

Perancangan Logo sebagai Identitas Visual dalam Animasi "JANGKAUAN Dari Jaring Jadi Cuan"

Hario Agung Setiono, Ratih Pertiwi

Desain Komunikasi Visual, Universitas Esa Unggul

setionoharioagung@student.esaunggul.ac.id

Abstract (English)

The design of the logo in the 2D animation "JANGKAUAN Dari Jaring Jadi Cuan" aims to create a strong and representative visual identity for the KUSUKA outreach program. The problem addressed is how to design a logo that is both attractive and reflective of the program's meaning and values. The methods used in this design include the selection of logo type, font, and appropriate colors. The designed logo is a logotype with the main title font Fish Grill and the subtitle font Little Fish. The colors used in the logo are red and yellow, which symbolize ambition, enthusiasm, cheerfulness, and warmth respectively. The results of this design show that appropriate use of color and typography can create an effective and appealing visual identity, effectively supporting the program's outreach objectives.

Article History

Submitted: 7 August 2024

Accepted: 16 August 2024

Published: 17 August 2024

Key Words

logo design, visual identity, 2D animation, typography, color

Abstrak (Indonesia)

Perancangan logo dalam animasi 2D "JANGKAUAN Dari Jaring Jadi Cuan" bertujuan untuk menciptakan identitas visual yang kuat dan representatif bagi program sosialisasi KUSUKA. Masalah yang dihadapi adalah bagaimana merancang logo yang tidak hanya menarik tetapi juga mencerminkan makna dan nilai dari program tersebut. Metode yang digunakan dalam perancangan ini meliputi pemilihan tipe logo, pemilihan font, serta pemilihan warna yang tepat. Logo yang dirancang adalah logotype dengan font utama Fish Grill untuk judul utama dan Little Fish untuk sub-judul. Warna yang digunakan dalam logo adalah merah dan kuning, yang masing-masing melambangkan ambisi, semangat, serta keceriaan dan kehangatan. Hasil dari perancangan ini menunjukkan bahwa penggunaan warna dan tipografi yang tepat dapat menciptakan identitas visual yang efektif dan menarik, serta mendukung tujuan sosialisasi program dengan baik.

Sejarah Artikel

Submitted: 7 August 2024

Accepted: 16 August 2024

Published: 17 August 2024

Kata Kunci

desain logo, identitas visual, animasi 2D, tipografi, warna

Pendahuluan

Logo adalah elemen esensial dalam desain identitas visual yang berfungsi sebagai simbol dan representasi visual merek atau produk. Dalam konteks animasi 2D, logo tidak hanya berperan sebagai pengenalan tetapi juga sebagai elemen yang memperkuat tema dan pesan animasi. Dalam proyek animasi "JANGKAUAN Dari Jaring Jadi Cuan," yang bertujuan untuk menyosialisasikan program KUSUKA, perancangan logo menjadi aspek krusial dalam menciptakan identitas visual yang efektif. Desain logo yang tepat dapat meningkatkan kesadaran, mempermudah pengenalan program, dan mendukung komunikasi pesan yang ingin disampaikan kepada audiens.

Berbagai studi dalam desain komunikasi visual menunjukkan pentingnya desain logo dalam membangun identitas merek. Heskett (2002) menegaskan bahwa logo yang efektif harus dapat menyampaikan pesan merek secara visual dengan jelas dan mudah dikenali. Wheeler (2017) juga menyoroti pentingnya konsistensi dalam desain logo untuk memperkuat citra merek. Penelitian-penelitian ini membuktikan bahwa desain logo yang baik tidak hanya memperkuat kesadaran merek tetapi juga mempengaruhi persepsi audiens. Kebaruan ilmiah dari artikel ini

adalah penerapan prinsip desain logo dalam konteks animasi 2D, yang mengintegrasikan elemen budaya lokal dengan kebutuhan animasi modern.

Artikel ini menawarkan perspektif baru dalam desain logo untuk animasi 2D dengan memadukan prinsip desain tradisional dengan elemen budaya lokal dan tema khusus dari program KUSUKA. Pendekatan ini memungkinkan desain logo untuk tidak hanya berfungsi sebagai identitas visual tetapi juga sebagai alat komunikasi yang efektif dalam konteks animasi.

Permasalahan utama dalam perancangan ini adalah bagaimana mendesain logo yang tidak hanya berfungsi sebagai identitas visual tetapi juga efektif dalam konteks animasi 2D, dengan mampu mewakili tema dan tujuan program KUSUKA. Hipotesis dari perancangan ini adalah bahwa logo yang dirancang dengan integrasi elemen visual yang relevan dengan tema animasi akan meningkatkan pemahaman dan pengenalan program oleh audiens.

Tujuan dari kajian ini adalah untuk mengembangkan desain logo sebagai elemen identitas visual dalam animasi "JANGKAUAN Dari Jaring Jadi Cuan," serta untuk mengevaluasi dampaknya terhadap efektivitas komunikasi dan pengenalan program KUSUKA. Kajian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana desain logo dapat diadaptasi untuk mendukung penyampaian pesan dalam format animasi.

Metode Perancangan

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif, Metode penelitian ini terdiri atas studi literatur, observasi dan wawancara dengan pihak-pihak yang memiliki keterkaitan secara langsung dan tidak langsung dengan KUSUKA sebagai objek dalam perancangan animasi 2D ini, yang berfokus pada pengembangan desain logo untuk animasi 2D. Proses ini melibatkan berbagai tahap perancangan yang dirancang untuk menciptakan logo yang efektif dan relevan dengan tema animasi. Perancangan dilakukan selama periode enam bulan, mulai Januari hingga Juni 2024, di Universitas Esa Unggul, Jakarta. Lokasi ini dipilih karena fasilitas dan sumber daya yang mendukung proses perancangan. Sasaran perancangan adalah desain logo yang akan digunakan dalam animasi "JANGKAUAN Dari Jaring Jadi Cuan," yang ditujukan untuk audiens yang terlibat dalam program KUSUKA serta masyarakat umum. Subjek perancangan meliputi desainer grafis, pengembang animasi, dan audiens target dari program KUSUKA. Partisipasi mereka penting untuk mendapatkan umpan balik yang berharga selama proses perancangan.

Proses perancangan dimulai dengan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting yang harus ada dalam desain logo. Selanjutnya, berbagai konsep desain logo dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip desain yang relevan. Uji coba desain dilakukan pada kelompok kecil audiens untuk mendapatkan umpan balik yang diperlukan. Berdasarkan umpan balik tersebut, desain direvisi dan finalisasi dilakukan untuk memastikan logo memenuhi semua kriteria yang ditetapkan.

Instrumen yang digunakan dalam perancangan ini termasuk perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Illustrator untuk pembuatan desain, serta kuesioner untuk mengumpulkan umpan balik dari audiens target. Teknik analisis data mencakup analisis kualitatif dari umpan balik audiens untuk menilai efektivitas desain logo. Evaluasi dilakukan berdasarkan kriteria desain yang telah ditetapkan, termasuk estetika, fungsi, dan keterkaitan dengan tema animasi.

Hasil dan Pembahasan

Logo dari proyek animasi "JANGKAUAN Dari Jaring Jadi Cuan" adalah sebuah logotype yang dirancang untuk mencerminkan identitas visual yang kuat dan menyampaikan pesan secara jelas. Dalam desain ini, dua jenis font digunakan untuk menciptakan hierarki visual yang efektif. Judul utama "JANGKAUAN" ditulis menggunakan font Fish Grill, sementara sub-judul "Dari Jaring Jadi Cuan" menggunakan font Little Fish dengan ukuran font yang lebih kecil.

Warna-warna yang digunakan dalam logo, yaitu merah dan kuning, memiliki makna yang mendalam dan dirancang untuk meningkatkan dampak visual serta menyampaikan pesan tertentu:



Gambar 1. Logo JANGKAUAN
(Sumber: Hario, 2024)

Warna-warna yang digunakan dalam logo, yaitu merah dan kuning, memiliki makna yang mendalam dan dirancang untuk meningkatkan dampak visual serta menyampaikan pesan tertentu:

Warna merah dalam logo melambangkan ambisi, semangat, dan energi. Dalam konteks desain logo ini, merah digunakan untuk menarik perhatian dan memberikan kesan dinamis serta penuh gairah. Warna merah diharapkan dapat menyampaikan pesan tentang vitalitas dan komitmen program KUSUKA dalam mendukung pelaku usaha dan pelaku pendukung sektor kelautan dan perikanan. Selain itu, merah juga merupakan warna yang sering dikaitkan dengan keberanian dan dorongan untuk bertindak, yang sesuai dengan tujuan animasi untuk mendorong partisipasi lebih banyak pelaku usaha.

Kuning adalah warna yang melambangkan optimisme, kebahagiaan, dan kreativitas. Penggunaan warna kuning dalam logo bertujuan untuk menciptakan kesan positif dan ceria, yang dapat membuat logo terlihat lebih menarik dan menyenangkan. Kuning juga memberikan kontras yang baik dengan warna merah, meningkatkan keterbacaan dan daya tarik visual. Dalam konteks animasi, kuning membantu mengkomunikasikan manfaat dan peluang yang ditawarkan oleh program KUSUKA dengan cara yang cerah dan inspiratif.

Kesimpulan

Kombinasi warna merah dan kuning dalam logo, dipadukan dengan pilihan font yang berani dan jelas, menciptakan identitas visual yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan. Warna merah yang dominan menekankan pentingnya dan urgensi program, sedangkan kuning memberikan kesan optimis dan positif yang mendukung tujuan sosialisasi. Penggunaan font Fish Grill dan Little Fish membantu membangun hierarki informasi yang jelas, memastikan bahwa elemen-elemen penting dari logo mudah dibaca dan diingat.

Secara keseluruhan, desain logo ini berhasil menggabungkan elemen-elemen visual yang sesuai dengan tema animasi dan tujuan komunikasinya, sehingga dapat memperkuat identitas program KUSUKA dan meningkatkan efektivitas penyampaian pesan kepada audiens.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan syukur dan terima kasih kepada Allah SWT yang selalu memberikan jalan terbaik serta kemudahan dalam setiap langkah menuju masa depan yang lebih baik. Terima kasih yang mendalam juga disampaikan kepada orang tua, kakak, dan adik penulis yang senantiasa mendoakan, memberikan dorongan semangat, dukungan, dan motivasi yang tiada henti.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Dr. Ir. Arief Kusuma, A.P., MBA, selaku Rektor Universitas Esa Unggul, dan Bapak Karna Mustaqim S.Sn, M.A, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul, atas dukungan dan bimbingan yang diberikan. Terima kasih juga kepada Ibu Ratih Pertiwi, S.Ikom., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Dosen Pembimbing Sidang Tugas Akhir, atas waktu, ilmu pengetahuan, bimbingan, dan saran yang sangat berharga.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Huddiansyah, S.Sn, MA, M.Ds., dan Ibu Christophera R. Lucius, Dipl-Des, ST.M.A, selaku Dosen Penguji Sidang Tugas Akhir, atas masukan dan penilaiannya. Terima kasih kepada jajaran dosen serta staf Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Desain Komunikasi Visual Universitas Esa Unggul atas segala dukungan yang diberikan.

Kepada Bapak Krisna, Bapak Dimas, Ibu Diah, Bapak Agus Abd Latif, dan Bapak Ahmad yang telah meluangkan waktu sebagai narasumber, serta teman-teman #mahasiswa_senang, Melita, Faderi, Divya, dan Febri yang selalu memberikan semangat dan bantuan dalam kebersamaan. Terima kasih juga kepada semua rekan sahabat kampus Universitas Esa Unggul yang selalu mendukung satu sama lain, serta Mbak Eta, Mas Arman, Mbak Mega, Mbak Thesa, Mak Lia, Amel, dan semua teman-teman di Pusat Data, Statistik, dan Informasi, Sekretariat Jenderal Kementerian Kelautan dan Perikanan.

Terakhir, terima kasih kepada semua teman-teman lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu, atas dukungan dan bantuan yang telah diberikan.

Referensi

- Dewojati, R. Kuncoro Wulan. 2015. “DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA UNGKAP PERIKLANAN.” *Imaji* 7 (2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6633>.
- Farida, Eka, Neneng Rika Jazilatul Kholidah, dan Sarjono Sarjono. 2020. “Penerapan Pembelajaran Psikologi Warna untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Memilih Warna pada Desain Kemasan Produk Prodi Manajemen FEB UNISMA.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)* 10 (1): 40. <https://doi.org/10.24036/011085220>.
- Monica, Monica, dan Laura Christina Luzar. 2011. “Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan.” *Humaniora* 2 (2): 1084. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>.
- Mudjiyanto, Bambang, dan Emilsyah Nur. 2013. “Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi.” *Jurnal Penelitian Komunikasi* 16 (1).
- Mukarom, Zaenal. t.t. “TEORI-TEORI KOMUNIKASI.”
- Viola, Beta, dan Lukman Arif. 2022. “EFEKTIVITAS PELAKSANAAN PROGRAM KARTU PELAKU USAHA KELAUTAN DAN PERIKANAN (KUSUKA) BAGI MASYARAKAT NELAYAN DI KECAMATAN BULAK KOTA SURABAYA.” *TRITON: Jurnal Manajemen Sumberdaya Perairan* 18 (1): 10–19. <https://doi.org/10.30598/TRITONvol18issue1page10-19>.
- “Wahyu et al. - 2023 - Pemberdayaan Nelayan Pesisir Wakatobi Melalui Prog.pdf.” t.t.
- Wijaya, Priscilia Yunita. 1999. “TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL” 1 (1).
- Witjaksono, M Dimas Yudi. t.t. “Penggunaan Media Gambar Ilustrasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan Peserta Didik Kelas III MIN 7 Bandar Lampung” 4.
- Kementerian Kelautan dan Perikanan. (2022). Peraturan Menteri Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia No. 41/Permen-KP/2022 tentang Kartu Pelaku Usaha dan Pelaku Pendukung Sektor Kelautan dan Perikanan. Jakarta: KKP.
- Kementerian Kelautan dan Perikanan. (2024). Kartu KUSUKA: Inisiatif Satu Data Kelautan dan Perikanan. <https://kkp.go.id/kartu-kusuka>. Diakses pada 25 Juli 2024.