



ANALISIS MAKNA UNSUR RUPA LOGO SYARIKAT DAGANG KAUMAN (SDK) SURAKARTA

Subhan Yuliyanto¹, Soegeng Toekio. M², Ahmad Khoirul. A³
Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta
e-mail : *Subhanyuliyanto@gmail.com*

RINGKASAN

The aim of this study is to determine how the design process, knowing aspect of consideration in the selection of the use of visual elements in the logo, and knowing the meanings of what is contained on the visual elements of the SDK's logo. The research method is descriptive qualitative research method. Based on the analysis of data obtained conclusions: (1) Visual elements contained in the logo are as follows: The line element in the logo . The non geometry shape element logo. The colors elements used in the logo. The texture element in the logo. (2) The meanings contained in the visual elements of the logo as expressed by the designer are as follows: Kepet form symbolizes a flower blooming. Logo color by Soga's nature motif color. Typography of logo selected letters with the letter without hooks (sans serif) and italics.

Kata Kunci : *Logo, Visual Element of Logo, Visual Meaning of Logo*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Logo menjadi hal yang sangat penting sejak abad ke-19, khususnya pada saat revolusi industri, dimana kebutuhan industrial meningkat. Pada saat itu industri rumahan kalah bersaing dengan industri-industri pabrik yang berkembang begitu pesat dengan produk-produk yang dapat didistribusikan ke tempat-tempat baru di seluruh dunia. Seiring dengan berjalannya

waktu, kompetitor-kompetitor mulai bermunculan. Pasar pun dipenuhi dengan produk-produk atau barang yang serupa. Dikarenakan dengan banyaknya pemakai produk yang masih buta huruf, para pemilik perusahaan merasakan kalau pasar kebingungan dalam mencari, memilih dan memakai produk sejenis.

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

Bagaimana unsur-unsur visual dan makna yang terdapat pada logo Syarikat Dagang Kauman tersebut?

3. Tujuan Penelitian

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

4. Manfaat Penelitian

4.1. Bagi penulis

Menjadi salah satu bentuk pengalaman penelitian yang dapat memberikan wawasan keilmuan dalam bidang perancangan komunikasi visual dalam bentuk perancangan identitas logo pada suatu lembaga keuangan berbentuk koperasi syariah dengan ciri khas *brand image* koperasi tersebut yang berada di Kampung Wisata Batik Kauman surakarta.

4.2. Bagi lingkungan akademis

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

4.3. Bagi masyarakat

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

B. METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Objek penelitian ini berada di lokasi Koperasi SDK di wilayah

Kampung Batik Kauman, Kelurahan Kauman, Kecamatan Pasar Kliwon, Surakarta. Alamat dari objek penelitian pada mulanya berada di Jl. Trisula No. 45, Kelurahan Kauman, Kecamatan Pasar Kliwon, Surakarta kemudian pada pertengahan tahun 2013 pindah alamat di Jl. Cakra, Kelurahan Kauman, Kecamatan Pasar Kliwon, Surakarta. Waktu penelitian dilaksanakan mulai awal September 2013 hingga Januari 2014.

2. Bentuk dan Strategi Penelitian

Pokok bahasan dalam penelitian ini adalah logo Koperasi SDK dari hasil dari perancangan komunikasi visual sebagai paradigma kualitatif sehingga metode penelitian yang digunakan adalah metodologi penelitian kualitatif. Berdasarkan dari tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui dan mendeskripsikan unsur-unsur visual pada logo Koperasi SDK dan makna-makna pada unsur-unsur visual logo Koperasi SDK

3. Sumber Data

3.1. Sumber data primer

Dalam penelitian ini sebagai informan yang dijadikan sumber utama adalah perancang logo Koperasi SDK.

3.2. Sumber data sekunder

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

4. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan metode interaktif berupa wawancara dan noninteraktif

berupa observasi takberperanserta dan mencatat dokumen.

5. Teknik Pengumpulan Data

5.1. Wawancara

Penelitian ini banyak menggunakan wawancara tidak terstruktur karena pertanyaan yang diajukan dalam wawancara secara *open-ended* serta dilakukan secara tidak formal terstruktur.

5.2. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi tak berperan sama sekali sehingga peneliti sebagai pengamat tidak memiliki dampak dan pengaruh terhadap sumber data yang diperoleh.

5.3. Dokumentasi

Dalam teknik ini peneliti mengumpulkan data dengan menganalisis dokumen dan arsip yang ada pada Koperasi SDK berupa media *stationary*, laporan RAT I, *copy* ADART dan *visual branding* yang berhubungan dengan logo Koperasi SDK serta tulisan-tulisan dari artikel media massa yang berhubungan dengan Koperasi SDK.

6. Analisis Data

6.1. Pengumpulan data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dengan perancang logo SDK, membaca artikel-artikel yang berhubungan dengan logo SDK, mengobservasi dokumen-dokumen yang berkaitan dengan logo SDK maupun koperasi itu sendiri.

6.2. Reduksi data

Dalam penelitian ini proses seleksi data hanya memfokuskan dan menyederhanakan data-data yang berkaitan dengan proses perancangan logo SDK.

6.3. Sajian data

Dalam penelitian ini penyajian data logo SDK yang telah dianalisis

diorganisir menjadi gambar dan susunan tabel.

6.4. Penarikan kesimpulan

Penyusunan kesimpulan dalam penelitian ini dengan memverifikasi ulang hasil analisis kepada sumber data primer maupun sekunder untuk meminimalisir bias pemahaman.

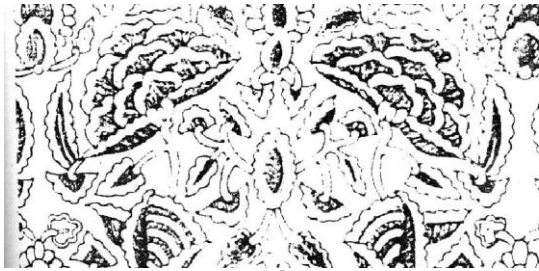
C. PEMBAHASAN

1. Perancangan Logo SDK

Logo koperasi SDK dirancang oleh Hermansyah Muttaqin selaku anggota pengurus PKWBK pada bidang seksi pengembangan seni dan budaya atas permintaan dari pengurus PKWBK lainnya yang menginisiasi berdirinya Koperasi SDK dan ketua Koperasi SDK yaitu Muhammad Soim pada sekitar bulan awal tahun 2012.

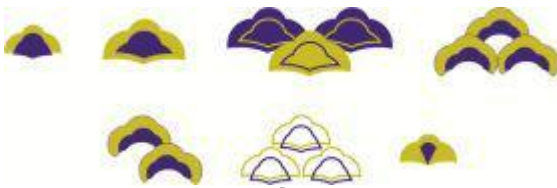
Komunikasi *brief* hanya dilakukan secara lisan saja yang selanjutnya diterjemahkan ke dalam konsep kreatif oleh perancang. Ide gagasan yang diambil adalah membuat bentuk logo dengan gaya modern dan tetap menunjukkan ciri khas dari *entity* tersebut berada, yaitu di Kampung Batik Kauman. Bentuk gaya modern diwakili dengan pemilihan tipografi sebagai unsur elemen logo dengan bentuk yang sederhana dan bernuansa warna. Selain itu juga dibuat suatu unsur elemen logo yang berupa bentuk (*shape*) kepet (kipas) dengan bentuk bidang nongeometri sederhana. Ide penggunaan bentuk kepet sendiri dari sejarah motif batik yang ada di Kampung Batik Kauman. Motif Semen Kepet dipilih menjadi visualisasi logo karena melihat dari sisi historis Kauman sebagai salah satu kampung penghasil batik tulis sejak masa pemerintahan Paku Buwana III, dengan salah satu motif batik tulis yang banyak ditemukan di Kauman saat itu adalah motif semen-semenan (Pusponegoro, dkk : 2007). Semen kepet merupakan salah satu dari enam motif Semen-semenan. Semen kepet melambangkan sebuah bunga yang sedang mekar. Warna yang digunakan dalam konsep kreatif hanya menggunakan 2 warna saja yaitu kuning tua dan biru tua

seperti halnya pada warna-warna soga alam sesuai warna motif batik.



Gambar C.1.1

Motif batik Semen Kepet
(Soekamto dan Chandra Irawan : 1986)



Gambar C.1.2

Alternatif peng gayaan bentuk motif kepet pada rancangan kasar logo SDK (Sumber data diolah peneliti)

Pada awalnya rancangan kasar dibuat menjadi 8 alternatif terdiri dari unsur elemen logo yaitu bentuk, warna dan tipografi dengan berbagai komposisi maupun penambahan elemen garis (*outline*) pada bentuk. Setelah alternatif rancangan kasar tersebut dikomunikasikan kepada ketua Koperasi SDK selanjutnya dibicarakan dengan pengurus PKWBK yang lain untuk mendapatkan pilihan alternatif komposisi elemen logo serta rekomendasi dan masukan.



Gambar C.1.3

Alternatif rancangan kasar logo SDK
(Sumber data diolah peneliti)

Setelah dimusyawarahkan oleh pengurus PKWBK lainnya maka dipilih satu komposisi elemen logo dari rancangan kasar tersebut untuk selanjutnya dimatangkan lagi menjadi beberapa alternatif pilihan lagi. Oleh perancang alternatif dibuat menjadi 4 komposisi dengan beberapa variasi komposisi pada elemen logo SDK.



Gambar C.1.4

Alternatif rancangan kasar logo SDK yang terpilih
(Sumber data diolah peneliti)

Dari keempat alternatif tersebut selanjutnya dipilih dan diputuskan oleh pengurus PKWBK dan ketua Koperasi SDK setelah mengalami beberapa revisi minor seperti tata letak, proporsi ukuran, dan lain-lain. Hasil akhir yang telah diputuskan adalah logo SDK yang sekarang ini yang merupakan bentuk akhir dari alternatif setelah mengalami beberapa revisi minor dan masukan dari pengurus PKWBK.



Gambar C.1.5

Hasil akhir dari logo SDK setelah direvisi
(Dokumen pribadi Hermansyah Muttaqin)

2. Fungsi Logo SDK

Fungsi logo SDK seperti yang dikemukakan oleh Surianto Rustan (2009) adalah:

2.1. Identitas diri.

Logo SDK sudah menjadi identitas pembeda dengan identitas yang lain, selain SDK sebagai satu-satunya koperasi yang memiliki logo dalam wilayah Kelurahan Kauman

Surakarta, logo ini merupakan bentuk logo koperasi yang tidak sama dengan logo koperasi lainnya yang cenderung menggunakan lambang padi dan kapas, pohon beringin, roda gerigi dan lain-lain. Ciri khas pembeda bisa dilihat dari penggunaan elemen bentuk kepet pada logo SDK.

2.2. Tanda kepemilikan.

Dengan adanya elemen bentuk kepet pada logo SDK maka secara visual memberikan tanda kepemilikan logo SDK hanya ada di Kampung Batik Kauman sebagai ciri khas dari logo tersebut. Mengingat secara sisi historis Kampung Batik Kauman sebagai penghasil motif batik tulis hingga sekarang.

2.3. Tanda jaminan kualitas.

Logo SDK memberikan jaminan secara kualitas dalam arti koperasi ini memberikan kepercayaan dan profesional dalam pelayanannya. Selain didukung dengan sudah menjadi badan hukum yang resmi di bawah Dinas Koperasi, dengan adanya logo koperasi ini menjadi lebih memiliki bentuk yang beridentitas karena di wilayah Kelurahan Kauman sebetulnya banyak koperasi yang sudah didirikan dari data Dinas Koperasi, akan tetapi tidak jelas secara identitasnya maupun alamatnya.

2.4. Mencegah peniruan/pembajakan.

Logo SDK sudah diaplikasikan pada berbagai dokumen dan formulir yang ada pada Koperasi SDK seperti slip tabungan simpan pinjam, kop surat, amplop, dan lain sebagainya. Dengan adanya dokumen dan formulir resmi pada koperasi SDK tersebut maka secara tidak langsung mencegah pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab melakukan peniruan ataupun pemalsuan dengan mengatasnamakan Koperasi SDK.

3. Anatomi Logo SDK

Dilihat dari anatomi menurut yang dikemukakan Surianto Rustan (2009) logo SDK termasuk *lettermark* yang

mengandung gambar/bentuk abstrak. Hal tersebut bisa dilihat dari dominasi komposisi elemen logo SDK lebih banyak huruf/tulisan secara proporsi maupun ukuran daripada gambar/bentuk. Pada gambar 4.4 di bawah ini ditunjukkan dengan *grid system* untuk membandingkan proporsi komposisi elemen logo SDK antara huruf/tulisan dengan gambar/bentuk. Terlihat bahwa jumlah *grid* yang ditempati oleh huruf/tulisan lebih banyak daripada gambar/bentuk.



Gambar C.3.1

Perbandingan proporsi huruf dan bentuk gambar pada logo SDK dengan melalui *grid system* (Sumber data diolah peneliti)

4. Klasifikasi Bentuk Logo SDK

Adanya penggunaan singkatan perusahaan sebagai simbol verbal pada logo dan bentuk kepet yang dijadikan sebagai ikon yang bermakna lain yaitu berkembangnya koperasi maka dalam klasifikasi bentuk logo SDK menurut klasifikasi Hans Weckerle dengan menggunakan 9x9 *Symmetric Matrix* bisa diklasifikasikan sebagai *verbal symbol* : *abbreviation* dengan *icon* : *metaphoric*. Tipografi tulisan SDK merupakan singkatan dari Syarikat Dagang Kauman yang kepanjangannya juga dituliskan di bawah singkatan tersebut.

Berdasarkan klasifikasi pada taksonomi logo Per Mollerup, logo SDK terklasifikasi sebagai bagian dari ranting *trademark* → *graphic* → *letter* → *abbreviation* → *initial* → *non acronyms*. Logo SDK dilihat dari anatomi logo termasuk sebagai *lettermark* sehingga lebih cenderung menjadi bagian dari ranting huruf (*letter*) daripada ranting gambar (*picture*). Logo SDK masuk sebagai

ranting singkatan (*abbreviation*) termasuk dalam kategori inisial (*initial*) karena tiap huruf mewakili huruf depan kepanjangan dari nama koperasi (Syarikat Dagang Kauman) dan termasuk ke dalam bagian ranting *non acronyms* karena pembacaan SDK dari singkatan secara nama atau bunyi dari huruf itu sendiri-sendiri.

Logo SDK berdasarkan dari kategori logo dalam Surianto Rustan (2009) termasuk dalam kategori *lettermark* dan *picturemark* karena antara huruf dan gambar bentuk secara terpisah, bukan huruf yang menjadi gambar atau sebaliknya.

5. Prinsip Desain Logo SDK

1. Harus Unik

Logo SDK memiliki keunikan dalam mencerminkan dan mengangkat entitas perusahaan yang menjadi pembeda dengan yang lain. Keunikan dari logo SDK ditunjukkan dengan adanya bentuk motif kepet yang diadaptasi dari elemen motif batik semen kepet yang secara sisi historis Kampung Batik Kauman pada masa pemerintahan Paku Buwono III sebagai salah satu penghasil batik tulis dengan salah satu yang banyak ditemukan adalah motif semen-semenan (Pusponegoro, dkk : 2007). Warna yang dipakaipun tergolong unik karena seperti yang diungkapkan Hermansyah Muttaqin bahwa warna-warna yang dipakai dalam logo SDK disesuaikan dengan warna-warna yang dipakai motif batik yaitu warna sogam alam. Warna sogam alam yang dipilih adalah kuning tua dan biru tua. Pemilihan kedua warna tersebut menurut Hermansyah Muttaqin didasarkan atas makna dari warna-warna tersebut yang sesuai dengan entitas perusahaan. Warna biru tua melambangkan kematangan dan kedinamisan dan warna kuning tua melambangkan kesejahteraan yang berhasil diraih perusahaan dalam usahanya.

2. Harus dapat mengakomodasi dinamika yang dialami entitasnya dalam jangka selama mungkin.

Logo SDK oleh Hermansyah Muttaqin dirancang dengan desain yang bergaya modern agar tidak tertinggal dalam dinamika jaman. Hal tersebut ditunjukkan dengan penggunaan tipografi berjenis *Sans serif*. Penggunaan tipografi berdasarkan jenis huruf *sans serif* berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig (Dimas Perdana : 2007) adalah menimbulkan kesan modern, kontemporer dan efisien. Selain itu penulisannya juga dimiringkan agar terkesan memiliki dinamika gerakan maju.

Logo SDK dilihat secara kriteria umum, pada bentuk memiliki keunikan dengan adanya bentuk kepet dari motif batik semen kepet yang sekaligus menjadi pembeda dengan logo sejenis yang lain. Kesederhanaan bentuk dicapai hanya dengan adanya tipografi *sans serif* yang sederhana dan mudah diingat serta bentuk kepet yang dibuat tidak terlalu rumit (abstrak). Bentuk dari logo SDK juga fleksibel karena mudah dikembangkan sesuai dengan karakteristik media tertentu misal media halaman web, animasi 2D maupun 3D, audio visual dan sebagainya.

Pada warna logo SDK cukup sederhana karena hanya menggunakan 2 warna saja yaitu kuning tua sebagai warna primer dan biru tua sebagai warna sekunder. Dalam proses reproduksi warna secara proses cetak berwarna harus menggunakan 4 *plate* karena pada separasi warna keempat warna proses terdefinisi yaitu kuning tua (C0M0Y100K25) dan biru tua (C100M100Y0K0) dan logo SDK tidak memiliki variasi warna dengan banyak versi warna. Selain itu warna kuning tua pada logo SDK apabila diterjemahkan dalam warna abu-abu menjadi hitam 30% (dihitung melalui software CorelDraw V.12) sehingga apabila logo SDK difotokopi atau difaksimil maka menjadi warna hitam yang tipis. Melihat dari beberapa hal tersebut

mengakibatkan logo SDK tidak fleksibel dalam kriteria umum.

6. Unsur Rupa dan Desain Logo SDK

Logo SDK sudah mampu mendeskripsikan perusahaan melalui elemen visual logo yaitu pada bentuk, warna dan tipografi. Secara prinsip deskriptif keseluruhan makna logo melambangkan SDK sebagai sebuah koperasi yang dinamis, moderen dan bertujuan untuk kesejahteraan anggotanya.

Secara prinsip keefektifan warna, logo SDK masih kurang memenuhi. Hal tersebut bisa dilihat pada logo dalam mode warna *greyscale*. Terlihat warna kuning tua berubah menjadi abu-abu dengan nilai kehitaman 30% (dihitung melalui *software* CorelDraw V.12). Warna tersebut akan menjadi bermasalah ketika logo SDK difotokopi atau dikirim melalui mesin *faximile* dengan tingkatan kehitaman tonal normal atau tipis (*light*). Warna tersebut rentan tidak terlihat atau memiliki tonal tipis. Begitu pula bila tonal diperhitam atau pekat (*dark*) maka warna putih (kertas) akan menghitam dan mengganggu keterbacaan tulisan dan lainnya. Apalagi dengan tidak adanya elemen garis (*outline*) pada bagian warna kuning tua (inisial SDK dan bentuk kepet bagian atas) rentan tidak terlihat dalam mode warna *greyscale*. Dalam mode warna *greyscale* yang di-*invert*, logo SDK dapat terlihat dengan baik. Pada warna positif dan diapositif bentuk logo SDK mengalami perubahan pada elemen bentuk kepet. Pada bagian atas bentuk kepet menghilang pada warna positif dan sebaliknya pada warna diapositif. Logo SDK terlihat sangat baik pada mode warna tonal tunggal hitam semua pada *background* berwarna putih atau terang dan putih semua pada *background* berwarna hitam atau gelap.

Secara prinsip *memorable* logo SDK sangat baik karena terdiri dari elemen-elemen yang sederhana seperti penggunaan tipografi berjenis *sans serif* yang mudah dalam mengenalinya dan membacanya serta dengan adanya elemen bentuk kepet yang digambarkan secara

sederhana dan abstrak. Selain itu pada elemen warna hanya terdiri dari 2 warna saja yang memiliki kontras yang cukup tinggi.

Logo SDK merupakan karya asli dari Hermansyah Muttaqin dengan tidak meniru atau dibuat sama dengan logo sejenis yang lain. Secara keaslian dapat dilihat dari bentuk-bentuk dan komposisi elemen-elemen yang digunakan.

Dalam keterbacaannya logo SDK memiliki keterbacaan yang cukup tinggi melalui penggunaan tipografi berjenis *sans serif* yang memiliki anatomi batang huruf yang tebal. Hal tersebut mengakibatkan logo SDK mampu terjaga keterbacaannya pada ukuran yang sangat kecil atau pada beberapa jenis mode warna ketika logo tersebut diaplikasikan.

Kesederhaan dalam logo SDK dicapai dengan menggunakan elemen tipografi *sans serif* berbatang tebal, bentuk kepet yang disederhanakan dan pada penggunaan warna logo yang hanya 2 warna yaitu kuning tua dan biru tua. Dengan adanya kesederhanaan tersebut logo SDK menjadi mudah diingat.

Daya ingat terhadap logo SDK sangat baik bila dilihat melalui elemen tipografi, bentuk dan warna pada logo SDK. Penggunaan tipografi berjenis *sans serif* yang mudah untuk diingat anatominya. Bentuk kepet yang sudah disederhanakan dari bentuk rupa aslinya mudah untuk diingat. Penggunaan hanya 2 warna dan dikomposisikan secara berirama mudah untuk diingat penyusunannya.

Asosiasi logo SDK dengan Koperasi SDK ditunjukkan melalui elemen tipografi pada *baseline* logo, bentuk motif kepet dan warna yang digunakan pada logo SDK. *Baseline* logo menuliskan dari kepanjangan SDK dan warna yang digunakan hampir sama dengan warna-warna lembaga sejenis lainnya.

7. Komposisi Logo SDK

Irama yang dibentuk dalam komposisi logo SDK adalah adanya perulangan warna secara vertikal atas ke bawah atau sebaliknya.

Kesatuan komposisi logo SDK dibentuk dengan keselaran tipografi dan warna. Tipografi pada tulisan “sdk” ditulis dengan huruf *sans serif* begitu pula dengan huruf pada *baseline*. Warna pada tulisan “sdk” menggunakan warna kuning tua semua dan pada *baseline* menggunakan warna biru tua semua.

Kontras pada komposisi logo SDK dicapai dengan kekontrasan warna kuning tua dengan biru tua. Selain warna kekontrasan juga dicapai melalui ukuran antar elemen-elemen logo.

Fokus pada komposisi logo SDK adalah pada tulisan “sdk” dimana memiliki tingkat ukuran yang paling besar. Selain ukurannya pada warna kuning tua juga yang paling banyak.

Keseimbangan pada logo SDK dengan meletakkan bentuk kepet diatas kanan huruf K, sehingga secara keseimbangan asimetris tercapai dari luasan tulisan “sd” ekuivalen dengan luasan pada huruf K dan bentuk kepet.

Proporsi pada komposisi logo SDK lebih ditekankan pada tulisan “sdk” yang terlihat lebih dominan dengan tidak dikalahkan dengan ukuran pada tulisan *baseline* dan ukuran bentuk kepet.

8. Tipografi Logo SDK

Ciri-ciri dari tipografi logo SDK pada terminal berbentuk menyudut tanpa *serif*. *Angle of stress* apabila huruf pada *style* normal (bukan *italic*) adalah vertikal. Kontras pada huruf sedikit sekali, kebanyakan tidak ada. *X-height* dari huruf tergolong tinggi dilihat dari perbandingan *ascender* dan *descender*. *Widht* pada huruf tidak terlalu lebar atau sedang. Pada huruf a mempunyai *double storey/2* tingkatan. Berdasar dari ciri-ciri huruf tersebut, tipografi pada logo SDK termasuk dalam jenis *Grotesque Sans Serif*.

Klasifikasi tipografi logo SDK sesuai dengan ciri-ciri di atas menurut jenis

huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig adalah termasuk *Sans Serif*. Huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

9. Makna dan Nilai Filosofi Logo SDK

Makna-makna pada elemen-elemen logo SDK menurut Hermansyah Muttaqin adalah sebagai berikut :

1. Bentuk Kepet

Semen kepet melambangkan sebuah bunga yang sedang mekar. Layaknya bunga yang tumbuh dan mekar, unit-unit usaha yang ada dalam koperasi ini diharapkan tumbuh dan berkembang membawa kesejahteraan bagi anggotanya.

1 Signifier kepet	2 Signified Alat kepet	
3 Sign / I SIGNIFIER kepet		II SIGNIFIED Bentuk motif batik semen
III SIGN Bunga mekar tumbuh dan berkembang		

Gambar C.9.1

Semilogi Roland Barthes pada elemen bentuk kepet logo SDK
(Sumber data diolah peneliti)

Secara imaji bunyi kata “kepet” sebagai *signifier* memiliki konsep mental sebagai *signified* yaitu “alat kepet” sehingga membentuk entitas konkrit pada kepet yang merupakan *sign* pada tataran linguistik yang memiliki makna secara denotasi dari hasil gabungan *signifier* dan *signified*. Entitas konkrit kepet pada *sign* menjadi *signifier* dan dikonotasikan secara arbitrer dengan bentuk motif batik semen sebagai *signified* membentuk suatu *sign* pada tataran mitos yang berarti bunga mekar tumbuh dan berkembang.

Perancang logo SDK memilih bentuk kepet sebagai ikon dari motif batik semen berdasarkan sisi historis Kauman sebagai salah satu kampung penghasil batik tulis sejak masa pemerintahan Paku Buwana III,

dengan salah satu motif batik tulis yang banyak ditemukan di Kauman saat itu adalah motif semen-semenan (Pusponegoro, dkk : 2007).

2. Warna

Warna logo dipilih warna-warna sofa alam sesuai warna motif batik, yaitu biru tua dan kuning tua. Warna biru tua melambangkan kematangan dan kedinamisan, dan warna kuning tua melambangkan kesejahteraan yang berhasil diraih dalam usahanya.

1 Signifier Biru tua	2 Signified Warna C100M100Y0K0
3 Sign / I SIGNIFIER Biru tua	II SIGNIFIED Spirit kelembagaan
III SIGN kematangan dan kedinamisan	

Gambar C.9.2

Semilogi Roland Barthes pada elemen warna biru tua Logo SDK
(Sumber data diolah peneliti)

Secara imaji bunyi kata “biru tua” sebagai *signifier* memiliki konsep mental sebagai *signified* yaitu “warna C100M100Y0K0” sehingga membentuk entitas konkrit pada biru tua yang merupakan sign pada tataran linguistik yang memiliki makna secara denotasi dari hasil gabungan *signifier* dan *signified*. Entitas konkrit biru tua pada *sign* menjadi *signifier* dan dikonotasikan secara arbitrer dengan spirit kelembagaan sebagai *signified* membentuk suatu *sign* pada tataran mitos yang berarti kematangan dan kedinamisan.

1 Signifier kuning tua	2 Signified Warna C0M0Y100K25
3 Sign / I SIGNIFIER kuning tua	II SIGNIFIED Spirit kelembagaan
III SIGN kesejahteraan yang berhasil diraih	

Gambar C.9.3

Semilogi Roland Barthes pada elemen warna kuning tua logo SDK
(Sumber data diolah peneliti)

Secara imaji bunyi kata “kuning tua” sebagai *signifier* memiliki konsep mental sebagai

signified yaitu “warna C0M0Y100K25” sehingga membentuk entitas konkrit pada kuning tua yang merupakan *sign* pada tataran linguistik yang memiliki makna secara denotasi dari hasil gabungan *signifier* dan *signified*. Entitas konkrit kuning tua pada *sign* menjadi *signifier* dan dikonotasikan secara arbitrer dengan spirit kelembagaan sebagai *signified* membentuk suatu *sign* pada tataran mitos yang berarti kesejahteraan yang berhasil diraih.

Perancang logo SDK memilih warna biru tua berdasarkan pedoman umum makna warna biru tua yaitu kesejahteraan yang berhasil diraih dan sebagai referensinya dari melihat warna biru tua pada Bank Mandiri yang juga sebagai lembaga keuangan. Warna kuning tua dipilih karena merupakan harmonisasi warna biru tua dimana warna kuning adalah warna komplementer dari warna biru secara mode warna CMYK.

3. Tipografi

Logo huruf SDK dipilih dengan huruf tanpa kait (*sans serif*) dan ditulis miring, menggambarkan unit-unit usaha yang selalu bergerak maju mengikuti perkembangan ke depan. Unit-unit usaha Koperasi SDK akan selalu dinamis mengikuti kebutuhan perkembangan terkini.

1 Signifier Sans serif	2 Signified Jenis typeface
3 Sign / I SIGNIFIER Sans serif	II SIGNIFIED Bentuk miring ke kanan
III SIGN selalu bergerak maju mengikuti perkembangan ke depan	

Gambar C.9.3

Semilogi Roland Barthes pada elemen tipografi Sans Serif logo SDK
(Sumber data diolah peneliti)

Secara imaji bunyi kata “*sans serif*” sebagai *signifier* memiliki konsep mental sebagai *signified* yaitu “jenis *typeface*” sehingga membentuk entitas konkrit pada *sans serif* yang merupakan *sign* pada

tataran linguistik yang memiliki makna secara denotasi dari hasil gabungan *signifier* dan *signified*. Entitas konkrit *sans serif* pada *sign* menjadi *signifier* dan dikonotasikan secara arbitrer dengan bentuk miring ke kanan sebagai *signified* membentuk suatu *sign* pada tataran mitos yang berarti selalu bergerak maju mengikuti perkembangan ke depan.

Perancang logo SDK memilih tipografi dengan menggunakan jenis huruf *Sans Serif* karena huruf tersebut memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Tidak adanya bentuk *serif* atau kait pada huruf memudahkan pembaca dalam mengidentifikasi dari bentuk hurufnya pada berbagai ukuran dan jarak baca. Penulisannya dibuat miring ke kanan (*italic*) agar memiliki makna selalu bergerak maju mengikuti perkembangan ke depan seperti pada logo Harian Umum SOLOPOS.

D. KESIMPULAN

Proses perancangan logo SDK melalui berbagai tahapan proses kreatif sebelum akhirnya menjadi bentuk yang seperti saat ini. Dimulai dari berbagai bentuk desain kasar yang dibuat oleh desainer logo yang akhirnya dipilih oleh bentuk yang sesuai harapan pengurus PKWBK maupun Koperasi SDK mengingat desain logo merupakan karya pesanan.

Pertimbangan-pertimbangan yang dipakai dalam mendesain logo SDK meliputi penggunaan elemen bentuk dan warna yang memiliki bentuk gaya modern. Elemen bentuk yang digunakan sesuai dengan komposisi bentuk logo yang dipilih adalah tipografi dengan jenis *sans serif* yang berbentuk sederhana dan penuh dengan nuansa warna serta bentuk kepet yang diambil dari motif batik semen kepet mengingat ciri khas batik di Kampung Batik Kauman adalah jenis semen-semenan. Selain nilai historis dari bentuk kepet juga karena menunjukkan makna

yang sesuai dengan harapan Koperasi SDK yaitu tumbuh dan berkembang.

Logo SDK berdasarkan dari anatomi logo dapat digolongkan sebagai lettermark yang mengandung gambar/bentuk abstrak (bentuk kepet) karena dominasi komposisi elemen logo SDK lebih banyak huruf/tulisan secara proporsi maupun ukuran daripada gambar/bentuk. Hal tersebut juga dapat dibuktikan dengan melihat analisis logo menurut 9x9 *Symmetric Matrix* dari Hans Weckerle dan taksonomi logo Per Mollerup. Bentuk logo SDK menurut klasifikasi Hans Weckerle dengan menggunakan 9x9 *Symmetric Matrix* bisa diklasifikasikan sebagai *verbal symbol* : *abbreviation* dengan *icon* : *metaphoric*. Berdasarkan klasifikasi pada taksonomi logo Per Mollerup, logo SDK terklasifikasi sebagai bagian dari ranting *trademark* → *graphic* → *letter* → *abbreviation* → *initial* → *non acronyms*.

Logo SDK sudah didesain secara baik meskipun masih ada beberapa kekurangan berdasarkan prinsip-prinsip logo seperti pada kriteria logo dari Surianto Rustan, Jacob Cass dan David E Carter agar logo dapat berfungsi dengan baik mengingat logo adalah karya desain (seni terapan). Logo SDK secara fungsi logo sudah dapat digunakan dengan baik yaitu sudah menjadi identitas pembeda dengan identitas yang lain, adanya elemen bentuk kepet pada logo SDK maka secara visual memberikan tanda kepemilikan logo SDK hanya ada di Kampung Batik Kauman sebagai ciri khas dari logo tersebut, memberikan jaminan secara kualitas dalam arti koperasi ini memberikan kepercayaan dan profesional dalam pelayanannya dan sudah diaplikasikan pada berbagai dokumen dan formulir yang ada pada Koperasi SDK seperti slip tabungan simpan pinjam, kop surat, amplop, dan lain sebagainya.

Setelah menganalisis data dari hasil penelitian maka dapat ditarik suatu kesimpulan untuk menjawab rumusan permasalahan yaitu :

1. Unsur-unsur visual yang terdapat pada logo Syarikat Dagang Kauman

(SDK) berdasarkan analisis data adalah sebagai berikut :

- a. Unsur garis pada logo SDK terlihat pada bentuk kepet bagian atas dan pada tulisan kepanjangan SDK. Unsur garis tersebut membentuk suatu bentuk garis lengkung beraturan pada bentuk kepet bagian atas yang berfungsi menjadi outline pada bentuk kepet. Pada tulisan kepanjangan SDK yaitu “syarikat dagang kauman” bila dilihat secara unsur garis membentuk suatu garis lurus dengan arah horisontal tepat di bawah huruf SDK.
- b. Unsur bidang non geometri ada pada logo SDK terlihat pada bentuk kepet dan pada tipografi tulisan “sdk” serta kepanjangannya. Bentuk kepet yang terdapat pada logo SDK baik pada bagian atas maupun bawah dan tipografi tulisan “SDK” serta kepanjangannya tergolong sebagai bidang non geometri karena relatif sulit untuk menghitung luasannya. Bidang-bidang tersebut tersusun membentuk suatu komposisi desain secara irama, kesatuan, keseimbangan, kontras, fokus dan proporsi. Klasifikasi tipografi logo SDK menurut jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig adalah termasuk Sans Serif. Huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.
- c. Unsur warna yang digunakan pada logo SDK ada 2 warna yaitu kuning tua (c0m0y100k25) dan biru tua (c100m100y0k0). Warna disusun secara irama dan kontras. Secara irama tersusun perulangan warna secara vertikal atas ke bawah atau sebaliknya. Secara kontras warna kuning tua adalah warna komplementer dari warna biru tua secara mode warna CMYK.

- d. Unsur tekstur pada logo SDK terlihat warna permukaan bidang dan garis sebagai tekstur nyata rata dan halus. Secara nyata karena memang terasa rata dan halus ketika diraba atau dirasakan dengan indera peraba.

2. Makna-makna yang terdapat pada unsur-unsur visual logo Syarikat

Dagang Kauman seperti yang diungkapkan oleh perancang logo SDK adalah sebagai berikut :

a. Bentuk Kepet

Semen kepet melambangkan sebuah bunga yang sedang mekar. Layaknya bunga yang tumbuh dan mekar, unit-unit usaha yang ada dalam koperasi ini diharapkan tumbuh dan berkembang membawa kesejahteraan bagi anggotanya. Perancang logo SDK memilih bentuk kepet sebagai ikon dari motif batik semen berdasarkan sisi historis Kauman sebagai salah satu kampung penghasil batik tulis sejak masa pemerintahan Paku Buwana III, dengan salah satu motif batik tulis yang banyak ditemukan di Kauman saat itu adalah motif semen-semenan.

b. Warna

Warna logo dipilih warna-warna soda alam sesuai warna motif batik, yaitu biru tua dan kuning tua. Warna biru tua melambangkan kematangan dan kedinamisan, dan warna kuning tua melambangkan kesejahteraan yang berhasil diraih dalam usahanya. Warna biru pada bentuk kepet bagian atas dimaknai sebagai proses awal usaha disertai dengan rendah hati dan niat tulus semata bekerja karena sebagai ibadah dan warna kuning tua pada bentuk kepet bagian bawah dimaknai sebagai proses akhir akan memetik kesuksesan dan keberhasilan. Perancang logo SDK memilih warna biru tua berdasarkan pedoman umum makna warna biru tua yaitu kesejahteraan yang berhasil diraih dan sebagai

referensinya dari melihat warna biru tua pada Bank Mandiri yang juga sebagai lembaga keuangan. Warna kuning tua dipilih karena merupakan harmonisasi warna biru tua dimana warna kuning adalah warna komplementer dari warna biru secara mode warna CMYK.

c. Tipografi

Logo huruf SDK dipilih dengan huruf tanpa kait (sans serif) dan ditulis miring, menggambarkan unit-unit usaha yang selalu bergerak maju mengikuti perkembangan ke depan. Unit-unit usaha Koperasi SDK akan selalu dinamis mengikuti kebutuhan perkembangan terkini. Huruf pada SDK dan tulisan kepanjangan SDK ditulis secara

huruf kecil dimaknai sebagai kerendahan hati dan selalu melayani. Perancang logo SDK memilih tipografi dengan menggunakan jenis huruf Sans Serif karena huruf tersebut memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Tidak adanya bentuk serif atau kait pada huruf memudahkan pembaca dalam mengidentifikasi dari bentuk hurufnya pada berbagai ukuran dan jarak baca. Penulisannya dibuat miring ke kanan (italic) agar memiliki makna selalu bergerak maju mengikuti perkembangan ke depan seperti pada logo Harian Umum SOLOPOS.

E. DAFTAR PUSTAKA

Alit Kumala Dewi, 2010, *Semiotika, Bagian I*, Volume 1, No. 10, E-Jurnal ISI Denpasar, Denpasar, Indonesia

Christine Franciska, 2012, *KAMPUNG BATIK: Butuh Sinergi, Kauman Inisiatif Bentuk Koperasi*, www.solopos.com, 30 April 2013, 12.45 WIB

Danton Sihombing, 2003, *Tipografi Dalam Desain Grafis*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, Indonesia

Dharsono, 2007, *Estetika*, Rekayasa Sains, Bandung, Indonesia

Eko Mandala Putra, 2012, *Analisis Semiotik Mitos Roland Barthes*, <http://mandala991.wordpress.com/2012/06/11/analisis-semiotik-mitos-roland-barthes>, 5 Februari 2014, 17.59 WIB

Eriani Kuswadi, 2010, *Referensi Teori Logo Design*, www.logosouce.com, 15 Januari 2014, 12.41 WIB

H. B. Sutopo, 2002, *Metodologi Penelitian Kualitatif : Dasar Teori dan Penerapannya Dalam Penelitian*, Edisi pertama, Sebelas Maret University Press, Surakarta, Indonesia

Kusrianto Adi, 2007, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Penerbit Andi, Yogyakarta, Indonesia

Lizard Wijanarko, 2010, *Semiotika dalam Desain Komunikasi Visual*, www.ahliidesain.com, 3 Februari 2014, 19.35 WIB

M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur, 2012, *Metode Penelitian Kualitatif*, Ar-ruzz Media, Yogyakarta, Indonesia

- Perkoperasian Indonesia, 2012, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 17*, Jakarta, Indonesia
- Pusponegoro dkk, 2007, *Kauman : Religi, Tradisi dan Seni*, Paguyuban Kampung Wisata Batik Kauman, Surakarta, Indonesia
- Rakmat Supriyono, 2010, *Desain Komunikasi Visual*, Penerbit Andi, Yogyakarta, Indonesia
- Soekamto dan Chandra Irawan, 1986, *Pola Batik*, CV AKADOMA, Indonesia
- Spencer, Katherine L, 2011, *Evaluating Trademark Design*, Thesis, The Faculty of the Graduate Program in Human Factors/Ergonomics, San Jos'e State University, San Jos'e, United States of America
- Surianto Rustan, 2009, *Mendesain Logo*, Gramedia, Jakarta, Indonesia
- _____, 2011, *Hurufontipografi*, Gramedia, Jakarta, Indonesia
- Syarikat Dagang Kauman, 2013, *Laporan Pertanggung Jawaban Rapat Anggota Tahunan I Koperasi Serba Usaha Syarikat Dagang Kauman*, Surakarta, Indonesia
- Tre Haushinka, 2007, *Why Do We Need Logo*, Majalah Concept ,Volume 03, Edisi 17, ISSN : 1829-8699, halaman 12, PT. Concept Media, Jakarta, Indonesia
- Taufiq Sidik Prakoso, 2012, *BATIK: Jembatani Perajin Batik, Kelurahan Kauman Bentuk Koperasi*, <http://gaul.solopos.com>, 30 April 2013, 12.45 WIB
- Walker, John A, 2010, *Desain, Sejarah, Budaya : Sebuah Pengantar Komprehensif*, (Laily Rahmawati), Jalasutra, Yogyakarta, Indonesia