram	14
Gambar 2.2 Contoh Logotype	15
Gambar 2.3 Contoh Anatomi Logo.....	16
Gambar 2.4 <i>Font Serif</i>	17
Gambar 2.5 <i>Font San Serif</i>	18
Gambar 2.6 <i>Font Script</i>	19
Gambar 3.1 Peneliti melakukan wawancara	24
Gambar 3.2 Logo Wonderful Indonesia	26
Gambar 3.3 <i>Font George</i>	27
Gambar 3.4 Palet warna	28
Gambar 4.1 Warna Coklat Kemerahan	35
Gambar 4.2 Warna tosca	36
Gambar 4.3 Warna hitam	37
Gambar 4.4 Warna Mustard	37
Gambar 4.5 Ukiran khas Palembang	38
Gambar 4.6 Inisial Kampung Kapitan.....	39
Gambar 4.7 Lambang Yin&Yang	39
Gambar 4.8 Sketsa penyederhanaan ukiran khas Palembang	40
Gambar 4.9 Sketsa kreasi huruf KK yang berarti Kampung Kapitan	40
Gambar 4.10 Sketsa penyederhanaan lambang yin&yang	41
Gambar 4.11 Logo 1	41
Gambar 4.12 Logo 2	42

Gambar 4.13 Logo 3	42
Gambar 4.14 Logo yang di pilih	43
Gambar 4.15 Logo yang di pilih	44
Gambar 4.16 Font George Kampung Kapitan	44
Gambar 4.17 Font famosa Kampung Kapitan	45
Gambar 4.18 Font yang dipilih	45
Gambar 4.19 Logo yang Dipilih	46
Gambar 4.20 Alternatif Logo	46
Gambar 4.21 Logo vertikal	47
Gambar 4.22 Logo Horizontal	47
Gambar 4.23 sketsa brosur bagian luar	50
Gambar 4.24 Sketsa Brosur Bagian Dalam	50
Gambar 4.25 Sketsa X-Banner	52
Gambar 4.26 Sketsa Merchandise T-Shirt	54
Gambar 4.27 Sketsa <i>Merchandise Tumbler</i>	54
Gambar 4.28 Sketsa <i>Merchandise</i> gelas	55
Gambar 4.29 Sketsa <i>Merchandise</i> sumpit	56
Gambar 4.30 Sketsa <i>Merchandise</i> tas	56
Gambar 4.31 Sketsa <i>Merchandise</i> Dompot Koin	57
Gambar 4.32 brosur Bagian Dalam	58
Gambar 4.33 Brosur Bagian Luar	58
Gambar 4.34 <i>X-Banner</i>	59
Gambar 4.35 <i>T-Shirt</i>	60

Gambar 4.36 <i>Tumbler</i>	60
Gambar 4.37 cangkir	61
Gambar 4.38 Dompet Koin	62
Gambar 4.39 Tas	62
Gambar 4.40 Sumpit	63
Gambar 4.41 sketsa panel pameran tugas akhir	64
Gambar 4.42 Hasil karya yang dipamerkan	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2.1 Penelitian Terdahulu	20
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

ADELIA RIZKI AMANDA, RINEKE ARISANDY. *The design of the Kapitan Village Logo Palembang.*

Indonesia is a country with a rich of cultures and histories, one of them is the History of Kampung Kapitan Palembang which is a combination of Tiong Hoa and Palembang culture. The history of Kampung Kapitan is important and worth to be promoted, because Kampung Kapitan is less exposed and large number of people in Palembang are less aware that there is a historical tourism spot in Kampung Kapitan. Therefore, the writer make a planning for Kampung Kapitan Logo in order to introduce it to the people that Kampung Kapitan has a lot of history within it and worth to visit to. In this planning, the method used was qualitative method. Because this method is designed to collect the whole data, and a data which contains a meaning. In this planning also used a basic concept which is Classic. Depend on the problems, the importance of a logo is expected to convey the message or image that wants to be conveyed to the people visually, as well as supporting media in the form of brochure, x-banner, and merchandise.

Key words: Promotion, logo, Kampung Kapitan.

ABSTRAK

ADELIA RIZKI AMANDA, RINEKE ARISANDY. Perancangan Logo
Kampung Kapitan Palembang.

Bangsa Indonesia memiliki banyak budaya dan sejarah, salah satunya adalah sejarah Kampung Kapitan Palembang yang memadukan antara budaya Tiong Hoa dan budaya Palembang, sejarah Kampung Kapitan Palembang penting dan layak untuk di promosikan karena kampung kapitan ini kurang terekpose dan masyarakat Palembang banyak yang tidak mengetahui jika di kampung kapitan itu ada tempat wisata bersejarah. Maka penulis membuat perancangan logo kampung kapitan untuk memperkenalkan kepada masyarakat bahwa di kampung kapitan mempunyai banyak sejarah dan patut di kunjungi. Dalam perancang ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif dikarenakan metode ini bertujuan untuk mendapatkan data yang mendalam, dan suatu data yang mengandung makna. Dalam perancangan ini juga menggunakan konsep dasar yaitu klasik. Berdasarkan permasalahan tersebut, pentingnya sebuah logo diharapkan dapat menyampaikan pesan atau citra yang ingin disampaikan kepada masyarakat secara visual, serta media pendukung berupa brosur, x-banner, dan merchandise.

Kata Kunci: Promosi, logo, kampung kapitan.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kampung Kapitan adalah sebuah kawasan yang terletak di kota Palembang tepat di tepi sungai Musi daerah tujuh ulu. Kawasan ini dinamakan Kampung Kapitan karena terdapat rumah Kapitan Tjoa Han Him di kawasan tersebut. Kampung ini didirikan pada tahun 1644, tetapi walau sangat tua bangunan-bangunan rumah ini masih kokoh dan sekarang dihuni oleh bapak Mulyadi yaitu keturunan Kapitan ke 14.

Kata Kapitan diambil dari gelar Kapitan Tjoa Han Him yang diangkat menjadi kapitan/kapten pada tahun 1855. Dalam kamus besar bahasa Indonesia arti kata kapten/kapitan adalah kepala golongan penduduk Cina (pada zaman pemerintahan Belanda). Menurut bapak Mulyadi keturunan ke 14, Kapten Tjoa Han Him diberikan kekuasaan dan kebebasan untuk mengatur wilayah sekitar dan dipercaya mengawasi pajak, Kapitan juga ikut membantu kesejahteraan rakyat dengan cara membuka lapangan pekerjaan untuk masyarakat sekitar. Awal kedatangan bangsa Tiongkok Dinasti Ming ke Palembang pada saat runtuhnya kerajaan Sriwijaya pada abad ke XI dari sanalah pemerintahan Tiongkok membentuk lembaga dagang yang salah satunya berpusat di Palembang.

Berdasarkan hal-hal tersebut maka sejarah kampung kapitan penting dan layak untuk dipromosikan agar sejarah kota Palembang ini bisa dikenal ke anak-anak milenial. Namun, dari hasil data yang penulis peroleh melalui

wawancara secara langsung kepada beberapa masyarakat, Sebagian besar tidak mengetahui tentang kampung kapitan dan hanya menganggap kampung kapitan adalah tempat makan. Adapun promosi yang telah dilakukan selama ini hanya berupa website, dimana web tersebut sudah jarang diperbaharui. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan perancangan logo Kampung Kapitan Palembang.

Segala Sesuatu harus memiliki identitas yang jelas dan konsisten agar dapat terus diingat dan menimbulkan rasa percaya. Menurut Kaputa (2011: 89) menambahkan bahwa identitas visual merupakan bentuk penyampaian pesan secara visual. Hal ini dipertegas oleh definisi Rustan yang mengatakan bahwa identitas visual bertujuan menyampaikan pesan atau citra merek yang ingin diungkapkan secara visual berupa simbol ciri khas yang berbeda dari yang lainnya (*logo, tagline, name, color, dan tipografi*) untuk mendapatkan kepercayaan konsumen (Rustan, 2013: 60). Dengan dibuatnya perancangan logo sebagai identitas untuk memperkenalkan Kampung Kapitan Palembang diharapkan dapat memberikan sebuah identitas visual serta pengenalan mengenai keunikan yang dimiliki kampung kapitan ini kepada masyarakat khususnya masyarakat Palembang. Melalui perancangan ini juga diharapkan dapat menarik masyarakat untuk mengunjungi Wisata Kampung Kapitan yang bisa dijadikan salah satu pilihan untuk berwisata saat berkunjung ke Palembang dan media pendukung berupa brosur, *merchandise*, dan *x-banner*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka perumusan masalah ini adalah bagaimana merancang logo Kampung Kapitan Palembang sebagai upaya pengenalan kepada masyarakat.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang logo Kampung Kapitan Palembang untuk memperkenalkan kepada masyarakat akan sejarah yang dimiliki Kampung Kapitan tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulisan tugas akhir ini memberikan manfaat ke beberapa pihak, antara lain:

1.4.1 Manfaat bagi Penulis

Manfaat penelitian Kampung Kapitan bagi penulis yaitu menambah wawasan pengetahuan sejarah yang ada di kota Palembang.

1.4.2 Manfaat bagi Akademik

Penulisan tugas akhir ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan jurusan Desain Komunikasi Visual Politeknik Palcomtech.

1.4.3 Manfaat bagi Kampung Kapitan

Masyarakat jadi lebih mengenal Kampung Kapitan dengan adanya logo yang menjadi identitas Kampung Kapitan Palembang.

1.5 Sistematika Penulisan

Demi terwujudnya hasil yang baik dalam penyusunan laporan tugas akhir, penulis menggunakan pembahasan yang sesuai dengan ketentuan yang diberikan.

1.5.1 Bab 1 Pendahuluan

a. Latar belakang

Pada latar belakang menguraikan tentang sejarah dari kampung kapitan Palembang dan menunjukkan bahwa sejarah Kampung Kapitan Palembang penting dan layak untuk di promosikan agar sejarah kota Palembang ini bisa di kenal ke anak-anak milenial. Segala Sesuatu harus memiliki identitas yang jelas dan konsisten agar dapat terus diingat dan menimbulkan rasa percaya, maka penulis memilih merancang logo kampung kapitan Palembang.

b. Perumusan Masalah

Pada bagian ini menunjukkan inti permasalahan yaitu, bagaimana merancang logo Kampung Kapitan Palembang sebagai upaya pengenalan kepada masyarakat.

c. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang logo Kampung Kapitan Palembang untuk memperkenalkan kepada masyarakat akan sejarah yang dimiliki Kampung Kapitan tersebut.

d. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu Masyarakat jadi lebih mengenal Kampung Kapitan dengan adanya logo yang menjadi identitas Kampung Kapitan Palembang.

1.5.2 Bab 2 Tinjauan Pustaka

a. Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan penulis dalam perancangan ini yaitu menggunakan teori logo, teori logogram, teori logotype, teori anatomi logo, teori tipografi, teori warna.

b. Hasil penelitian terdahulu

Penulis memperoleh beberapa hasil penelitian terdahulu berkaitan dengan karya ilmiah yang diteliti yaitu membangun identitas visual untuk media promosi usaha mikro kecil dan menengah serta perancangan identitas visual kampoeng sepatu sandal krian sebagai kampung wisata industry di sidoarjo.

1.5.3 Bab 3 metode Penelitian

a. Hipotesis

1. Objek

Objek dari penelitian ini adalah kampung kapitan palembang. Untuk itu penulis dapat mencari informasi di kampung kapitan yang berkaitan dengan penelitian.

Pencarian informasi ini dengan menggunakan metode kualitatif dalam menggupulkan data. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara yang berkaitan dengan kampung kapitan. Penulis melakukan wawancara kepada bapak mulyadi selaku pengelola dari kampung kapitan.

2. Waktu penelitian

Penelitian dilakukan selama dua minggu terhitung dari tanggal 23 Maret 2020 sampai 30 Maret 2020.

b. Jenis data

Data yang digunakan penulis untuk melakukan penelitian ini adalah data primer dan sekunder.

1. Data primer dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan studi kasus.
2. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini yaitu internet dan dokumentasi.

c. Teknik Perancangan

Penulis melakukan persiapan sebelum produksi seperti:

1. Konsep visual

Penulis mengambil contoh logo wonderful Indonesia sebagai acuan pembuatan logo dimana dalam logo tersebut menggabungkan antara logogram dan logotype. Dalam perancang ini penulis menggunakan konsep “klasik” yaitu peradaban, culture budaya dan

harmony. Logogram terbentuk dari inisial kampung kapitan yaitu KK yang dikombinasikan dengan keseimbangan bentuk ukiran khas Palembang sehingga terbentuk ambigram KK hal ini melambangkan nilai budaya namun tetap terjaga penuh rasa aman nyaman dan bertoleransi dalam keselarasan yang harmonis. Jenis-jenis huruf logo didorong dari unsure budaya yang melengkung seperti kultur budaya.

2. Konsep Huruf

Tipe huruf yang digunakan dalam perancangan ini huruf George yang memiliki serif yang tidak kaku sehingga membuat kesan klasik pada logo.

3. Konsep warna

Dalam perancangan ini warna yang digunakan adalah warna klasik yang memberikan kesan perkampungan zaman dulu yang hangat. Warna yang digunakan ada empat warna yaitu warna mustard, coklat kemerahan, tosca, dan hitam.

d. Ruang lingkup penelitian

Penulis membatasi ruang lingkup perancangan logo kampung kapitan Palembang agar terfokus pada hasil yang akan dicapai.

e. Alat dan bahan

Tahap berikutnya penulis menentukan peralatan dan bahan yang digunakan untuk membuat logo.

1. Alat

Alat yang dibutuhkan untuk membuat logo ini yaitu alat tulis kantor, laptop, dan mouse.

2. Bahan

Bahan yang dibutuhkan dalam pernacangan ini adalah aplikasi adobe illustrator.

f. Tahap Pengerjaan

Proses kreatif tidak terlepas dari pada eksekusi kreatif logo. Cara atau jalan untuk mempresentasikan isi pesan tersebut adalah melalui pelaksanaan eksekusi kreatif tersebut. Adapun tahap-tahap mengeksekusi proses kreatif logo antara lain riset dan analisis, thumbnails, visualisasi computer, dan sistem identitas.

1.5.4 Bab 4 Hasil dan pembahasan

a. Analisis

Tahapan analisis ini menunjukkan penguraian suatu pembahasan masalah untuk membuat gambaran objek secara penuh

b. Analisis Visual

Analisis yang dilakukan untuk membuat perancangan yang nantinya akan dievaluasi, direview dan direvisi agar sesuai jenis, bentuk, dan fungsinya dengan baik.

c. Analisis huruf

Pemilihan huruf yang dilakukan dalam perancangan ini adalah serif. Huruf serif secara bentuk memiliki sirif atau kait, jenis huruf ini memiliki sifat yang sangat sering digunakan dalam pembuatan logo, membuat logo lebih jelas dan mudah di baca.

d. Analisis warna

Warna yang digunakan untuk memenuhi perancangan logo ini adalah warna yang memberikan kesan perkampungan zaman dahulu yang hangat yang membangun kesan klasik. Warna yang digunakan antara lain warna coklat kemerahan, warna toska, warna hitam dan warna mustard.

e. Perancangan

1. Analisis data atau brainstorming

Setelah melakukan pendataan keseluruhan aspek yang mewakili kampung kapitan, maka elemen yang dipilih yaitu ukiran khas Palembang, inisial kampung kapitan (KK), dan simbol yin dan yang.

2. Thumbnails

Tahap selanjutnya adalah tahap *Thumbnails* menyederhanakan bentuk dari referensi visual ke berbagai bentuk, penyederhanaan tersebut dijadikan sebagai identitas logo yang dapat mencerminkan karakteristik dan keunikan kampung kapitan. Dalam membuat sketsa penulis membuat berdasarkan atas konsep yang telah dipilih.

Dari hasil sketsa penyederhanaan ke 3 konsep dasar tersebut penulis merangkainya menjadi satu sketsa penggabungan dan menjadikannya beberapa sketsa alternatif untuk logo Kampung Kapitan Palembang.

3. Komputerisasi

Setelah logo terpilih tahap selanjutnya yaitu tahap komputerisasi, tahap pemberian warna yang bertujuan untuk memperjelas komponen dari logo kampung kapitan Palembang, menambahkan logotype yang bertujuan untuk memperjelas makna dari logo tersebut serta mengatur komposisi dan keseimbangan antara *logogram* dan *logotype*. dalam mendesain logo ini penulis menggunakan adobe illustrator CC 2019.

Setelah mendapatkan logogram yang sudah sesuai mewakili kampung kapitan Palembang dengan konsep

dasar, penulis melanjutkan memilih logotype yang pas untuk lebih memperjelas logo tersebut.

Penulis memilih dua alternatif font dan semuanya memakai font serif karena lengkungan-lengkungan di setiap ujung huruf yang nantinya akan menyatu dengan logogram yang dibuat. Setelah mendapatkan logotype, penulis menggabungkan logogram yang telah di buat tadi dengan logotype.

Setelah logogram dan logotype selesai dibuat penulis membuat beberapa warna alternatif pada logo. Kemudian setelah mendapatkan warna yang mewakili Kampung Kapitan Palembang penulis memilih warna mustard untuk menjadi logo utama. Warna ini sangat mewakili konsep perancangan yang dibuat yaitu klasik dan warna ini memiliki arti kemakmuran.

Setelah logo terpilih maka selanjutnya logo kampung kapitan ini akan diimplementasikan pada ke berbagai desain media. Media tersebut berupa brosur, x-banner, dan merchandise yang bertujuan untuk memperkenalkan kampung kapitan kepada masyarakat.

- f. Hasil akhir yang diperoleh dalam proyek LTA (Laporan Tugas Akhir) ini adalah sebuah Logo yang diimplementasikan ke berbagai media seperti brosur, x-banner, dan merchandise berutujuan dapat

memberikan sebuah identitas visual serta pengenalan mengenai keunikan yang dimiliki kampung kapitan Palembang.

1.5.5 Bab 5 Kesimpulan dan Saran

a. Kesimpulan

Telah dihasilkan karya Desain Komunikasi Visual yaitu Perancangan Logo Kampung Kapitan Palembang. Perancangan ini diharapkan dapat lebih menjual lagi dan mudah di ingat oleh masyarakat tentang sejarah Kampung Kapitan Palembang, dalam logo, menampilkan 3 unsur dasar yang di satukan dari keharmonisan, budaya, dan kreatifitas. Kampung kapitan Palembang memerlukan sebuah identitas yang dapat memperkenalkan dan mencerminkan kampung dengan harapan agar keberadaanya tetap ada hingga saat ini. Pentingnya melestarikan sejarah asli Palembang kepada generasi penerus merupakan bentuk kesadaran akan sejarah itu sendiri. Sehingga keberadaan akan warisan sejarah kampung kapitan Palembang akan tetap ada dimasayng akan datang.

c. Saran

Saran Penelitian ini diharapkan kedepannya berkembang menjadi penelitian yang lebih luas lagi. Tidak hanya membahas identitas visualnya saja, akan tetapi juga membahas media promosi kampung tersebut. Selain itu, untuk penelitian selanjutnya mengenai kampung kapitan Palembang diharapkan dapat menjadikan tempat ini sebagai destinasi bagi parak anak milenial.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Berikut ini adalah tahapan landasan teori yang digunakan untuk tugas akhir mengenai perancangan logo Kampung Kapitan Palembang.

2.1.1 Logo

Menurut Rustan (2010: 13) logo merupakan signature dari sebuah entitas yang berarti tanda, karakteristik yang diterapkan pada suatu objek. Menurut Airey (2010: 22) “semua orang dapat membuat logo, tetapi tidak semua orang dapat membuat logo yang benar”.

2.1.2 Logogram

Menurut Supriyono (2010: 108) logogram atau yang di sebut juga dengan logomark adalah elemen pembentuk logo yang menggunakan sebuah bentuk/lambang untuk merepresentasikan sebuah perusahaan, dengan hanya melihat bentuk/lambang tersebut konsumen paham apa yang di tawarkan perusahaan tersebut. Logogram biasanya hanya di pakai oleh perusahaan besar yang mempunyai merek dan nama besar. Dengan bentuk/lambang logo mereka, konsumen sudah mendapatkan identitas dan signifikasi mereka.



Gambar 2.1 Contoh Logogram

Sumber: <https://www.seputardesain.com/2018/12/mengenal-jenis-jenis-logo.html>

2.1.2 Logotype

Menurut Supriyono (2010: 107) logotype merupakan elemen pembentuk logo berupa penggambaran grafis dari beberapa huruf/kata-kata yang diungkapkan untuk mengkomunikasikan makna dari sebuah perusahaan. Dengan memakai huruf yang dimanipulasi sebagai desain logo untuk mewakili nama perusahaan akan memberi sebuah kesan yang baik pada perusahaan tersebut. Namun terkadang elemen desain juga sedikit dimasukkan dalam jenis logo ini untuk membuka gagasan sebuah perusahaan/produk menjadi lebih jelas.



Gambar 2.2 Contoh Logotype

Sumber: <https://www.seputardesain.com/2018/12/mengenal-jenis-jenis-logo.html>

2.1.3 Anatomi Logo

Menurut rustan (2010: 21) perbedaan istilah dan penyebutan jenis logo dapat mengakibatkan perbedaan makna dan kesalah pahaman. Mengetahui jenis logo dan anatomi bentuknya akan memudahkan dalam menentukan logo apa yang akan dibuat dan jenis mana yang akan mewakili identitasnya. *Picture mark* didominasi oleh gambar berupa gambar abstrak, singkatan, symbol, inisial yang di sederhanakan. *Letter Mark* di dominasi oleh tulisan, huruf, tanda baca yang di sederhanakan



Gambar 2.3 Contoh Anatomi Logo

Sumber: <https://www.dumetschool.com/blog/Teori-Logo-Part%202>

2.1.5 Tipografi

Menurut Rustan (2010: 16) tipografi adalah segala sesuatu yang melibatkan huruf dan penyusunannya. Dan juga rustan menyatakan tipografi “ segala disiplin yang berkenaan dengan huruf “. *Typeface* adalah penggunaan penggunaan huruf-huruf yang disusun dan dibuat secara eksklusif. Tipografi bukanlah sekedar bagian desain, tapi tipografi adalah desain itu sendiri. Huruf-huruf yang memiliki kriteria yang cocok untuk menyertai brand yang sedang diusung akan mempengaruhi persepsi seseorang akan logo tersebut. Penyusunan huruf yang baik melibatkan dua faktor penting (Rustan, 2010: 74) yaitu sebagai berikut.

1. *Readability*, merupakan tingkat kemudahan dalam membaca sebuah teks secara keseluruhan. Karena *readability* berbicara tentang keseluruhan, makna *readability* harus didahului oleh *legibility*.

2. *Legibility*, merupakan tingkat kemudahan untuk karakter dan huruf dikenali dalam kelompok yang sama. *Legibility* sendiri berbicara tentang jenis *typeface* yang digunakan, bagaimana *typeface* digunakan, dan faktor-faktor lainnya.

Menurut Rustan (2010:1-10) pengelompokan jenis huruf terbagi menjadi *serif*, dan *serif, script*, berikut penjelasannya:

1. *Serif*

Huruf jenis *serif* dapat dikenali memiliki kait yang terdapat diujung-ujungnya. Selain membantu keterbacaan, *serif* juga memudahkan saat diukir kebatu. Tipografi dengan *serif* moderen di kembangkan pada akhir ke-18 merupakan perubahan radikal dari tipografi tradisional pada masa itu. Karakteristik umum dari huruf-huruf modern adalah *serif* berukuran kecil tanpa sudut lengkung, sumbu dari huruf "O" tegak vertikal, dan kontras *Stroke* yang ekstrim



Gambar 2.4: Font Serif

Sumber: <http://www.desainstudio.com/2010/04/pengertian-serif-dan-sans-serif.html>

2. *Sans serif*

Huruf jenis *Sans serif* tidak memiliki kait yang terdapat diujung-unungnya. *Sans serif* melambangkan kesederhanaan. Huruf-huruf *Sans serif* mulai banyak bermunculan pada abad ke-19 dengan karakteristik utama adalah tanpa *serif*, karakteristik umum lainnya dari huruf *Sans serif* adalah sumbu dari huruf "O" tegak vertikal, kontras *stroke* yang rendah atau tidak memiliki kontras *stroke*.

Sans Serif

Gambar 2.5: *Font San Serif*

Sumber: <http://www.desainstudio.com/2010/04/pengertian-serif-dan-sans-serif.html>

3. *Script*

Jenis huruf ini juga sering disebut kursif. Huruf ini menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas, atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. *Script* huruf-huruf kecilnya saling menyambung. *Script* didesain untuk digunakan dalam teks yang memudahkan huruf besar-kecil, bukan huruf besar semua.



Gambar 2.6 Font Script

Sumber: <https://www.freebestfonts.com/shopping-script-font>

2.1.6 Warna

Menurut Rustan (2010: 72) dalam bukunya mengatakan, warna memainkan peran sangat besar dalam pengambilan keputusan saat membeli barang. Warna juga meningkatkan *brand recognition* sebanyak 80% menurut penelitian yang dilakukan oleh University of Loyola, Cicago, Amerika. Karena itu pemilihan warna yang tepat merupakan proses sangat penting dalam mendesain identitas. Untuk itu pemilihan warna membutuhkan riset dalam bidang psikologi, budaya, dan komunikasi. Rustan (2010: 72) juga menyatakan, umumnya ada dua macam warna pada identitas visual, yaitu warna pada logo dan warna untuk *corporate*. Adakalanya *corporate color* yang digunakan dalam aplikasi-aplikasi desain menggunakan warna pada logo, namun ada juga yang memperluas jangkauan area warnanya. Berdasarkan teori di atas warna sangat penting.

Penerapan warna pada perancangan ini yaitu di logo dan media pendukungnya.

2.2 Hasil Penelitian Terdahulu

Penulis memperoleh beberapa hasil penelitian terdahulu berkaitan dengan karya ilmiah yang di teliti.

Tabel 2.2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Hasil Penelitian
1	Riztama Prawita, Wirania Swasty, Patra Aditia	“Membangun identitas visual untuk media promosi usaha mikro kecil dan menengah” Jurnal sosioteknologi Vol. 16, No 1, April 2017	Telah dihasilkan logo dan media pendukungnya berupa kartru nama, amplop surat, <i>x-bannerr</i> , brosur, media digital sangat efektif dan mampu memberikan informasi bagi konsumen dan calon konsumen tentang tokoh tersebut. Dengan media promosi ini, konsumen akan lebih percaya diri menggunakan merek lokal.
2	Chyki Febriana dan R. Eka Rizkiantono	“Perancangan identitas visual kampoeng Sepatu sandal krian sebagai kampung wisata industri di Sidoarjo”	Dengan perancangan ini telah dihasilkan sebuah identitas visual yang mampu mengkomunikasikan kampoeng sepatu sandal krian sebagai kampung wisata industri telah terpenuhi, lalu di

		Jurnal sains dan seni Pomits Vol 2, No 1. 2013	aplikasikan kedalam semua media aplikasi.
--	--	--	---

Penelitian ini merujuk kepada penelitian yang dilakukan Riztama Prawita, Wirania Swasty, Patra Aditia dengan judul “Membangun identitas visual untuk media promosi usaha mikro kecil dan menengah” dan juga penelitian yang dilakukan Chyki Febriana dan R. Eka Rizkiantono dengan judul “Perancangan identitas visual kampoeng Sepatu sandal krian sebagai kampung wisata industri di Sidoarjo”. Merujuk kepada penelitian yang dilakukan beberapa orang ini, penelitian ini mempunyai kemiripan dalam media perancangannya . sedangkan hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada objek penelitian yang dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu identitas yang dapat mengkomunikasikan dan memperkenalkan kepadamasyarakat mengenai Kampung Kapitan Palembang. Serta memberikan penjelasan mengenai Kampung Kapitan kepada masyarakat.

Untuk yang dilakukan penelitian saat ini adalah merancang logo Kampung Kapitan Palembang sebagai upaya pengenalan kepada masyarakat. Logo merupakan elemen sangat penting, logo yang mencerminkan ciri khas Kampung tersebut membuat masyarakat tidak mengenal Kampung Kapitan Palembang. Dengan adanya logo tersebut diharapkan dapat membantu mengenalkan Kampung Kapitan Palembang. Selain itu, hal yang membedakan Kampung Kapitan Palembang ini dengan yang lainnya adalah dari segi keunikan yang dimiliki Kampung Kapitan Palembang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Hipotesis

3.1.1 Objek

Objek penelitian dari perancangan ini adalah kampung kapitan Palembang. Untuk itu peneliti di harapkan dapat mencari informasi di kampung kapitan yang berkaitan dengan penelitian. pencarian infor

masi ini dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dalam mengumpulkan data, data yang dibutuhkan berupa informasi yang detail. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara dimana data yang diperoleh berkaitan dengan Kampung Kapitan. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara kepada bapak Mulyadi yaitu keturunan kapitan ke 14 sekaligus pengelola Kampung Kapitan Palembang. Penulis menggunakan metode kualitatif dikarenakan metode ini bertujuan untuk mendapatkan data yang mendalam, dan suatu data yang mengandung makna.

Menurut Sugiyono (2012: 2) menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan pada data yang pasti atau ilmiah. Menjadikan penulis sebagai kunci dari penelitian, sumber dan pengambilan data dilakukan secara deskriptif atau pengambilan data dengan mengungkapkan kejadian yang sebenarnya. Oleh karena itu, hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama dua minggu terhitung dari tanggal 23 Maret 2020 sampai 30 Maret 2020.

3.2 Jenis Data

Data yang digunakan untuk menyusun Perancangan Logo Kampung Kapitan Palembang ini berasal dari sumber data primer dan sekunder. Sedangkan data sekunder adalah data yang berasal dari sumber yang telah dipublikasikan ke umum seperti buku atau dokumen.

3.2.1 Data Primer

Sumber primer adalah sumber data dari pihak yang langsung bersangkutan ataupun dari wawancara terhadap koresponden

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2017: 145) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Penulis melakukan observasi dengan cara mengamati langsung barang-barang dan arsip-arsip sejarah di Kampung Kapitan Palembang.

2. Wawancara

Menurut Nazir (2014: 154) wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab. Penulis melakukan wawancara dengan

bapak Mulyadi selaku keturunan ke 14 dan sekaligus menjadi pengelola Kampung Kapitan.



Gambar 3.1 peneliti melakukan wawancara

Sumber: Peneliti

3. Studi Kasus

Menurut Raharjo (2011: 250) memaparkan bahwa satu metode apabila mereka menginginkan untuk memahami berbagai individu secara integrative dan komprehensif agar nantinya dapat diperoleh sebuah pemahaman yang sangat mendalam berupa individu tersebut. menyertai masalah yang sedang dihadapi dengan memiliki masalah dengan tujuan masalah tersebut dapat dikembangkan.

3.2.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang berasal dari sumber data yang telah dipublikasikan ke umum seperti buku atau dokumen. Data sekunder dalam penelitian ini antara lain:

1. Internet

Data di internet yang membantu mendapatkan informasi tambahan dan memperkuat data-data yang sudah ada di Kampung Kapitan Palembang.

2. Dokumentasi

Dalam perancangan ini dibutuhkan dokumentasi seperti foto objek wisata dan sebagainya di lokasi kampung Kapitan Palembang.

3.3 Teknik Perancangan

Pada tahap ini, penulis melakukan persiapan sebelum produksi seperti menentukan konsep visual, konsep huruf, konsep warna, alat dan bahan, sketsa. Bahan produksi yang dikumpulkan antara lain seperti data dan gambar. Selanjutnya tahap produksi merupakan tahap implementasi pra produksi. Pada tahap ini akan terbagi menjadi beberapa tahapan pengerjaan logo mulai dari Riset dan Analisis, *Thumbnails*, Visualisasi Komputer dan Sistem identitas . Tahap terakhir ialah pasca produksi yang merupakan tahap penyelesaian produksi hingga didapatkan hasil. Setelah proyek dibuat, hasil akhir berupa logo yang di aplikasikan di berbagai media seperti brosur, *x-banner* dan *merchandise*.

3.3.1 Konsep visual



Gambar 3.2 Logo Wonderful Indonesia

Sumber: kemenparekraf.go.id

Penulis mengambil contoh logo wonderful Indonesia sebagai acuan untuk merancang logo Kampung Kapitan Palembang, Logo wonderful Indonesia menggabungkan logogram dan logotype. pada logogram menggunakan lambang burung garuda pancasila sebagai cara hidup orang Indonesia, dan logotype.

Dalam perancangan ini penulis menggunakan konsep “klasik” yaitu peradaban, *culture* budaya dan harmony. Untuk logo Kampung Kapitan Palembang, Penulis menggunakan tipe gabungan logogram dan logotype yang akan merepresentasikan Kampung Kapitan Palembang melalui logogram. Cara penulis untuk mengungkapkan atau mengkomunikasikan makna dari logogram tersebut dengan menambahkan penggambaran grafis menggunakan logotype.

Logogram terbentuk dari inisial kampung kapitan yaitu KK yang di kombinasikan dengan keseimbangan bentuk ukiran khas Palembang sehingga terbentuk sebuah ambigram KK. Hal ini melambangkan

keberagaman nilai budaya namun tetap terjaga penuh rasa aman, nyaman dan bertoleransi dalam keselarasan yang harmonis. Jenis-jenis huruf logo didorong dari unsur budaya yang melengkung seperti kultur budaya.

Pada logotype Penulis menggunakan *font george*. Alasannya adalah karena huruf tersebut memiliki serif sehingga terlihat mempertegas logogram. Sedangkan *layout* pada logo ini menggunakan horizontal dan vertical karena agar terlihat estetik dan menyesuaikan tempat yang akan di beri logo kampung kapitan tersebut.

3.3.2 Konsep Huruf

Tipe huruf yang digunakan untuk logo atau *headline* adalah huruf george yang memiliki *serif* yang tidak kaku sehingga membuat kesan klasik pada logo.

A B C D E F G H I J K L M N O
 P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m
 n o p q r s t u v w x y z . , : ; “ “ ? ! ()

Gambar 3.3 *Font George*

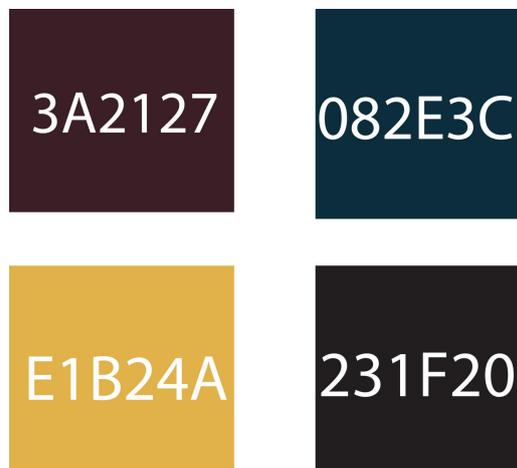
Sumber: Penulis

3.3.3 Konsep warna

Dalam perancangan ini warna yang digunakan adalah warna klasik yang memberikan kesan perkampungan zaman dulu yang hangat. Warna

yang dipilih ada empat warna, Warna utama pada logo yaitu warna kuning keemasan karena warna ini menggambarkan corak ukiran Palembang yang identik warna kuning keemasan yang berarti kemakmuran. Warna alternatif logo antara lain:

1. warna merah kecoklatan diambil dari Kampung Kapitan itu sendiri yang identik dengan warna merah, dan warna merah kecoklatan juga menggambarkan Kota Palembang yang identik dengan warna merah kecoklatan yang melambangkan kedamaian,
2. Alasan pemilihan alternatif warna toska adalah jika mengunjungi Kampung Kapitan pengunjung akan merasakan ketenangan dan nyaman berada di kampung kapitan itu.
3. Warna hitam warna hitam ini sangat mudah dipadupadankan dengan warna lain maka dari itu penulis memilih logo alternatif warna hitam.



Gambar 3.4 Palet Warna

Sumber: Penulis

3.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penulis membatasi ruang lingkup perancangan logo kampung kapitan agar berfokus pada hasil yang akan dicapai, penulis mengemas kampung kapitan melalui logo agar masyarakat mengenal dan menjadi tertarik untuk mengunjungi kampung wisata tersebut juga mendapatkan pembelajaran tentang sejarah. Dan logo tersebut di aplikasikan di media pendukung yaitu merchandise dan bisa menjadi cenderamata untuk wisatawan yang datang ke Kampung Kapitan Palembang.

3.5 Alat dan Bahan

Tahap berikutnya penulis akan menentukan peralatan dan bahan yang digunakan untuk membuat logo.

3.5.1 Alat

Proses ketika melakukan pembuatan logo tentu memiliki berbagai alat yang di butuhkan untuk mendukung berjalannya projek, berikut alat yang di gunakan penulis:

1. Alat tulis kantor

Penulis membuat sketching pertama logo Kampung Kapitan Palembang menggunakan *sketchbook* A4, pensil 2B, penghapus, dan jangka.

2. Laptop

Penulis menggunakan 2 unit laptop yaitu acer swift 3 yang didukung dengan prosesor intel core i7 dan RAM 16GB dan laptop lenovo ideapad 320 dengan prosesor AMD A4 dan RAM 4GB

3. Mouse

Penulis menggunakan mouse agar mempermudah membuat desain logo hingga detail.

3.5.2 Bahan

Bahan yang dibutuhkan dalam perancangan ini adalah aplikasi Adobe illustrator. Adobe Illustrator adalah salah satu perangkat lunak yang sering digunakan dalam mendesain. Penulis menggunakan adobe illustrator cc 2019 untuk mendesain logo dan memberikan warna.

3.6 Tahap pengerjaan

Proses kreatif tidak terlepas dari pada eksekusi kreatif logo. Cara atau jalan untuk mempresentasikan isi pesan tersebut adalah melalui pelaksanaan eksekusi kreatif tersebut untuk mendapatkan logo yang efektif perlu beberapa tahapan dan proses, karena logo tidak bisa begitu saja dibuat. Perlu tahapan kerja yang benar agar mendapatkan hasil dengan kualitas yang optimal. Dalam membuat desain logo juga diperlukan untuk mempunyai tim kerja, sehingga dapat membantu mempermudah pengerjaan. Adapun tahapan-tahapan untuk mengeksekusi proses kreatif logo adalah sebagai berikut :

1. Riset dan Analisis

Dalam membuat sebuah logo, pertama-tama kita harus punya ide yang merupakan modal awal untuk menghasilkan sebuah karya.

Penuangan ide ke dalam suatu karya dibutuhkan suatu kemampuan yang kreatif dari seorang pencipta. Tujuannya tidak saja untuk membuat orang tertarik tetapi juga memperhatikan pesan yang terkandung dalam sebuah logo. Coon & Mitterer (2014) yang dikutip dalam jurnal cakrawala pendas yang berjudul “instrument penilaian berfikir kreatif pada pendidikan abad21 terdiri atas lima tahapan diantaranya sebagai berikut

a. Tahap persiapan

Perancangan logo kampung kapitan ini dimulai dengan tahap persiapan adalah sebuah upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk masuk kedalam masalah yang ada dengan cara mengumpulkan data yang diperoleh dari wawancara dengan narasumber dengan adanya komunikasi yang baik antara peneliti dan bapak Mulyadi selaku pengelola Kampung Kapitan Palembang sangat membantu peneliti dalam proses perancangan logo kampung kapitan Palembang.

b. Tahap konsentrasi

Tahap sebagai tahapan pendefinisian masalah dan pembuatan bingkai masalah sehingga dihasilkan beberapa alternatif pemecahannya bagi masalah tersebut.

c. Tahap Inkubasi (*Incubation*)

Dilanjutkan dengan proses inkubasi yang pada tahap ini penulis melakukan brainstorming atau musyawarah untuk

menemukan dan menghasilkan sebuah ide yang berbobot. Dalam proses brainstorming ini yang biasa dilakukan oleh peneliti adalah mempersiapkan data, *creative brief*, *study visual* dan mencari referensi. Selain itu dalam brainstorming biasanya peneliti berdiskusi dan saling melemparkan pendapat sehingga banyak ide-ide liar yang dapat menjadi masukan seorang graphic designer dalam merancang sebuah logo.

d. Tahap Iluminasi

Proses selanjutnya adalah iluminasi atau proses menemukan ide. Proses penemuan ide merupakan salah satu proses yang penting. Dalam menemukan sebuah ide memang tidak selalu mudah, namun terkadang ide muncul begitu saja. Oleh karena itu pembuatan sebuah logo yang baik terkadang tidak bisa ditentukan oleh waktu.

e. Tahap Verifikasi

Verifikasi, yaitu kegiatan mempelajari ide atau gagasan untuk menentukan apakah ide atau gagasan itu sudah bagus dan mampu menyelesaikan masalah.

2. *Thumbnails*

Tahap selanjutnya penulis menyederhanakan bentuk dari referensi visual ke berbagai bentuk. *Thumbnails* merupakan *visual brand storming* atau cara pengembangan ide melalui visual yang berupa sketsa-sketsa kasar huruf KK yang diambil dari inisial

Kampung Kapitan, juga mengambil bentuk bulat dari lambang yin yang, dan lekukan ukiran khas Palembang yang di sederhanakan dengan menggunakan pensil.

Penyederhanaan tersebut dijadikan sebagai identitas logo yang dapat mencerminkan karakteristik dan keunikan kampung kapitan Palembang. Setelah tahap penyederhanaan bentuk dari *visual brainstorming* yang telah di lakukan.

3. Visualisasi Komputer

Setelah mendapatkan sketsa logo yang baik penulis melanjutkan dengan menscan sketsa yang sebelumnya telah di buat, kemudian sketsa tersebut di *tracing* menggunakan software adobe illustrator cc 2015, juga diberi warna dan di tambahkan font untuk mempertegas logo Kampung Kapitan Palembang.

4. Sistem identitas

Setelah logo selesai selanjutnya logo Kampung Kapitan Palembang akan di implementasikan pada berbagai media desain. Media tersebut berupa *brosur*, *x-banner*, dan *merchandise*. Setelah melalui proses tersebut maka akan dilakukan tahap akhir yaitu tahap produksi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis

Tahapan analisis ini menunjukkan penguraian suatu pembahasan masalah untuk membuat gambaran objek secara penuh. Secara garis besaran analisis dalam Desain Komunikasi Visual terdiri dari analisis visual, huruf, dan warna.

4.2. Analisi Visual

Analisis yang dilakukan untuk membuat perancangan yang nantinya akan dievaluasi, direview, dan direvisi agar sesuai jenis, bentuk, dan fungsinya dengan baik. Setelah semua desain dilakukan maka hasil akhir nantinya sesuai dengan tema dan konsep.

4.3. Analisis Huruf

Pemilihan jenis huruf yang digunakan dalam perancangan logo ini adalah serif. Huruf serif secara bentuk memiliki sirip atau kait, jenis huruf ini memiliki sifat yang sangat sering digunakan pada pembuatan logo membuat font lebih jelas dan mudah dibaca. Alasan memilih jenis huruf famosa karena jenis font ini memiliki serif sehingga kelihatan mempertegas logogram.

4.4. Analisis warna

Warna yang digunakan untuk memenuhi perancangan logo ini adalah warna yang memberikan kesan perkampungan zaman dulu yang hangat yang membangun kesan klasik. Antara lain sebagai berikut:

1. Coklat Kemerahan

Warna coklat kemerahan adalah warna hasil peleburan jingga dan ungu, sehingga menjadi efek yang dihasilkan masih tetap sama, yaitu hangat. Efek yang ditimbulkan yakni memberi kesan keakraban, kenyamanan.



Gambar 4.1 Warna Coklat Kemerahan

Sumber: Penulis

2. Warna Tosca

Dari sisi psikologis, warna tosca memberikan kesan ketenangan, warna tosca ini dianggap melambangkan kedamaian dan ketenangan yang dapat membangun kenyamanan.



Gambar 4.2 Warna tosca

Sumber: Penulis

3. Warna hitam

Warna hitam adalah warna yang memiliki karakteristik keeleganan. Warna hitam sendiri menambah nilai kontras dan membuat warna lain lebih menonjol. Dalam psikologi warna, warna hitam berkaitan dengan perlindungan terhadap stress emosional. Ini menciptakan penghalang antara dirinya dan dunia luar.



Gambar 4.3 Warna hitam

Sumber: Penulis

4. Warna Mustard

Warna ini terbentuk antara warna kuning dan coklat, sehingga menjadi efek yang dihasilkan masih tetap sama, yaitu klasik, efek yang ditimbulkan yakni member efek kemakmuran.



Gambar 4.4 Warna Mustard

Sumber: Penulis

4.5 Perancangan

1. Analisis data atau brainstorming

Dalam merancang logo dilakukan dengan tahap brainstorming yang digunakan sebagai acuan menentukan dasar logo dan media pendukung lainnya. Dalam mendesain logo sangatlah penting untuk menentukan karakter yang sesuai dengan kampung kapitan, agar citra dan identitas yang di inginkan dapat dengan mudah dipahami oleh target audiens.

Setelah melakukan pendataan ke seluruh aspek yang mewakili karakter kampung kapitan Palembang, maka elem yang di pilih antara lain sebagai berikut.

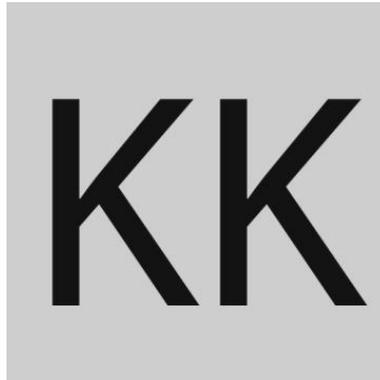
1. Ukiran Khas Palembang



Gambar 4.5 Ukiran khas Palembang

Sumber: penulis

2. Inisial kampung kapitan (KK)



Gambar 4.6 Inisial Kampung Kapitan

Sumber: penulis

3. Simbol yin&yang



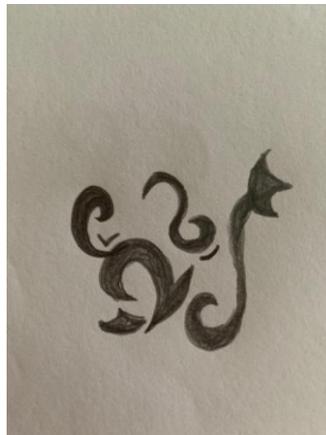
Gambar 4.7 Lambang Yin&Yang

Sumber: penulis

2. Thumbnails

Tahap selanjutnya adalah tahap *Thumbnail* menyederhanakan bentuk dari referensi visual ke berbagai bentuk, penyederhanaan tersebut dijadikan sebagai identitas logo yang dapat mencerminkan karakteristik dan keunikan kampung kapitan. Dalam sketsa penulis membuat

berdasarkan atas konsep yang telah dipilih. Gambar dibawah merupakan sketsa penyederhanaan bentuk pada logo kampung kapitan Palembang.



Gambar 4.8 Sketsa penyederhanaan ukiran khas Palembang

Sumber: penulis



Gambar 4.9 Sketsa kreasi huruf KK yang berarti Kampung Kapitan

Sumber: penulis



Gambar 4.10 Sketsa penyederhanaan lambang yin&yang

Sumber: Penulis

Dari hasil sketsa penyederhanaan ke 3 konsep dasar tersebut penulis merangkainya menjadi satu sketsa penggabungan dan menjadikannya beberapa sketsa alternatif untuk logo Kampung Kapitan Palembang. Gambar di bawah ini merupakan alternative logo yang kemudian akan dikomputerisasi untuk mengatur komposisi serta keseimbangan antara *logogram* dan logotype.

Beberapa contoh sketsa logo:



Gambar 4.11 Logo 1

Sumber: Penulis



Gambar 4.12 Logo 2

Sumber: Penulis



Gambar 4.13 Logo 3

Sumber: Penulis

Sketsaa logogram ini dipilih berdasarakan konsep dasar dan karkteristik yang mencerminkan identitas kampung kapitan Palembang. Setelah melalui berbagai bentuk sketsa logo, dari ketiga sketsa alternaif di atas

penulis memilih satu sketsa yang paling mewakili dari konsep dasar logo kampung kapitan Palembang maka dipilih lah logo 2.

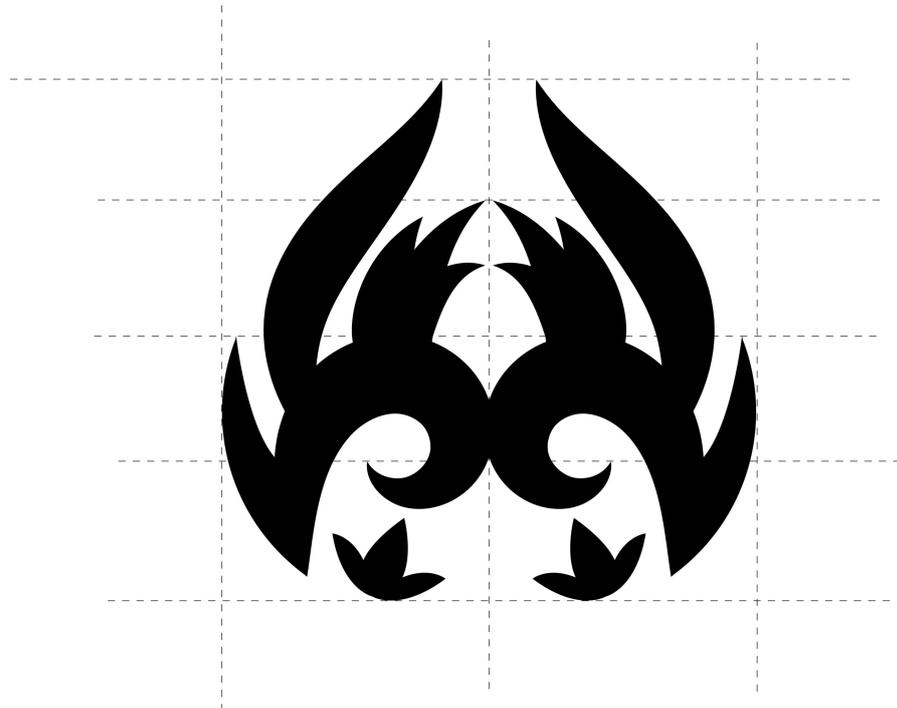


Gambar 4.14 Logo yang di pilih

Sumber: Penulis

4. Tahap Komputerisasi

Setelah logo terpilih tahap selanjutnya yaitu tahap komputerisasi, tahap pemberian warna yang bertujuan untuk memperjelas komponen dari logo kampung kapitan Palembang, menambahkan logotype yang bertujuan untuk memperjelas makna dari logo tersebut serta mengatur komposisi dan keseimbangan antara *logogram* dan *logotype*. dalam mendesain logo ini penulis menggunakan adobe illustrator CC 2019.



Gambar 4.15 Logo yang di pilih

Sumber: Penulis

Setelah mendapatkan logogram yang sudah sesuai mewakili kampung kapitan Palembang dengan konsep, penulis melanjutkan memilih logotype yang pas untuk lebih memperjelas logo tersebut. Berikut beberapa pilihan logotype yang menjadi alternatif penulis.

**KAMPUNG
KAPITAN**

Gambar 4.16 Font George Kampung Kapitan

Sumber: Penulis

KAMPUNG KAPITAN

Gambar 4.17 Font famosa Kampung Kapitan

Sumber: Penulis

Penulis memilih dua alternatif font dan semuanya memakai font serif karena lengkungan-lengkungan di setiap ujung huruf yang nantinya akan menyatu dengan logogram yang dibuat. Setelah mempunyai dua pilihan font maka penulis memilih font George untuk menjadi logotype.

KAMPUNG KAPITAN

Gambar 4.18 Font yang dipilih

Sumber: Penulis

Setelah mendapatkan logotype, penulis menggabungkan logogram yang telah di buat dengan logotype.



Gambar 4.19 Logo yang Dipilih

Sumber: Penulis

Setelah logogram dan logotype selesai dibuat kemudian penulis membuat beberapa warna alternatif pada logo. Dibawah ini adalah alternatif warna logo:



Gambar 4.20 Alternatif Logo

Sumber: Penulis

Setelah mendapatkan warna yang mewakili Kampung Kapitan Palembang penulis memilih warna mustard untuk menjadi logo utama. Warna ini sangat mewakili konsep perancangan yang dibuat yaitu klasik dan warna ini memiliki arti kemakmuran.

Di bawah ini adalah logo yang dipilih,



Gambar 4.21 Logo vertikal

Sumber: Penulis



Gambar 4.22 Logo Horizontal

Sumber: Penulis

Logogram terbentuk dari inisial kampung kapitan yaitu KK yang di kombinasikan dengan keseimbangan bentuk ukiran khas Palembang sehingga terbentuk sebuah ambigram KK hal ini melambangkan keberagaman nilai budaya namun tetap terjaga penuh rasa aman, nyaman dan bertoleransi dalam keselarasan yang harmonis. Jenis logotype didorong dari unsur budaya yang melengkung seperti kultur budaya.

5. Sistem Identitas

Setelah logo terpilih maka selanjutnya logo kampung kapitan ini akan diimplementasikan keberbagai desain media. Media tersebut berupa brosur, x-banner, dan merchandise yang bertujuan untuk memperkenalkan kampung kapitan Palembang kepada masyarakat. Dibawah ini merupakan penjelasan dari masing-masing media pendukung yang suda ditentukan beserta alasan, penempatan, konsep dan sketsa media pendukung.

1. Brosur

a. Alasan memilih media

Brosur adalah mdia untuk mempromosikan barang, jasa dan sebagainya yang memiliki sejumlah informasi tentang jasa atau produk tersebut. Informasi yang ada pada brosur akan dikomunikasikan kepada target audiens yang ingin disasar. Dalam hal ini, brosur ini berisikan informasi yang berkaitan dengan kampung kapitan Palembang sebagai bentuk pengenalan akan keunikan yang dimiliki.

b. Konsep desain

Pada desain brosur ini akan di muat berbagai informasi mengenai kampung kapitan beserta visualisasi berupa ilustrasi gambar atau foto yang mendeskripsikan keunikan dari kampung kapitan Palembang. Selain itu juga di bagian utama halaman penulis memberikan sejarah singkat dari kampung kapitan, brosur ini juga berisikan alamat kampung kapitan dan harga masuk ke kampung kapitan tersebut. brosur ini menggunakan teknik *trifold* dengan lipatan tiga sisi berukuran A4 yang dibagi menjadi tiga lipatan.

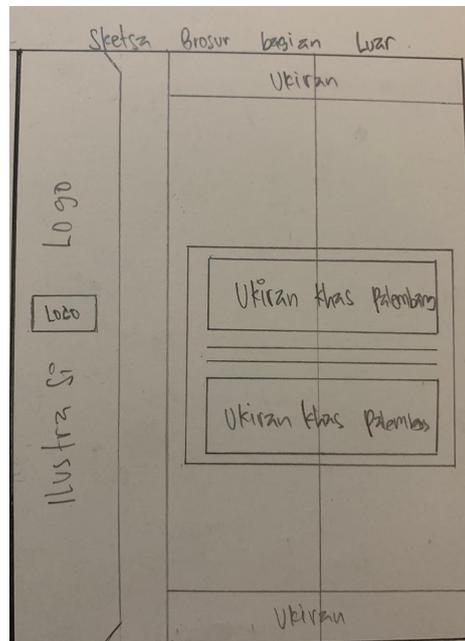
c. Penempatan Media

Brosur di tempatkan pada setiap kegiatan, dan juga setiap pengunjung yang datang di kampung kapitan Palembang akan di berikan brosur ini jadi mereka akan ikut menyebarkan info ke orang-orang tentang kampung kapitan Palembang lewat brosur. Selain itu juga, brosur disebarakan diberbagai acara yang di adakan oleh dinas pariwisata. Hal ini juga bertujuan untuk memberikan informasi mengenai kampung kapitan ini.

d. Sketsa Desain Brosur

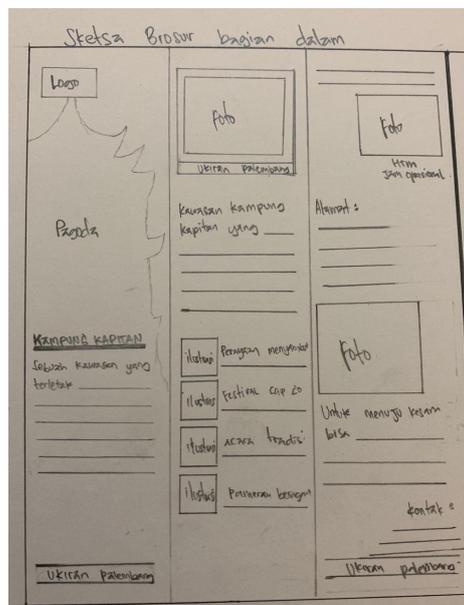
Pada sketsa brosur ini menggunakan teknik *trifold* atau teknik tiga lipatan. Bagian luar terdapat logo dan vector ukiran khas Palembang. Selain itu pada bagian dalam brosur berisikan sejarah singkat kampung kapitan dan juga berisikan informasi

harga tiket masuk dan alamat kampung kapitan serta beberapa contoh acara yang diadakan kampung kapitan.



Gambar 4.23 sketsa brosur bagian luar

Sumber: Penulis



Gambar 4.24 Sketsa Brosur Bagian Dalam

Sumber: Penulis

2. X-Banner

a. Alasan pemilihan media

X-banner merupakan media pendukung yang bertujuan untuk membantu memberikan informasi sekaligus mempromosikan barang atau jasa yang ditawarkan. Media pendukung tersebut berupa x-banner ini digunakan saat acara atau event yang sedang diselenggarakan.

b. Konsep Desain

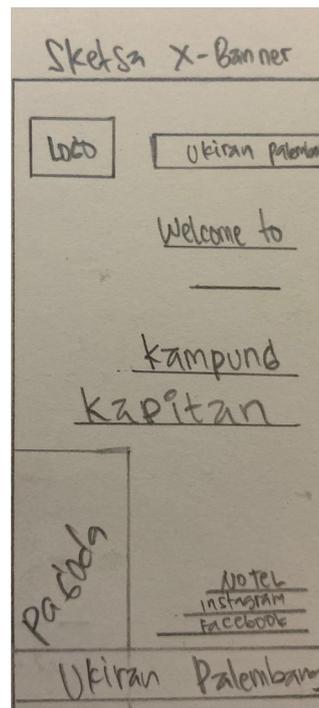
Pada konsep desain x-banner ini di dimuat visualisasi berupa ilustrasi foto pagoda kampung kapitan. selain itu juga terdapat logo, serta vector ukiran khas Palembang.

c. Penempatan Media

Penempatan x-banner akan diletakkan dibagian depan pintu masuk kampung kapitan Palembang.

d. Sketsa Desain X-Banner

Pada desain sketsa x-banner ini menampilkan foto pagoda dan kampung kapitan yang menjadika point interest dari desain tersebut. Dalam desain ini berisikan informasi kontak kampung kapitan. selain itu di beri vector ukiran khas Palembang.



Gambar 4.25 Sketsa X-Banner

Sumber: Penulis

3. Merchandise

a. Alasan Pemilihan media

Merchandise merupakan salah satu media promosi yang bertujuan untuk mengingatkan kembali akan kampung kapitan Palembang dan juga bisa menjadi oleh-oleh khas kampung kapitan Palembang. Merchandise dalam media pendukung ini berupa tumbler, t-shirt, cangkir seng, lebel, tas, dompet koin dan sumpit.

b. Konsep desain

Merchandise dirancang dengan menempatkan logo kampung kapitan beserta warna khas yang menandakan keorisinal

yang dimiliki kampung kapitan tersebut sesuai konsep dasar yang telah ditentukan yaitu “klasik” merchandise berupa tumbler, t-shirt, cangkir seng, lebel, tas, dompet koin dan sumpit.

c. Penempatan media merchandise

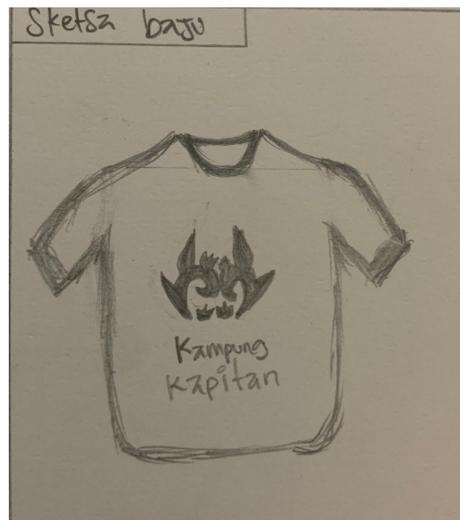
Penempatan media merchandise berupa tumbler, tshirt, cangkir seng, lebel, tas, dompet koin dan sumpit akan diletakan dipusat oleh-oleh kampung kapitan Palembang dan dapat disebarkan diberbagai acara yang dibuat kampung kapitan Palembang. Selain itu untuk label produk akan di tempelkan di merchandise.

d. Sketsa merchandise

Pada desain merchandise ini menggunakan desain merchandise yang dapat dijadikan oleh-oleh bagi masyarakat yang berkunjung kekampung kapitan Palembang.

1. Sketsa t-shirt

Pada sketsa tshirt, dibagian tengah baju terdapat logo kampung kapitan Palembang. Ukuran dari t-shirt tersebut mulai dari ukuran s-xl dengan bahan katun combad 30s.



Gambar 4.26 Sketsa Merchandise T-Shirt

Sumber: Penulis

2. Sketsa Tumbler

Pada sketsa tumbler, dibagian tengah tumbler terdapat logo kampung kapitan. Tumbler ini berkapasitas air - +500ml dengan bahan Alumunium tahan panas dan dingin.

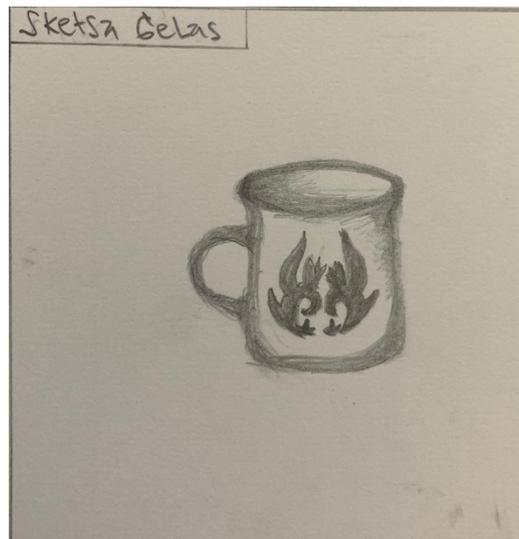


Gambar 4.27 Sketsa Merchandise Tumbler

Sumber: Penulis

3. Cangkir

Sama seperti merchandise lainnya dibagian tengah cangkir terdapat logo kampung kapitan Palembang, cangkir ini berukuran 7x7.5x7cm dan berbahan seng sehingga terkesan klasik.

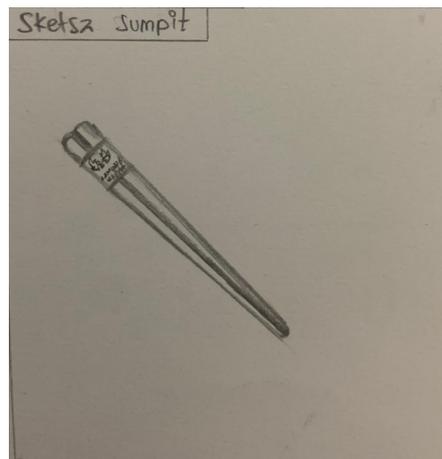


Gambar 4.28 Sketsa *Merchandise* gelas

Sumber: Penulis

4. Sumpit

Sumpit bergaya cina ini berbahan dasar kayu hutan yang berwarna coklat berukuran panjang 22.5cm tebal 0.7cm x 0.7cm, dan di bagian atas terdapat lebel logo kampung kapitan Palembang yang di tempel di sumpit.

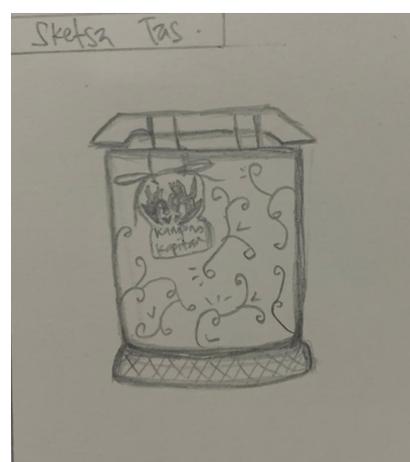


Gambar 4.29 Sketsa *Merchandise* sumpit

Sumber: Penulis

5. Tas.

Tas ini berukuran dan bermotif huruf cina, tas ini juga berbahan kain cina untuk pegangan tasnya berbahan kayu tentunya kuat. tas ini juga akan di beri label logo kampung kapitan Palembang dan digantung di pegangan tas.

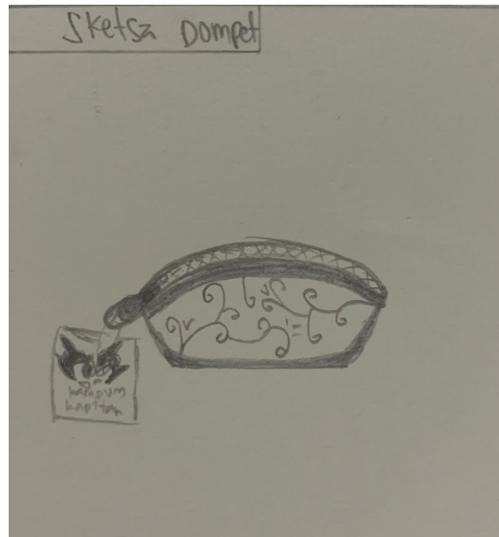


Gambar 4.30 Sketsa *Merchandise* tas

Sumber: Penulis

6. Dompot Koin

Dompot ini juga dinamakan dompet keberuntungan berbahan kain bermotif bunga berdiameter, dompet ini sama seperti tas akan dikasih label kampung kapitan.



Gambar 4.31 Sketsa *Merchandise Dompot Koin*

Sumber: Penulis

5.6 Hasil dan pembahasan

Hasil akhir yang diperoleh dalam proyek LTA (Laporan Tugas Akhir) ini adalah sebuah Logo yang diimplementasikan ke berbagai media seperti brosur, x-banner, dan merchandise bertujuan dapat memberikan sebuah identitas visual serta pengenalan mengenai keunikan yang dimiliki kampung kapitan Palembang.

1. Brosur

Brosur ini dirancang menggunakan teknik triford atau tiga lipatan yang mempunyai sisi dalam dan sisi luar. Pada sisi dalam berisikan informasi mengenai kampung kapitan, kegiatan atau event yang dibuat, dan juga

berisi sejarah singkat, alamat, harga tiket masuk hingga kontak dari kampung kapitan tersebut. Dibagian luar brosur tersebut terdapat logo kampung kapitan dan vector ukiran khas Palembang.



Gambar 4.32 brosur Bagian Dalam

Sumber: Penulis



Gambar 4.33 Brosur Bagian Luar

Sumber: Penulis

2. X-Banner

X-Banner merupakan media yang berperan sebagai media informasi, dikarenakan media ini member informasi yang singkat padat dan jelas. Hal ini bertujuan untuk mempermudah audiens. X-banner ini berukuran 60x160 cm. font yang digunakan pada x-banner ini adalah *Font Source Serif Pro*.



Gambar 4.34 X-Banner

Sumber: Penulis

3. Merchandise

Merchandise memiliki fungsi sebagai reminder atau pengingat untuk audiens akan kampung kapitan ini. Merchandise ini juga bisa menjadi oleh-oleh khas dari kampung kapitan Palembang. Selain itu merchandise

adalah bentuk promosi yang paling memberikan dampak atau efek kepada hati audiens. Merchandise ini berupa t-shirt, tumbler, cangkir, dompet koin, tas dan sumpit.



Gambar 4.35 T-Shirt

Sumber: Penulis

Pada gambar 4.32 merupakan implementasi karya merchandise berupa t-shirt yang berukuran s-xl dengan menerapkan logo kampung kapitan pada desainnya. T-shirt tersebut merupakan salah satu merchandise atau oleh-oleh yang dijual kepada pembeli atau pengunjung. Hal ini bertujuan agar reminder untuk mengunjungi kampung kapitan Palembang ini dikemudian hari.



Gambar 4.36 Tumbler

Sumber: Penulis

Pada gambar 4.33 merupakan implementasi karya merchandise berupa *tumbler* yang berkapasitas air ± 500 ml dengan bahan alumunium tahan panas dan dingin. dengan menerapkan logo kampung kapitan pada desainnya, tumbler tersebut merupakan salah satu merchandise atau oleh-oleh yang dijual kepada pembeli atau pengunjung. Hal ini bertujuan agar reminder untuk mengunjungi kampung kapitan Palembang dikemudian hari.



Gambar 4.37 cangkir

Sumber: Penulis

Pada gambar 4.34 merupakan implementasi karya merchandise berupa cangkir yang berukuran 7x7.5x7cm dan berbahan seng sehingga terkesan klasik dengan menerapkan logo kampung kapitan pada desainnya, cangkir tersebut merupakan salah satu merchandise atau oleh-oleh yang dijual kepada pembeli atau pengunjung.



Gambar 4.38 Dompet Koin

Sumber: Penulis

Pada gambar 4.35 merupakan implementasi karya merchandise berupa Dompet koin berbahan kain cina, dompet ini juga dinamakan dompet keberuntungan dengan menerapkan logo kampung kapitan pada lebelnya, dompet koin tersebut merupakan salah satu merchandise atau oleh-oleh yang dijual kepada pembeli atau pengunjung.



Gambar 4.39 Tas

Sumber: Penulis

Pada gambar 4.36 merupakan implementasi karya merchandise berupa Tas, tas ini bermotif huruf cina dan berbahan kain cina, untuk pegangan tasnya berbahan kayu tentunya kuat. tas ini juga akan di beri label logo kampung kapitan Palembang dan digantung di pegangan tas. Tas tersebut merupakan salah satu merchandise atau oleh-oleh yang dijual kepada pembeli atau pengunjung. Hal ini bertujuan agar reminder untuk mengunjungi kampung kapitan Palembang ini dikemudian hari.

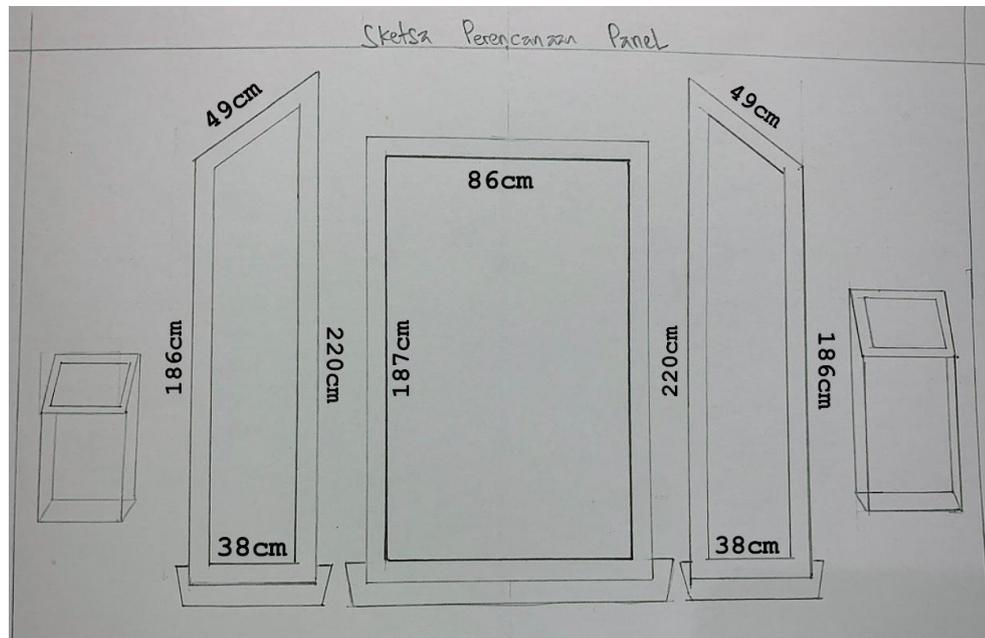


Gambar 4.40 Sumpit

Sumber: Penulis

Pada gambar 4.37 merupakan implementasi karya merchandise berupa sumpit, Sumpit bergaya cina ini berbahan dasar kayu hutan yang berwarna coklat berukuran panjang 22.5cm tebal 0.7cm x 0.7cm, dan di bagian atas terdapat lebel logo kampung kapitan Palembang yang di tempel di sumpit. sumpit tersebut merupakan salah satu merchandise atau oleh-oleh yang dijual kepada pembeli atau

pengunjung. Hal ini bertujuan agar reminder untuk mengunjungi kampung kapitan ini dikemudian hari.



Gambar 4.41 sketsa panel pameran tugas akhir

Sumber: Penulis

Pada gambar 4.38 adalah sketsa panel yang rencananya akan digunakan ketika penulis memamerkan hasil logo kampung kapitan Palembang, ada 3 panel yang terdiri dari 1 panel berbentuk kotak di tengah dan 2 panel berbentuk kerucut yang menggapit di kanan dan kiri, penulis juga membuat sketsa meja di kanan kiri untuk menjadi tempat memajang media pendukung.



Gambar 4.42 Hasil karya yang dipamerkan

Sumber: Penulis

Gambar di atas merupakan hasil akhir dari pameran yang di adakan di kompleks sukarami gardena pada tanggal 23 juni 2020 melalui sistem daring penulis menjelaskan detail tentang konsep logo kampung kapitan Palembang dan media pendukungnya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pengumpulan data perancangan logo Kampung Kapitan Palembang ini didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah dibuat hasil karya Desain Komunikasi Visual yaitu Perancangan Logo Kampung Kapitan Palembang.
2. Perancangan logo Kampung Kapitan Palembang ini diharapkan dapat lebih menjual lagi dan mudah di ingat oleh masyarakat tentang sejarah Kampung Kapitan.
3. Logo Kampung Kapitan Palembang ini menampilkan 3 unsur dasar yang di satukan dari keharmonisan, budaya, dan kreatifitas.
4. Kampung kapitan Palembang ini memerlukan sebuah identitas yang dapat memperkenalkan dan mencerminkan kampung ini dengan harapan agar keberadaanya tetap ada hingga saat ini.
5. Pentingnya melestarikan sejarah asli Palembang kepada generasi penerus merupakan bentuk kesadaran akan sejarah itu sendiri. Sehingga keberadaan akan warisan sejarah kampung kapitan Palembang akan tetap ada dimasa yang akan datang.

5.2 Saran

Adapun saran yang kiranya bermanfaat untuk Kampung Kapitan Palembang dan penelitian yang akan datang:

1. Penelitian ini diharapkan kedepannya berkembang menjadi penelitian yang lebih luas lagi. Tidak hanya membahas identitas visualnya saja, akan tetapi juga membahas media promosi kampung tersebut.
2. Selain itu, untuk penelitian selanjutnya mengenai kampung kapitan Palembang diharapkan dapat menjadikan tempat ini sebagai destinasi bagi parak anak milenial.

Daftar Pustaka

- Airey, David. (2010). *Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities*. Barkeley, New Riders.
- Febriana, Chyki & R. Eka Rizkiantono. 2013. “ *Perancangan Identitas Visual Kampoeng sepatu sandal Krian Sebagai Kmpung Wisata Industri Di sidoarjo*”. *Jurnal Sains Seni Dan Seni Pomits* Vol. 2 No. 1. p-ISSN 2337-3520 e-ISSN 2301-928.
- Kaputa, Catherine. 2011. *You are a Brand*. Jakarta: Gagasmedia.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Luzar CLM, 2013 “*Perancangan Logo dalam Dunia Desain*”. *HUMANIORA* Vol.4 No.1: 508-517.
- Nazir, Moh. 2014. *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Prawita, Riztama. Dkk. 2017. *Membangun identitas visual untuk media promosi usaha mikro kecil dan menengah*”. *Jurnal sosioteknologi* Vol. 16 No. 1.
- Raharjo, Susilo & Gudnanto. 2011. “*Pemahaman Individu Teknik Non Tes*”. Kudus: Nora Media Enterprise.
- Rustan, Suriyanto. 2010. *Huruf font tipografi*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. 2013. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung.
- Supriyono, Rahmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual – Teori dan aplikasi*. Yogyakarta: CV Andi.
- Haryanti DY & Dudu SS. 2019 “*Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Abad 21*”. *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol. 5 No.2 p-ISSN: 2442-7470 | e-ISSN: 2579-4442.

