



Pelatihan Desain Logo Pada Jurusan Desain Grafis Pelatihan Berbasis Kompetensi Angkatan 1 Di Balai Pelatihan Vokasi Dan Produktivitas Surakarta Tahun 2024

Yayan Putra Jatmika¹, Margana², Nanang Yulianto³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received September 10, 2024
Revised September 10, 2024
Accepted September 12, 2024

Kata Kunci:

Pelatihan,
Logo,
Desain *brief*

Keywords:

Learning,
Logo,
Design Brief

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus tunggal terpancang. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi dengan menggunakan observasi pasif, dan studi dokumen berupa berkas materi dan modul pelatihan. Uji validitas menggunakan triangulasi sumber dan metode. Teknik analisis data menggunakan model alir dengan tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa tujuan Pelatihan Desain Logo pada Jurusan Desain Grafis Pelatihan Berbasis Kompetensi angkatan 1 di Balai Pelatihan Vokasi dan Produktivitas Surakarta tahun 2024 yaitu 1) Peserta dapat memahami bagaimana mengolah desain *brief* klien ke dalam *creative brief* sebagai acuan dalam mendesain logo 2) Peserta dapat memahami proses tahapan dalam mendesain logo dari brainstorming hingga pengaplikasian desain logo 3) Peserta dapat membuat desain logo berdasarkan *brief* 4) Peserta mampu menerapkan presentasi karya desain logo kedalam *mockup*. Materi pelatihan berupa penerapan materi teori presentasi tentang desain *brief*, presentasi logo, serta modul sebagai pegangan mandiri peserta pada unit kompetensi menyusun desain *brief* dan merancang karya visual. Metode yang digunakan yaitu demonstrasi saat mempraktikkan penerapan desain logo ke *mockup*, ceramah ketika penyampaian materi desain *brief*, dilanjutkan tanya jawab peserta dengan instruktur, dan penugasan untuk peserta belajar mandiri berdasarkan materi yang didapat.

ABSTRACT

This study uses a qualitative descriptive method with a single embedded case study approach. The sampling technique uses purposive sampling. Data collection techniques through in-depth interviews, observations using passive observation, and document studies in the form of training material files and modules. Validity testing uses triangulation of sources and methods. Data analysis techniques use a flow model with stages of data collection, data reduction, data presentation, drawing conclusions. The results of the study concluded that the objectives of the Logo Design Training at the Graphic Design Department of Competency-Based Training Batch 1 at the Surakarta Vocational and Productivity Training Center in 2024 are 1) Participants can understand how to process client brief designs into creative briefs as a reference in designing logos 2) Participants can understand the process of stages in designing a logo from brainstorming to applying logo designs 3) Participants can create logo designs based on briefs 4) Participants are able to apply presentations of logo design work into mockups. The training material is in the form of applying presentation theory material on design briefs, logo presentations, and modules as independent guidance for participants in the competency unit of compiling design briefs and designing visual works. The methods used are demonstrations when practicing the

application of logo designs to mockups, lectures when delivering design brief material, followed by questions and answers between participants and instructors, and assignments for participants to study independently based on the material obtained.

This is an open access article under the [CC-BY](#) license.



Corresponding Author:

Yayan Putra Jatmika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret,
Surakarta, Indonesia
Email: pjyayan@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya dunia teknologi terutama di bidang industri kreatif angkatan tenaga kerja juga dituntut untuk menguasai ilmu teknologi komputer, hal ini sangat diperlukan perusahaan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas produksi. Menurut UU NO.24 tahun 2019 Pasal 12, “Sistem pengembangan pendidikan ekonomi kreatif yang mampu bersaing dalam skala global”. Berdasar pada Undang- Undang tersebut, Ketenagakerjaan menjadi tantangan utama pemerintah untuk meningkatkan ekonomi nasional khususnya dalam meningkatkan *skill* sumber daya manusia, dimana pemerintah tidak hanya memberikan keterampilan kepada tenaga kerja yang baru tetapi juga memperbaiki *skill* tenaga kerja yang sudah ada. Dalam rangka meningkatkan *skill* tenaga kerja, pemerintah hadir melalui program-program pelatihan siap kerja. Pelaksanaan pelatihan sangat dibutuhkan dalam dunia industri salah satunya dalam industri kreatif. Peran pelatihan di Balai Pelatihan Vokasi dan Produktivitas diharapkan dapat menjadikan generasi melek teknologi memiliki skill yang baik dalam industri kreatif khususnya desain grafis.

Balai Pelatihan Vokasi dan Produktivitas (BPVP) Surakarta merupakan lembaga yang dikelola pemerintah, salah satu Unit Pelaksana Teknis Pusat dibawah Direktorat Jenderal Pembinaan Pelatihan Vokasi dan Produktivitas, Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia. BLK Surakarta telah berganti nama BPVP Surakarta merupakan lembaga pelatihan kerja pemerintah tertua yang dimiliki oleh pemerintah Republik Indonesia, di dirikan pada tahun 1947. Dalam lembaga ini setidaknya terdapat beberapa sub kejuruan, dalam penelitian ini kejuruan yang diambil adalah kejuruan TIK. Kejuruan TIK terbagi dalam beberapa jurusan seperti desain grafis, 3D *modeling*, 3D *animator*, operator komputer, perakitan komputer, pemrograman *web*, dan *digital marketing*. Desain Grafis merupakan jurusan yang peminatnya lumayan banyak karena prospek kerjanya dapat mengikuti perkembangan teknologi. Pelaksanaan pelatihan desain grafis bertepatan dengan Pelatihan Berbasis Kompetensi angkatan I yang akan dilaksanakan pada pelatihan ini di tahun 2024 dikarenakan pihak lembaga mengikuti pertimbangan Balai Latihan Kerja nasional untuk program yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan hal tersebut pelaksanaan penelitian ini dipilih berdasarkan pertimbangan waktu dan kebutuhan industri kreatif di masa sekarang ini.

Pelaksanaan pelatihan desain grafis di BPVP Surakarta dibagi menjadi beberapa unit kompetensi yang salah satunya mempelajari bagaimana peserta menciptakan visual identity berupa mendesain logo. Desain logo yang efektif untuk mempresentasikan sebuah perusahaan secara tepat merupakan suatu proses sintesis pengolahan berbagai unsur-unsur visual yang saling berinteraksi satu sama lainnya untuk menghasilkan komposisi visual yang selain estetis dan menarik, yang terpenting mampu menyampaikan informasi tertentu seperti yang diinginkan. Unit kompetensi dalam penelitian ini mengacu pada menyusun desain *brief* dan merancang karya visual untuk merancang desain logo yang dipergunakan sebagai *visual branding* dalam sebuah perusahaan. Sub materi pada unit penerapan desain *brief* mempelajari bagaimana peserta mengenal dan mengolah desain *brief* sebagai dasar dalam pembuatan desain logo, sub materi menciptakan karya desain menunjukkan bagaimana peserta berproses dalam pembuatan desain logo dari membuat konsep berdasarkan desain *brief* hingga membuat presentasi dan penerapan desain logo kedalam bentuk *mockup*.

Berdasarkan pertimbangan uraian diatas serta dengan melihat potesnsi pada perkembangan teknologi dan informasi sebagai sarana pembelajaran di Indonesia, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran desain logo dalam kelas desain grafis di BPVP Surakarta untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi saat pelaksanaan pembelajaran, serta mencari solusi sebagai evaluasi agar dapat ditingkatkan kualitasnya.

2. METODE

2.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode diskriptif kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk memperoleh data yang berkualitas dan informasi mendalam dari diri seorang peneliti. "Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan yang tidak dapat diperoleh melalui metode kuantitatif [1]. Peneliti dalam melaksanakan penelitian mengungkapkan suasana proses pembelajaran desain logo di kelas desain grafis, kemudian mendeskripsikan secara mendalam berdasarkan fenomena yang telah diamati.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian studi kasus tunggal terpancang dimana penelitian ini dilaksanakan pada satu lokasi dan terarah pada aktivitas proses pembelajaran. Selaras dengan pendapat Sutopo, H. B. [2] penelitian dapat dikatakan studi kasus tunggal bilamana penelitian tersebut terarah pada satu karakteristik atau satu sasaran. Meskipun dilakukan di beberapa lokasi bilamana sasaran tersebut memiliki karakteristik yang sama, maka tetap disebut studi kasus tunggal.

2.2 Data dan Sumber Data

Menurut Purwanto dalam Asdar& Kodir [3] data merupakan keterangan mengenai variabel pada sejumlah objek penelitian. Selain Purwanto juga berpendapat dalam Asdar& Kodir [3] berdasarkan sumbernya data dibagi menjadi data inten yaitu dari lembaga sendiri dan data *ekstern* yaitu data yang dikumpulkan dari luar lembaga (peneliti). Data *intern* ini meliputi tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pada Pembelajaran Desain Logo Pada Jurusan Desain Grafis Pelatihan Berbasis Kompetensi Angkatan I di Balai Pelatihan Vokasi dan

Produktivitas Surakarta Tahun 2024 yang di peroleh dari instruktur dan peserta di kelas. Selain itu data intern diperoleh dari hasil analisis arsip dan dokumen pada proses pembelajaran, sedangkan data ekstern didapatkan peneliti dari pelaksanaan observasi pada saat proses pembelajaran.

Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini yaitu purposive sampling, yaitu mengambil sampel dengan pertimbangan peneliti sendiri untuk menentukan sampel penelitian. Menurut Sugiyono [4], purposive sampling adalah metode pengambilan sampel yang didasarkan pada pertimbangan tertentu. Pertimbangan ini bisa berupa memilih individu yang memiliki pengetahuan paling relevan tentang topik yang diteliti, atau memilih seseorang dengan posisi strategis yang memudahkan peneliti dalam menjelajahi objek atau situasi sosial yang sedang diteliti. Sampel yang digunakan sebagai informan dipilih narasumber sebagai orang yang dianggap paling tahu dengan kegiatan penelitian. Penelitaian ini informan yang dipilih adalah instruktur pengampu unit kompetensi desain brief dan menciptakan karya desain Bp. Era Mawanto S. Kom , Pihak penyelenggara pelatihan, dan beberapa peserta pelatihan diambil berdasarkan tingkat pemahaman peserta dan hasil karya peserta dari yang terbaik dan masih kurang.

Populasi dan karakteristiknya harus disebutkan. Teknik pengambilan sampel yang dipakai harus sesuai karakteristik populasi penelitian. Populasi dan teknik pengambilan sampel yang dipaparkan dalam laporan hanya yang benar-benar diterapkan dalam penelitian itu. Penetapan teknik pengambilan sampel perlu diberi alasannya.

2.3 Teknik Uji Validitas Data

Data yang sudah diperoleh selanjutnya dikumpulkan dan dicatat dalam kegiatan penelitian sesuai kebenarannya. Menurut Sugiyono [4] validitas merupakan derajat ketetapan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Penelitian ini akan menggunakan dua teknik untuk menguji validitas data, yaitu:

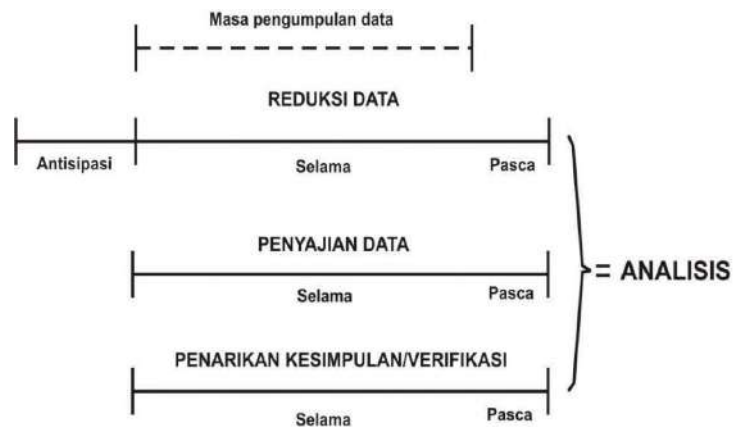
1. Triangulasi

Triangulasi merupakan cara paling umum yang digunakan dalam penelitian kualitatif. Untuk menarik kesimpulan yang baik tidak hanya dengan satu sudut pandang. Denelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber merupakan cara yang dilakukan untuk mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber, yaitu instruktur desain grafis, Peserta Pelatihan Desain Grafis, dan pihak penyelenggara di BPVP Surakarta. Triangulasi metode dilaksanakan membandingkan informasi atau data dengan cara yang berdeda. Peneliti menggunakan metode wawancara, obervasi, dan dokumen sebagai sumber dalam validitas data.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga mudah dipahami dan dapat diinformasikan kepada orang lain [4]. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data alir selama di lapangan dengan mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman [5], bahwa dalam model analisis mengalir tiga komponen yaitu reduksi data, sajian data, penarikan kesimpulan dilakukan secara mengalir dengan proses pengumpulan

data dan mengalir bersama. Terdapat langkah-langkah dalam menganalisis data, langkah tersebut dapat disebut analisis data model flow (alir).



Gambar 1. Analisis data Model Alir

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Proses Pelatihan Desain Logo pada Jurusan Desain Grafis Pelatihan Berbasis Kompetensi Angkatan I di Balai Pelatihan Vokasi dan Produktivitas Surakarta

Berdasarkan proses Pelatihan desain logo pada kelas desain grafis di BPVP Surakarta yang telah dilaksanakan di Kelas Desain Grafis, peneliti akan membahas berdasarkan komponen pelatihan berikut.

3.1.1 Tujuan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan desain logo pada kelas desain grafis di BPVP Surakarta merupakan komponen dasar yang menjadi target dari keberhasilan instruktur untuk membina peserta pelatihan. Tujuan pelatihan desain logo pada kelas desain grafis pada pelaksanaannya yaitu membekali peserta keterampilan, pengetahuan, dan berdaya saing di industri desain grafis khususnya menjadi desainer logo profesional dengan harapan dapat menumbuhkan ekonomi kreatif di tengah masyarakat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik dalam Efendi (2017) yang menyatakan bahwa pelatihan bertujuan untuk mempersiapkan dan membina tenaga kerja, baik secara struktur ataupun fungsional, yang memiliki keahlian dalam bidangnya, dan juga diperkat dengan pendapat Simamora dalam Annalia [6] bahwa tujuan dari pelatihan merupakan pengarahan untuk membekali, meningkatkan serta mengembangkan kompetensi kerja agar dapat meningkatkan produktivitas dan juga kesejahteraan.

Berasarkan pelaksanaan pelatihan yang dipersiapkan instruktur tujuan pelatihan sudah tercapai, akan tetapi dengan latar belakang peserta yang beragam berdampak pada kompetensi peserta. Dapat dilihat terdapat peserta yang sudah memahami tentang penggunaan desain brief dalam membuat desain logo, mengaplikasikan desain kedalam bentuk mockup, serta peserta yang kurang mahir masih terlihat asal jadi dalam memvisualkan karya. Hal tersebut tak terlepas dari peran instruktur dalam

3.1.2 Materi Pelatihan

Materi pelatihan yang telah dilaksanakan pada pelatihan desain logo fleksibel sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan unit kompetensi yaitu materi menerapkan desain brief dan merancang karya visual. Materi yang disampaikan instruktur yaitu point-point singkat tentang pengertian desain brief, fungsi dan tujuan desain brief dalam merancang sebuah *brand*, alat dan bahan pembuatan, serta tahapan dalam membuat desain logo dengan memperhatikan elemen visual dan penjabaran secara detail ketika praktik seperti yang diungkapkan Hamruni [7] bahwa materi pelatihan merupakan perantara untuk mencapai tujuan berupa materi yang tersusun secara sistematis dan dinamis sesuai dengan arah tujuan dan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan

Materi pembelajaran sudah disampaikan instruktur sebagaimana mestinya, namun materi pembelajaran yang disampaikan masih kurang memadai untuk kebutuhan pembelajaran desain logo. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih ke implementasi terhadap dunia kerja, akan tetapi materi dengan kebutuhan pelatihan masih dirasa kurang. Materi yang disampaikan hanya mengenai desain *brief*, tetapi materi tentang proses berkarya dalam desain logo masih belum tersampaikan. Hal tersebut yang bisa di jadikan bahan evaluasi bagi instruktur untuk materi pelatihan desain logo dikarenakan latar belakang peserta beragam.

3.1.3 Media Pelatihan

Media pembelajaran yang digunakan oleh instruktur yaitu seperangkat komputer mendemonstrasikan materi-materi yang akan di sampaikan, selain itu instruktur juga menggunakan media manusia digunakan untuk mendemonstrasikan cara menyampaikan materi mengenai pengaplikasian mockup dan penyampaian materi desain brief sehingga peserta dapat mengimplementasikan apa yang disampaikan instruktur, hal tersebut sependapat dengan Rusman [8] bahwa media pelatihan adalah alat untuk menunjang proses pelatihan instruktur dengan peserta dan sebagai alat bantu mengajar untuk menunjang instruktur dalam proses belajar

Media yang digunakan instruktur dalam memberikan pembelajaran yaitu berupa media visual *Power Point* yang ditayangkan dilayar LCD proyektor untuk bisa dilihat oleh seluruh peserta pelatihan. Media yang bervariasi membuat siswa tidak bosan dan antusias untuk ikut sebagai media mendemonstrasikan kepada siswa lain.

3.1.4 Metode Pelatihan

Metode pelatihan yang digunakan dalam Pembelajaran Desain Logo pada Jurusan Desain Grafis di BPVP Surakarta yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi dan juga metode keterampilan. Hal tersebut sependapat dengan Sifa Siti Mukrimah [9] menjelaskan bahwa ada beberapa metode yang sering digunakan dalam proses pelatihan, yaitu: metode ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab, dan keterampilan.

Berdasarkan pelaksanaan pelatihan desain logo metode ceramah disampaikan instruktur dengan menjelaskan melalui presentasi powerpoint desain brief, secara keseluruhan materi telah disampaikan sebagaimana mestinya, namun instruktur tidak sepenuhnya materi disampaikan saat ceramah dengan menskip poin-poin yang sekiranya peserta sudah memahami. Kemudian metode tanya jawab dibuka instruktur setelah materi sudah disampaikan, namun sebelumnya pemberian materi terlebih dahulu melalui tayangan

presentasi *Power Point*. Pada metode demonstrasi yaitu pelatih memberikan contoh bagaimana proses desain brief dibuat dan memperlihatkan proses tahapan pengaplikasian desain logo dengan menggunakan LCD proyektor. Metode *drill*/keterampilan, yaitu peserta pelatihan diminta untuk mempraktekkan hasil belajar dari pembelajaran yang telah instruktur disampaikan dengan mempelajari sendiri dan mengolah ilmu berdasarkan materi serta dengan bantuan internet untuk mencari referensi.

3.1.5 Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan instruktur dalam kegiatan pembelajaran disampaikan secara lisan. Evaluasi secara lisan yang disampaikan instruktur untuk menilai secara mandiri dari masing-masing peserta pada saat proses siswa dalam membuat desain dirasa masih kurang cukup untuk melikat kualifikasi peserta pelatihan dikarenakan tidak adanya penilaian tes maupun tertulis. Penilaian terhadap poses berkarya peserta menjadi perhatian utama bagi instruktur dengan tetep menggunakan indikator penilaian karya yang dibuat peserta. Hal tersebut diungkapkan Hamruni [7] bahwa Evaluasi berfungsi untuk mengetahui apakah tujuan yang telah ditetapkan telah dicapai atau belum. Evaluasi juga bisa berfungsi sebagai umpan balik untuk perbaikan strategi yang telah ditetapkan.

Berdasarkan Penilaian instruktur evaluasi yang dilakukan bersifat objektif karena instruktur melihat dari proses berkarya dan hasil karya jadi peserta. Penilaian peserta hanya berdasar dari instruktur membuat akurasi penilaian lebih terjamin. Evaluasi ini sangat disayangkan karena walaupun penilaian diarahkan kepada instruktur tapi peserta juga memerlukan indikator penilaian yang lebih mendalam.

3.2 Visualisasi Karya peserta Pembelajaran Desain Logo dalam Kelas Desain Grafis di BPVP Surakarta

Proses analisis visualisasi karya peserta pelatihan desain logo di kelas desain grafis mempertimbangkan unsur visual dan klasifikasi logo yang baik sebagaimana pendapat David E. Carter dalam Adi Kusrianto (2007) pertimbangan logo yang baik itu harus mencakup beberapa hal seperti originalitas, keterbacaan, sederhana, mudah diingat, mudah di asosiasikan dengan brand, dan mudah diaplikasikan ke berbagai media dan pendapat Hanindharputri dan Pradnyanita menutip dari Hidayat [10] menyebutkan elemen logo terdiri dari elemen bentuk, warna, tipografi, dan ilustrasi. Berikut ini merupakan analisis visual karya peserta pelatihan yang berpedoman elemen karya desain logo dan kriteria logo yang baik pada kelas Desain Grafis di BPVP Surakarta.

3.2.1 Karya Peserta Kategori Kurang

- 1) Karya Abu Isa Al Yusro



Gambar 2. Visualisasi Hasil Karya Abu

Karya desain logo ini dibuat oleh salah satu peserta pelatihan desain grafis di BPVP Surakarta yang bernama Abu Isa Al Yusro. Jenis logo yang digunakan adalah wordmark karena menggunakan objek berupa kombinasi gambar dan tulisan.

Analisis desain logo berdasarkan elemen visual

- a) Secara visual sudah lumayan baik jika dikategorikan sebagai logo, anatomi bentuk kamera video shooting pada logo masih kurang jika dilihat. Perpaduan garis dan bentuk objek masih sedikit kaku sehingga logo kurang menarik jika di letakan pada produk.
- b) Warna yang digunakan dalam desain karya ini yaitu dominan warna hitam, menurut peserta acuan referensi pada desain brief yang menggunakan warna hitam pada logo mempengaruhi pola pikir peserta dalam pemakaian warna dalam desain logo.
- c) Tipografi yang digunakan jenis sans serif. Secara keseluruhan huruf yang digunakan memiliki keterbacaan yang baik, namun ukuran font yang digunakan terlalu besar untuk letakan font dalam objek logo. Terkesan kurang rapi jika dilihat.
- d) Ilustrasi pada desain karya ini menggunakan symbol berbentuk kamera video shooting, untuk eksekusi ilustrasi pada logo masih kurang, anatomi bentuk lebih di improve lagi dan perluas lagi referensi.

Analisis berdasarkan kriteria logo yang baik

- a) Logo yang baik yaitu original. Berdasarkan karya peserta logo tersebut buatan peserta sendiri, akan tetapi untuk kualitas logo berdasarkan elemen visual masih kurang
- b) Tingkat keterbacaan pada logo masih kurang dan dapat dilihat dari segi pembentukan dan anatomi logo masih kaku. Logo tersebut bila di rubah dengan ukuran kecil teks pada logo menjadi tidak terlihat.
- c) Kesederhanaan pada logo masih kurang dikarenakan detail bagian objek berupa roda rol kamera memiliki detail yang seharusnya masih bisa di sederhanakan lagi. Semakin sederhana logo akan semakin baik karena mudah dipahami bagi yang melihat.
- d) Logo tersebut dilihat dari segi visual bisa dikatakan sedikit kurang memorable dikarenakan struktur logo yang masih kurang unik karena objek dari unsur visual logo masih kaku bentuk kameranya.
- e) Dari logo tersebut dapat dilihat untuk logo tersebut di asosiasikan ke dalam perusahaan di bidang industri perfilman bisa untuk industri film karena ada unsur kamera pada visual logo
- f) Dari segi pengaplikasian ke berbagai media, peserta mengaplikasikan logo ke dalam mckup berupa mobil, kaos dan web dapat dilihat pengaplikasian logo masih kaku karena logo masih terlalu rumit dari elemen visualnya.

2) Karya Selvia Ulta



Gambar 3. Visualisasi Hasil Karya Selvia Ulta

Karya desain logo ini dibuat oleh salah satu peserta pelatihan desain grafis di BPVP Surakarta yang bernama Selvia Ulta. Jenis logo yang digunakan adalah wordmark karena menggunakan objek berupa kombinasi gambar dan tulisan sebagai nama perusahaan yaitu *Twenty Seventeen*. Logo ini secara khusus merupakan logotype karena menggunakan teks sebagai logo utama.

Analisis desain logo berdasarkan elemen visual

- Secara bentuk visual karya peserta masih terlihat kurang rapi, anatomi bentuk bentuk struktur dari logomark angka 2017 terkesan dibuat sejadinya.
- Warna yang digunakan dalam desain karya ini yaitu dominan warna hitam, menurut peserta acuan referensi pada desain brief yang menggunakan warna hitam pada logo yang bermakna serius, modern dan elegan menguatkan pola pikir peserta dalam pemakaian warna dalam desain logo.
- Tipografi yang digunakan jenis *sans serif* pada tulisan *Twenty seventeen*, dan tagline menggunakan font *dispay*. Pemilihan font yang kurang tepat mengakibatkan keterbacaan dari sebuah logo menjadi sulit untuk dipahami, namun ukuran font yang digunakan terlalu besar dan tagline yang terlalu kecil membuat logo tidak menarik dan terkesan kurang rapi jika dilihat.
- Ilustrasi pada logo secara khusus yaitu bentuk angka 2017 yang diintegrasikan sebagai rol film, namun eksekusi peserta masih kurang, anatomi bentuk lebih di improve lagi dan perluas lagi referensi.

Analisis berdasarkan kriteria logo yang baik

- Logo yang baik yaitu original. Berdasarkan karya peserta logo tersebut buatan peserta sendiri, akan tetapi untuk kualitas logo berdasarkan elemen visual masih kurang
- Tingkat keterbacaan pada logo masih kurang dan dapat dilihat dari segi pembentukan dan anatomi logo masih kaku. Logo tersebut bila di rubah dengan ukuran kecil teks pada logo menjadi tidak terlihat.
- Kesederhanaan pada logo masih kurang dikarenakan detail bagian objek berupa roda rol kamera memiliki detail yang seharusnya masih bisa di sederhanakan lagi. Semakin sederhana logo akan semakin baik karena mudah dipahami bagi yang melihat.
- Logo tersebut dilihat dari segi visual bisa dikatakan sedikit kurang memorable dikarenakan struktur logo yang masih kurang unik karena objek dari unsur visual logo masih kaku bentuk kameranya.

- e) Dari logo tersebut dapat dilihat untuk logo tersebut di asosiasikan ke dalam perusahaan di bidang industri perfilman bisa untuk industri film karena ada unsur kamera pada visual logo
- f) Dari segi pengaplikasian ke berbagai media, peserta mengaplikasikan logo ke dalam mckup berupa mobil, kaos dan web dapat dilihat pengaplikasian logo masih kaku karena logo masih terlalu rumit dari elemen visualnya

3.2.2 Karya Peserta Kategori Sedang

1) Karya Devi Mayasari



Gambar 4. Visualisasi Hasil Karya Devi Mayasari

Karya desain logo ini merupakan jenis logo *Assosiative Logo/ Emblem*. Logo tersebut merupakan gabungan logogram dan logotype karena menggunakan objek berupa kombinasi gambar dan tulisan. Logo ini jika dilihat secara sekilas memiliki karakter feminim.

Analisis desain logo berdasarkan elemen visual

- a) Dari segi garis logo tersebut menunjukkan memiliki karakter feminim . penerapan garis sudah cukup menarik, akan tetapi masih perlu diperbaiki lagi agar visualisasi karya lebih rapi.
- b) Warna yang digunakan dalam desain karya ini yaitu warna hitam seperti pada peserta lainnya mempertimbangkan warna hitam dalam *desain brief* sebagai acuan dalam pembuatan desain.
- c) Tipografi yang digunakan jenis sans serif dan serif. Penggunaan logo serif pada desain logo untuk menunjukan inisial. Penerapan font jika digunakan dalam industri perfilman yang tergolong modern dan berhubungan dengan teknologi kurang cocok. Secara keseluruhan huruf yang digunakan memiliki keterbacaan yang baik, ukuran yang cukup.
- d) Ilustrasi pada desain karya ini menggunakan ilustrasi berupa pita klise film yang disusun dengan komposisi yang tepat dan menarik.

Analisis berdasarkan kriteria logo yang baik

- a) Logo yang baik yaitu original. Berdasarkan karya peserta logo tersebut buatan peserta sendiri, akan tetapi untuk kualitas logo berdasarkan elemen visual masih kurang
- b) Tingkat keterbacaan pada logo sedikit kurang jika di rubah dengan skala yang lebih kecil, logo terlihat kurang jelas dengan penggunaan garis lengkung logo yang tipis.
- c) Kesederhanaan pada logo masih kurang dikarenakan detail bagian objek roll film menggunakan warna gradasi, dan memiliki detail yang seharusnya masih bisa di

seederhanakan lagi. Semakin sederhana logo akan semakin baik karena mudah dipahami bagi yang melihat.

- d) Logo tersebut dilihat dari segi visual bisa dikatakan kurang memorable. Keunikan pada sebuah logo harus terlihat meskipun menarik tapi tidak membuat audience nyaman dalam memahami karakter logo.
- e) Dari logo tersebut dapat dilihat untuk logo tersebut di asosiasikan ke dalam perusahaan di bidang industri perfilman bisa untuk industri film karena ada unsur roll film.
- f) Dari segi pengaplikasian ke berbagai media, peserta mengaplikasikan logo ke dalam mockup berupa mobil box yang dilihat masih kurang rapi karena peletakan tidak simetris, topi dilihat pengaplikasian logo kurang rapi an terlalu besar.

2) Karya Amalia Rizqi



Gambar 5. Visualisasi Hasil Karya Amalia Rizqi

Karya desain logo ini dibuat oleh salah satu peserta pelatihan desain grafis di BPVP Surakarta yang bernama Amalia Rizki. Jenis logo yang digunakan adalah *Logomark*. Logo tersebut menggunakan objek berupa kombinasi icon gambar kamera shooting dan logotype berupa angka 2017 dengan negative space berisi tulisan *twenty seventeen*. Analisis desain logo berdasarkan elemen visual

- a) Secara visual sudah lumayan baik dengan pemakaian kombinasi garis lurus dan lengkung, anatomi bentuk kamera video shooting pada logo berbentuk siluet yang bentuk dan anatomi sudah bisa dilihat. Perpaduan garis dan bentuk objek masih sedikit kaku sehingga logo kurang menarik jika di letakan pada produk.
- b) Warna yang digunakan dalam desain karya ini menggunakan satu warna hitam, menurut peserta acuan referensi pada desain brief yang menggunakan warna hitam pada logo mempengaruhi pola pikir peserta dalam pemakaian warna dalam desain logo dan memiliki makna keseriusan dan kekuatan untuk bertumbuh.
- c) Tipografi yang digunakan jenis *serif*. Pada angka 2017 dan tulisan *twenty seventeen* dapat dilihat font sans serif merupakan font yang memiliki kaki pada ujungnya. Untuk tulisan *production* pemakaian logo menggunakan *sans serif* yang terlalu kecil jika dilihat Secara keseluruhan huruf yang digunakan memiliki keterbacaan yang baik, pemilihan font yang tidak sesuai membuat karakter logo menjadi kurang mengerucut pada suatu perusahaan. Ada baiknya bila menggunakan font sans serif sebagai tipografi logo agar memiliki karakter modern.
- d) Ilustrasi pada desain karya ini menggunakan symbol berbentuk kamera video shooting, untuk eksekusi ilustrasi pada logo masih kurang, anatomi bentuk lebih di improve lagi dan perluas lagi referensi.

Analisis berdasarkan kriteria logo yang baik

- a) Logo yang baik yaitu original. Berdasarkan karya peserta logo tersebut buatan peserta sendiri, peserta menggunakan kombinasi font dan garis lengkung untuk membentuk objek.
- b) Tingkat keterbacaan pada logo masih kurang dan dapat dilihat dari segi pembentukan dan anatomi logo masih kurang rapi. Logo tersebut bila di rubah dengan ukuran kecil teks pada logo menjadi tidak terlihat.
- c) Kesederhanaan pada logo masih kurang dikarenakan detail bagian objek berupa roll film memiliki detail yang seharusnya masih bisa di sederhanakan lagi.
- d) Logo tersebut dilihat dari segi visual bisa dikatakan lumayan memorable dikarenakan struktur logo unik walaupun objek dari unsur visual logo masih kaku bentuknya.
- e) Dari logo tersebut dapat dilihat untuk logo tersebut di asosiasikan ke dalam perusahaan di bidang industri perfilman bisa untuk industri film karena ada unsur kamera pada visual logo
- f) Dari segi pengaplikasian ke berbagai media, peserta mengaplikasikan logo ke dalam mckup berupa mobil, kaos dan web dapat dilihat pengaplikasian logo masih kaku karena logo masih terlalu rumit dari elemen visualnya.

3.2.3 Karya Peserta Kategori Baik

- 1) Karya Hermawan Tri Prakoso



Gambar 6. Visualisasi Hasil Karya Hermawan

Karya desain logo ditinjau dari elemen visual dari segi garis yang digunakan menggunakan garis dominan lurus dan tegas, karena logo ini tergolong modern dan minimalis. Dari segi bentuk logo ini cukup baik dengan memanfaatkan rasio logo sehingga logo terlihat rapi. Dari segi warna desain logo ini hanya menggunakan satu warna yaitu hitam,

Analisis desain logo berdasarkan elemen visual

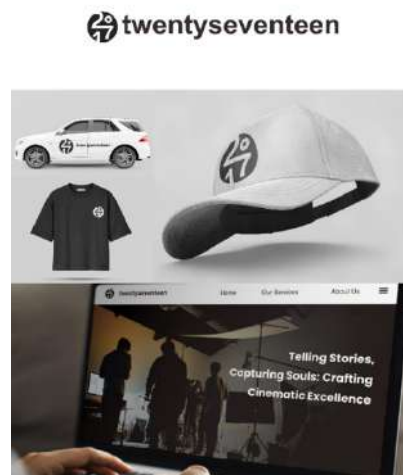
- a) Dari segi garis visualisasi logo terlihat rapi karena peserta menggunakan grid saat pembuatan desain logo. Bentuk logo cukup proporsional dan balance sehingga terlihat menarik dan minimalis
- b) Warna yang digunakan dalam desain karya ini yaitu warna hitam seperti referensi yang digunakan. Walau begitu logo ini tetap menarik dan menonjol jika di aplikasikan dalam berbagai media.
- c) Tipografi yang digunakan jenis sans serif. Penerapan font pada logo ini sudah tepat, tingkat keterbacaan tulisan sangat mudah dipahami karena jenis logo sans serif ini tergolong logo modern dan cocok dan mudah diaaplikasikan dalam berbagai desain. Ukuran font cukup pas dan menarik.

- d) Ilustrasi pada desain karya ini menggunakan ilustrasi pita klise film yang disederhanakan. Komposisi peneraan ilustrasi pada logo cukup baik dan memiliki kesatuan yang baik dari segi visual.

Analisis berdasarkan kriteria logo yang baik

- a) Logo original. Berdasarkan karya peserta logo tersebut buatan peserta sendiri, dapat dilihat proses sketsa logo pada peserta
- b) Tingkat keterbacaan pada logo. Siluet yang kuat dan berani adalah ciri khas logo yang baik. Berdasarkan klasifikasi logo yang baik logo akan tetap terbaca meski pada resolusi rendah dan dari jauh.
- c) Kesederhanaan pada logo dapat dilihat visual logo menarik dan mudah dimengerti. Logo tersebut menggunakan objek berupa siluet angka 2017 dan *negative space* roll film yang mudah diingat. Semakin sederhana logo akan semakin baik karena mudah dipahami bagi yang melihat.
- d) Logo tersebut dilihat dari segi visual unik karena jika di sandingkan dengan banyak logo di luar logo tersebut akan tetap terlihat.
- e) Logo tersebut dapat dilihat untuk di asosiasikan ke dalam perusahaan di bidang industri perfilman bisa untuk industri film karena ada unsur roll film dan karakter logo yang elegan dengan menggunakan garis lurus dan tegas
- f) Dari segi pengaplikasian ke berbagai media, peserta mengaplikasikan logo ke dalam mockup berupa mobil, kaos dan *totebag* dapat dilihat pengaplikasian logo sangat baik dimana pada mockup mobil logo menyatu dan bagus sebagai sticker mobil.

2) Karya Mochammad Reza Rizky Nurahman



Gambar 7. Visualisasi Hasil Karya Mohammad Reza

Karya desain logo ini merupakan *logomark*. Logo tersebut tergolong jenis logo dengan style modern dan minimalis. Dilihat dari aspek elemen visual logo ini sangat bagus dengan perpaduan bentuk objek dan memanfaatkan *negative space* sehingga membentuk objek baru pada kesatuan bentuk logo.

Analisis desain logo berdasarkan elemen visual

- a) Dari segi garis peserta sudah memahami prinsip desain dan penggunaan grid pada saat mendesain. Elemen garis lurus dan lengkung pada logo sangat rapi dan peserta menggunakan grid pada logo membuat logo menjadi lebih rapi dan simetris. Bentuk lingkaran pada logo menjadikan logo ini memiliki kesatuan yang utuh dan *balance* yang memiliki filosofi kuat Bentuk logo walaupun simple dan minimalis sudah cukup unik
- b) Warna yang digunakan dalam desain karya ini warna hitam. Dari Segi Pewarnaan Logo menggunakan warna hitam saja namun sudah cukup menarik dengan adanya negative space pada objek tersebut. Warna hitam dipilih dan di aplikasikan dalam desain tetap menarik. Warna hitam memberikan makna elegan pada logo.
- c) Tipografi yang digunakan jenis *sans serif*. Penggunaan font pada logo sudah tepat dan menarik untuk dilihat. Ukuran font disesuaikan pada icon logo sudah proporsional.
- d) Ilustrasi pada desain karya ini memanfaatkan negative space yang membentuk angka 2017 sangat bagus dan angka 0 memanfaatkan *negative space* pada objek logo berupa *shutter* pada lensa kamera, namun sudah memaknai bahwa perusahaan tersebut bergerak dalam bidang industri *visual* yaitu perfilman.

Analisis berdasarkan kriteria logo yang baik

- a) Logo original. Berdasarkan karya peserta logo tersebut buatan peserta sendiri, berdasarkan proses peserta membuat logo.
- b) Tingkat keterbacaan pada logo. Siluet yang kuat dan berani adalah ciri khas logo yang baik. Logo tersebut masih dapat terlihat dengan baik meski pada resolusi rendah dan dari jauh.
- c) Kesederhanaan pada logo dapat dilihat visual logo menarik dan jelas. Logo tersebut menggunakan objek berupa *negative space* angka 20 dan 17, serta *negative space* roll film. Semakin sederhana logo akan semakin baik karena mudah dipahami bagi yang melihat.
- d) Logo tersebut dilihat dari segi visual unik karena jika di sandingkan dengan banyak logo di luaran logo tersebut akan tetap terlihat menonjol.
- e) Logo tersebut dapat dilihat untuk di asosiasikan ke dalam perusahaan di bidang industri perfilman bisa untuk industri film karena ada unsur roll film. bentuk angka 2017 mengindikasikan identitas *brand* yang kuat di masyarakat

Dari segi pengaplikasian ke berbagai media, peserta mengaplikasikan logo ke dalam mckup berupa mobil, kaos, topi, dan website dapat dilihat pengaplikasian logo sangat baik pada topi dan kaos logo meskipun simple tapi kuat dalam segi keterbacaan dan visual, pada mobil pun sebagai decal mobil orang yang melihat mudah untuk memahaminya.

4. KESIMPULAN

Proses Pelatihan desain logo di kelas desain grafis yang telah dilaksanakan di kelas desain grafis telah berlangsung cukup baik dapat dilihat dari beragam latar belakang peserta peserta yang masih awam dalam masih dapat mengikuti pelatihan walaupun lebih lambat jika dibanding peserta lain yang sudah memiliki pengalaman dalam bidang desain grafis. Pelatihan desain logo pada kelas desain grafis di BPVP Surakarta memiliki komponen pembelajaran diantaranya tujuan pelatihan di desain grafis di BPVP Surakarta sudah cukup relevan dengan materi yang telah diajarkan akan tetapi juga fleksibel mengikuti perkembangan industri, sehingga tujuan

pelatihan yang dilaksanakan sudah sesuai dan instruktur dalam menyampaikan materi pembelajaran sudah sesuai dengan dengan tujuan pelatihan, materi pelatihan yang disampaikan ialah desain grafis di BPVP Surakarta dengan menggunakan teknik manual dan teknik digital sudah sesuai dengan kurikulum di BPVP Surakarta. Materi penyampaian proses mendesain logo dirasa masih kurang cukup mengingat instruktur lebih mengarah keteknisan saja yaitu tentang desain brief dan pengaplikasian desain, media yang digunakan instruktur dalam memberikan pelatihan yaitu berupa media visual presentasi *Power Point*, kemudian media yang digunakan adalah manusia yakni dengan menggunakan bantuan instruktur yang ahli dalam bidangnya untuk mengarahkan berjalannya pembelajaran. Sehingga media pelatihan di BPVP Surakarta yakni berupa presentasi *Power Point* untuk memberikan materi kepada peserta pelatihan dan juga instruktur, metode pelatihan yang digunakan dalam pembelajaran desain logo pada jurusan desain grafis di BPVP Surakarta yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi dan juga metode *tugas/* keterampilan. Secara keseluruhan metode yang digunakan dalam pembelajaran desain logo ini sudah cukup baik karena proses pelatihan ini berjalan dengan lancar dan bisa menciptakan timbal balik dari peserta pelatihan, dan evaluasi yang dilakukan pelatih dalam kegiatan pelatihan disampaikan secara lisan. Evaluasi yang digunakan hanya berupa teknik non tes melalui observasi.

Bedasarkan analisis visual berdasarkan kriteria logo yang baik dan elemen visual pembentuk logo hasil karya peserta pelatihan bervariasi dalam beberapa hal terdapat peserta yang kualitas desainnya masih kurang hal tersebut juga dikarenakan latar belakang peserta yang masih awam, untuk karya sedang hasil karya sudah lumayan baik menurut kaidah kriteria desain logo yang baik serta unsur-unsur visual pembentuk logo. Untuk karya yang baik dari hasil karya peserta tampak terlihat struktur pembentuk logo terdapat, serta peserta juga memahami bagaimana pengaplikasian desain yang baik

REFERENSI

- [1] Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- [2] Sutopo, H. B. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press
- [3] Asdar., & Kodir, A. (2018) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bogor: Azkiya Publishing
- [4] Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Bandung: Alfabet.
- [5] Miles, M. B. & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia
- [6] Simamora, H. (2019). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Bagian Penerbitan STIE YPKN.
- [7] Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madawi
- [8] Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Setandar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- [9] Mukrimah, Sifa. S. (2014). *Metode Belajar dan Pembelajaran Plus Aplikasinya*.
- [10] Hidayat, A. (2023, June 27). *Teori Desain Dan Perancangan Logo*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/g36hj>