

PERANCANGAN LOGO KREASI PROGRAM MAGISTER TERAPAN PERENCANAAN PARIWISATA POLITEKNIK NEGERI BALI DAN IMPLEMENTASINYA

I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan¹, I Gede Mudana²

¹STMIK STIKOM Indonesia, Denpasar, Bali-Indonesia

²Politeknik Negeri Bali, Denpasar, Bali-Indonesia

e-mail: anomkojar@stiki-indonesia.ac.id¹, gedemudana@pnb.ac.id²

INFORMASI ARTIKEL

Received : December, 2020
Accepted : February, 2020
Publish online : May, 2020

ABSTRACT

Logo is actually created through a very complex process so that in the end the output of a logo can be accepted by the public and build branding of the entity represented. The design of the logo on the Program Magister Perencanaan Pariwisata (Applied Masters Program, Tourism Business Planning), Tourism Department, Politeknik Negeri Bali (PNB) is a brilliant idea because this is the spirit of institutional development. The creation of a logo with a modern impression and the concept of green tourism inspires the logo to be a visual object of message introduction in building PNB branding in general. Creation through three stages of design that are considered important, also through the collection of relevant data, described with descriptive qualitative and gave birth to the final logo based on joint decisions. In general, the creation of a logo must be able to answer the concept of the entity as a whole and there should also be a consideration in the governance of the logo for its sustainable use.

Key words: design, logo, applied master, Politeknik Negeri Bali

ABSTRAK

Penciptaan Logo sebenarnya melalui proses yang sangat kompleks, sehingga pada akhirnya luaran sebuah logo dapat diterima khalayak dan membangun *branding* dari entitas yang diwakilkan. Perancangan logo pada Program Magister Terapan Perencanaan, Pariwisata Jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali (PNB) merupakan suatu gagasan yang brilian, karena hal ini menjadi semangat dalam pengembangan institusi. Penciptaan logo dengan kesan modern dan konsep *green tourism*, menginspirasi logo menjadi suatu objek visual pengantar pesan dalam membangun *branding* PNB secara umum. Penciptaan dilakukan melalui tiga tahap perancangan yang dianggap penting, melalui pula pengumpulan data yang relevan, dijabarkan dengan deskriptif kualitatif dan melahirkan logo yang final berdasarkan keputusan bersama. Secara umum penciptaan logo harus dapat menjawab konsep dari entitas secara menyeluruh dan perlu pula adanya pertimbangan dalam tata kelola logo untuk pemanfaatannya secara berkelanjutan.

Kata kunci: perancangan, logo, magister terapan, Politeknik Negeri Bali

PENDAHULUAN

Logo sebagai elemen penting merupakan bentuk perwakilan suatu entitas, kini sangat menjadi pertimbangan. Sebagai bagian dari suatu identitas visual, logo mengandung beragam tujuan dari yang diwakilinya yakni institusi, lembaga, komunitas, kelompok dan sebagainya. Identitas tersebut pula menjadi bagian pembangunan suatu *branding* pada entitas yang diwakilkan tersebut. Mengingat fungsi logo yang kompleks maka penciptaanya pun harus melalui beragam pertimbangan.

Sebagai bagian entitas dan fungsinya sebagai sistem tanda, logo memiliki peranan penting dalam membangun suatu kejelasan secara visual entitas pada fondasi *branding* sebagai luarannya. Hal ini sejalan dengan ungkapan bahwa logo sebagai identitas visual sekaligus sebagai suatu sistem tanda, tanda-tanda tersebut dipilih serta digunakan secara kolektif dan konsisten sebagai bentuk komunikasi entitas kepada khalayak melalui berbagai media komunikasi visual [1].

Pada beragam fenomena tentang logo, proses penciptaan kerap dikesampingkan karena pada proses tersebut sebenarnya terjadi suatu susunan prosedur perancangan. Namun hal tersebut tentunya akan diulas pada ulasan ini dan proses yang menjadi poin-poin dasar pemikiran dalam perancangan khususnya penciptaan pada logo. Namun secara umum, prosedur perancangan oleh desainer memiliki proses yang kompleks bila ditinjau secara komprehensif walau secara kasat mata bekerja secara ajaib karena tidak terpancut oleh awam.

Pada ulasan ini akan dibahas tentang perancangan logo kreasi pada Program Magister Terapan Perencanaan Pariwisata. Program Magister tersebut bernaung pada Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali. Perancangan meliputi beberapa tahapan perancangan dan luaran berupa logo serta contoh implementasinya pada media publikasi. Perancangan ini menunjukkan pula suatu semangat dalam pengembangan ilmu khususnya pada konsep *green tourism*. *Green tourism* yang merupakan keselarasan di antara sustainabilitas ekologis, sustainabilitas bisnis-ekonomi, dan sustainabilitas sosial-budaya [2], [3] merupakan pola pengembangan ilmiah Politeknik Negeri Bali [3], [4]. Relevansi dari wacana tersebut merupakan indikasi dari keterkaitan makna logo dan interaksinya

secara sosial, dalam hal ini adalah pendidikan pariwisata.

Perancangan logo akan terfokus pada bagian proses, terutama pada kandungan pola pikir dan struktur perancangan. Pada ulasan tidak akan terlalu dalam membahas entitas yang diwakilkan oleh logo, namun lebih pada strategi visual dalam penciptaan suatu identitas visual yang akan mewakili entitas dalam jangka waktu yang tak terbatas. Sehingga implementasi konsep dalam identitas visual yaitu logo, dapat berfungsi sebagaimana mestinya dengan tujuan yang telah direncanakan. Pada hasil akhir perlu direncanakan kembali langkah berikutnya setelah logo tercipta dan disepakati, sehingga pemakainnya dapat tertata dan tepat sesuai aturan yang disepakati pula.

Secara umum perancangan logo Program Magister Terapan Perencanaan Pariwisata di Politeknik Negeri Bali (PNB) dapat menjadi titik tolak semangat pengembangan dunia pariwisata dalam dinamika pariwisata Bali serta semangat dalam pengembangan *green tourism* di Bali dan Indonesia. Hal lain dibalik tujuan yang disebutkan, tentunya agar dapat disadari bahwa perancangan logo sebagai perwakilan entitas merupakan hal yang penting karena akan berdampak pada berbagai aspek khususnya pada *branding*. Maka menghargai proses, mutlak untuk dicermati selain strategi yang ada setelah luaran (logo) terwujud.



Gambar 1. Politeknik Negeri Bali di Bukit Jimbaran Bali
[Sumber: <http://www.pnb.ac.id>]

TINJAUAN SUMBER

Pada perancangan atau proses penciptaan identitas visual, logo perlu dilakukan pendalaman sifat ataupun karakteristik. Hubungan-hubungan beragam aspek elemen yang dianggap baik, terutama hubungannya dengan entitas sangat memerlukan pemikiran dan pertimbangan.

Identitas visual dapat berupa logo, dimana logo merupakan sebuah tanda gambar yang mampu memberikan identitas terhadap yang diwakilkan. Logo atau tanda gambar yang terdiri dari unsur bentuk dan warna, merupakan sebuah identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra atau karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi [5].

Sebuah logo diperoleh maknanya dari suatu kualitas yang disimbolkan berdasarkan faktor internal maupun faktor eksternal yang mempengaruhinya. Faktor internal dapat berupa bentuk dan warna sedangkan faktor eksternal dapat berupa visi, misi, jenis usaha, dan citra. Faktor-faktor inilah yang mampu memberikan nilai lebih, kekhasan, maupun keunikan yang pada akhirnya mampu membuat sebuah logo tersebut dikenang oleh khalayak [6]. Pada logo terdapat dua kategori yaitu; 1) berdasarkan konstruksi dengan gambar dan tulisan; 2) logo dengan bentuk-bentuk dasar yang menyatu sehingga membentuk suatu objek yang kompleks [7].

Pada wacana yang dikutip menyatakan bahwa makna memiliki relasi tanda terhadap objek yang diwakilkan. Seiring dengan hal tersebut pendapat lainnya terkait makna yaitu hubungan langsung dari makna memiliki keterkaitan dengan unsur-unsur lain yang terkadang kemunculannya tidak disadari. Pada pemahamannya hubungan makna pada suatu objek saling berpengaruh terhadap kesatuannya walaupun hal tersebut dalam ketidaksadaran dari subjek pada lingkungannya [8]. Makna estetika berdasarkan penikmat karya meliputi tingkatan susunan hasil persepsi atau pengamatan yang berhubungan dengan emosi atau perasaan yang diperoleh dari hasil interaksi persepsi memori dan visual [9].

Logo dapat dikatakan pula perwakilan entitas dalam bentuk identitas visual dengan dipengaruhi faktor internal eksternal melalui suatu bentuk gambar atau tulisan dalam penyatuannya. Namun pada penciptaan logo yang akan dilakukan mengacu pula pada referensi induk yaitu PNB sebagai suatu institusi yang telah memiliki logo. Dikarenakan program magister ini bernaung dalam keluarga institusi PNB, maka setidaknya elemen visual mengambil referensi dari induknya (identitas dalam logo institusi). Makna tersebut dikutip dari laman daring PNB [13] yakni: (1) Segi lima simetris melambangkan Pancasila sebagai Dasar Negara Republik Indonesia dengan kelima sila yang berkedudukan sama; (2) Tajuk bunga padma melambangkan ilmu pengetahuan selalu berkembang; (3) Cecupu manik melambangkan

tempat Tirta Amertha melambangkan keabadian, kesejahteraan, dan kebahagiaan; (4) Warna biru melambangkan kedalaman ilmu; (5) Warna kuning emas (*prada*) melambangkan keagungan; dan (6) Warna Putih melambangkan kesucian.

Referensi lainnya adalah konsep *green tourism* yang memiliki filosofi konsep Tri Hita Karana yakni *Balancing* antara *Green Ethic*, *Green Business* dan *Green Physics*. Misi pengembangan dari adanya *green tourism* adalah PNB bisa mempunyai keunggulan dalam teknologi bidang kepariwisataan yang menjaga kearifan lokal. Berdasarkan hal ini pula menjadikan PNB sebagai pola ilmiah pokok di samping Pusat Unggulan Teknologi (PUT) *Green Tourism* [3], [4], [11] sejak 2016. Konsep ini akan menjadi dasar kunci penciptaan logo dan menjadi nuansa dari logo tersebut. Merujuk pada kutipan, semua memiliki keselarasan wacana dalam parafrase bahasa sehingga menjadi dasar acuan berfikir secara empiris.



Gambar 2. Logo Institusi Politeknik Negeri Bali
(Sumber: <http://www.pnb.ac.id/poltekbali/identitas>)

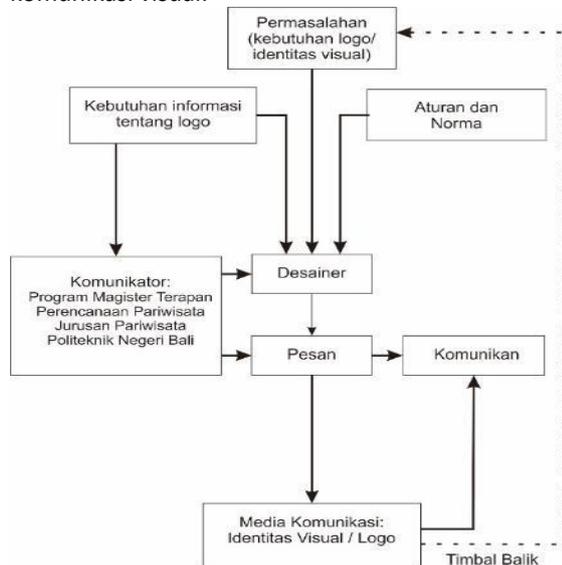
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merujuk pada perancangan yang melingkupi penciptaan logo Program Magister Terapan Perencanaan Pariwisata Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali. Perancangan yang dilakukan berdasarkan masukan dan gagasan yang dikumpulkan sebagai data melalui pengumpulan data-data kepustakaan serta data-data yang dianggap relevan. Pengumpulan data dilakukan secara alamiah dan dideskripsikan secara naratif dalam bentuk kualitatif deskriptif. Pengumpulan data selain dari referensi teoritis dalam metode sekunder, juga digali dengan pengumpulan data primer yakni wawancara dan observasi pada objek yang berkompeten. Data yang

digali diantaranya wawancara langsung ke Kaprodi terkait berikut dengan kebutuhan logo kreasi sebagai *branding*. Observasi dengan melakukan tinjauan dari beragam media promo yang telah ada sebelumnya, namun dalam faktanya belum dapat mengakomodir makna dari identitas secara menyeluruh.

Terumpulnya data yang didapatkan sebagai referensi kemudian diproses mengikuti pola pikir perancangan dan prinsip-prinsip desain dengan luaran yaitu berupa identitas visual berupa alternatif logo. Logo terpilih akan digunakan secara berkelanjutan sebagai bagian identitas dari Program Magister Terapan Perencanaan Pariwisata, Jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali dan berbagai kebutuhan untuk di implementasi pada media penyebaran informasi. Adapun secara terstruktur, susunan bagan pola pikir perancangan dapat dijelaskan pada gambar 3 sebagai bagian dari telaah asumsi perancangan.

Pada gambar 3 dapat dijelaskan bahwa beragam komponen serta *input* penting menjadi dasar pengembangan ide oleh desainer. Pengembangan ide tersebut tanpa meninggalkan aturan dan norma yang berlaku, seperti norma hukum, norma sosial, etika dan sebagainya. *Input* pula didapatkan dari komunikator untuk menghasilkan pesan yang kemudian diwujudkan dalam suatu media komunikasi visual.



Gambar 3. Bagan pola pikir [Sumber: Anom, 2019]

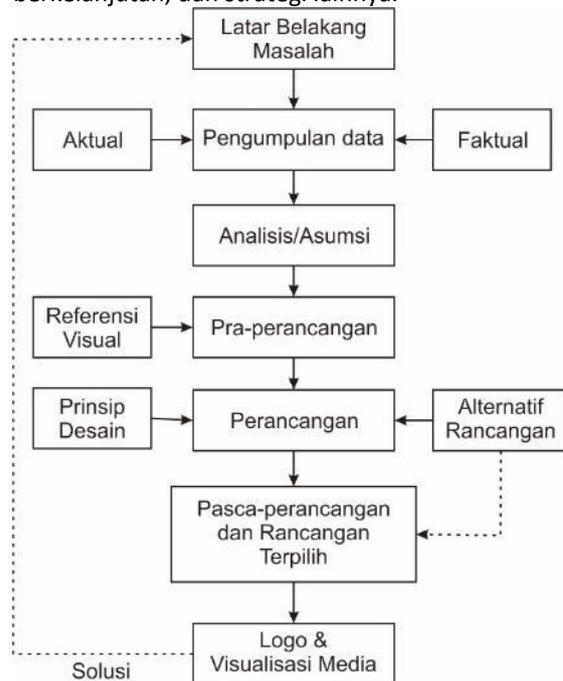
ASUMSI PERANCANGAN

Berdasarkan data referensi dan bagan pola pikir, pemikiran yang dapat diasumsikan pada perancangan adalah sebuah logo yang berkesan

modern. Konsep green tourism menjadi bagian aksen nuansa visual logo dengan menanamkan elemen-elemen visual yang berhubungan dengan konsep. Berdasarkan asumsi dan bagan pola pikir pula, maka proses penciptaan logo melalui tiga prosedur perancangan yaitu pra-perancangan, perancangan, dan pasca-perancangan.

Secara umum tiga prosedur perancangan yaitu: (1) pra-perancangan mengumpulkan referensi visual yang dianggap memiliki hubungan dengan konsep sehingga didapatkan draf perancangan seperti dalam bentuk sketsa awal logo; (2) perancangan dilakukan merealisasikan draf rancangan awal menuju bentuk riil berdasarkan prinsip desain yang berlaku dengan bantuan aplikasi grafis yang mendukung dan menghasilkan alternatif rancangan; dan (3) pasca-perancangan memfinalisasikan rancangan menuju desain terpilih sekaligus simulasinya pada media publikasi.

Pada asumsi perancangan, biasanya dapat pula merencanakan strategi segala tindakan yang berkaitan dengan *management design project*, perencanaan tata kelola media secara berkelanjutan, dan strategi lainnya.



Gambar 4. Proses perancangan [Sumber: Anom, 2019]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum beranjak pada ulasan proses perancangan secara umum, perlu pula dijelaskan bahwa proses sebenarnya melalui lima tahapan. Tahapan tersebut diantaranya pengembangan, pra-perancangan, perancangan, pasca-perancangan,

dan publikasi [12]. Namun pada ulasan perancangan ini hanya terfokus pada tiga proses yaitu pada pra-perancangan, perancangan, dan pasca-perancangan. Acuan tiga proses tersebut melihat proses secara keseluruhan perancangan yang terbatas pada perwujudan logo dan tidak mencapai tata kelola perancangan. Sehingga proses lanjutan dalam pemanfaatan hasil rancangan atau ciptaan logo diwenangkan pada pihak Program Magister Terapan Perencanaan Pariwisata Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali untuk menggunakan logo seluas-luasnya.

Pra-Perancangan

Pada pra-perancangan, rancangan mengacu pada hasil asumsi perancangan dan diekstraksi menjadi bagian proses perancangan. Pra-perancangan ini menyusun elemen-elemen visual yang berhubungan dengan konsep dan dikolaborasi sebagai draf awal yang berupa sketsa rancangan. Referensi visual pada rancangan awal diantaranya (1) tunas tumbuhan sebagai elemen *green tourism*, (2) logo PNB sebagai elemen naungan institusi, dan (3) kandungan warna yang mempresentasikan PNB. Referensi visual tersebut menjadi acuan dalam mewujudkan sketsa awal rancangan logo.

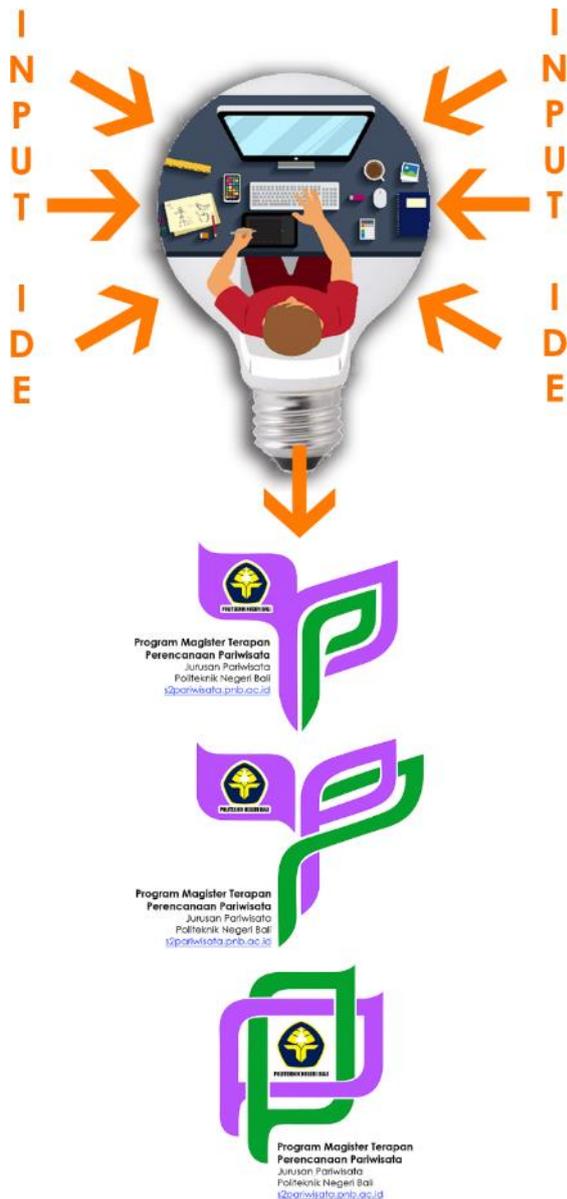


Gambar 5. Penyusunan sketsa awal logo
[Sumber: penulis]

Perancangan

Pada tahapan perancangan, elemen-elemen visual yang dianggap memiliki alur visual sesuai konsep perancangan. Perancangan pula mengambil referensi pada pra-perancangan dan diolah dengan aplikasi grafis pendukung. Pengolahan pada aplikasi tetap mempertimbangkan penggunaan elemen-elemen visual yang telah direncanakan, halnya pada elemen ilustrasi, tipografi, warna, dan bentuk. Elemen ilustrasi mewujudkan visualisasi daun yang distilir sebagai komponen *green tourism*. Elemen tipografi pada stilir daun yang minimalis mengarah pada bentuk huruf P sebagai inisial dari kata "Perencanaan Pariwisata". Elemen warna tetap mengusung kandungan warna yang terdapat pada logo PNB yakni ungu untuk pariwisata, dan hijau untuk *green tourism*. Elemen bentuk menggunakan inspirasi dari alam yaitu tunas yang tumbuh dan kelopak daun menjadi elemen visualnya. Secara filosofis wujud visual, perwujudan logo tetap mengusung konsep *green tourism* PNB beserta segenap elemen yang menjadi truktur logo.

Pada tahap akhir perancangan, dihasilkan tiga model alternatif visual yang berbeda dan akan dipilih kembali untuk perancangan identitas visual yang terpilih. Alternatif visual menjembatani antara gagasan awal yang masih abstrak menjadi bentuk riil dalam format digitalisasi visual.



Gambar 6. Simulasi perancangan alternatif visual
[Sumber: Anom, 2019]

Pasca-Perancangan

Pada pasca-perancangan, setelah asanya alternatif visual perancangan maka hasil rancangan logo dipilih dan difinalkan sebagai hasil akhir perancangan. Proses ini pula mengujicobakan hasil final logo pada alternatif media visual agar dapat diterapkan sebagaimana mestinya dalam media publikasi nantinya. Penerapan logo perlu adanya persetujuan dari seluruh entitas yang diwakilkan.

Pada rancangan final, dirancang pula logo dalam bentuk monokrom berupa 1 kandungan warna saja. Rancangan logo dalam bentuk monokrom bertujuan untuk meningkatkan fleksibilitas fungsi logo pada beragam media publikasi. Logo yang awalnya diputuskan dalam bentuk final dengan

warna secara penuh kemudian disiapkan pula dalam wujud hitam (atau hitam putih).



Gambar 7. Desain terpilih dalam warna dan monokrom
[Sumber: Anom, 2019]

Berikutnya logo Program Magister Terapan Perencanaan Pariwisata Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali akan diimplementasikan dalam acuan media. Acuan media diharapkan juga dirancang dengan memperhatikan nuansa logo dan konsep yang diusung. Persiapan perancangannya pun secara umum mengikuti proses perancangan yang telah dijalani pada logo ini. Logo dikomposisikan pula agar dapat jelas terlihat pada media atau memiliki komposisi khusus yang disepakati.



Gambar 8. Contoh pengaplikasian logo pada banner bagian atas (kiri) dan bawah (kanan) [Sumber: penulis]



Gambar 9. Contoh pengaplikasian logo pada brosur [Sumber: Anom, 2019]

KESIMPULAN

Perancangan logo Program Magister Terapan Perencanaan Pariwisata Jurusan Pariwisata Politeknik Negeri Bali, melalui proses riset yang mendalam. Pada proses terdapat tiga fase dasar yang harus dilakukan, yakni pra-perancangan, perancangan, dan pasca-perancangan. Pengumpulan data melalui sumber-sumber yang relevan sangat penting dilakukan sebagai acuan pencarian ide referensi visual yang relevan. Reverseni visual diproses dalam perancangan menjadi bentuk digitalisasi agar logo dapat dimanfaatkan lebih luasa. Terkait dengan

filosofis, logo masih membawa nuansa induknya yaitu nuansa dari logo PNB. Sedangkan finalisasi logo yang akan digunakan harus melalui persetujuan bersama dalam entitas yang diwakilkan, sehingga logo dapat disepakati dan berfungsi sebagaimana visi misi dan branding institusi.

Perancangan dan penciptaan logo memang melalui proses yang kompleks, namun hal ini mungkin belum disadari secara luas bahwa logo berperan membangun branding. Fungsi dan pemanfaatan logo yang tak terbatas harus dapat dihargai dalam berbagai aspek, selain proses yang rumit oleh desainer, dipertimbangkan pula atensi dalam pemanfaatannya secara berkelanjutan. Hal ini dapat diatasi dalam bentuk graphic standard manual (GSM) yang disepakati bersama pula. GSM dapat dikatakan sebagai suatu acuan tata kelola logo yang melingkupi makna, fungsi, pemanfaatan, dan sebagainya yang berkaitan dengan logo institusi. Adanya GSM akan berdampak pula pada kesalahan penggunaan logo secara umum atau menghindarkan penyalahgunaan logo ke arah yang tidak dikehendaki. Selain hal tersebut, sebaiknya diadakan suatu kesepakatan hibah logo dari desainer ke pengguna selanjutnya dalam bentuk sertifikat kekayaan intelektual (KI/HaKI) atau keputusan yang memiliki kekuatan hukum tetap untuk menghindari tuntutan yang berkenaan dengan logo di kemudian hari. Ini merupakan solusi pada penataan penggunaan identitas secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. N. A. F. Setiawan and I. N. Jayanegara, *Sistem Tanda Visual Logo STMIK STIKOM Indonesia*. Denpasar: STMIK STIKOM Indonesia, 2019.
- [2] A. Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi, 2007.
- [3] I. G. Mudana. *Green Tourism Paradigm*. Badung: Program Magister Terapan Perencanaan Pariwisata, Jurusan Pariwisata, Politeknik Negeri Bali, 2019.
- [4] I. G. Mudana. "Persoalan Filsafat Ilmu Terapan Pariwisata dalam Konteks Program Studi Perencanaan Pariwisata, Program Magister Terapan, Politeknik Negeri Bali. Badung: Politeknik Negeri Bali, 2019.
- [5] Politeknik Negeri Bali. *Rencana Strategis Politeknik Negeri Bali 2018-2022*. Badung: Politeknik Negeri Bali, 2018.
- [6] I. N. Jayanegara, I. N. A. F. Setiawan, and I. N. W. Adnyana, "Perancangan Identitas Visual Laboratorium E-government and Enterprise System STMIK STIKOM Indonesia," 2017.
- [7] S. Rustan, *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia,

2009.

- [8] I. N. A. Fajaraditya Setiawan, I. N. Jayanegara, and I. K. Wiarta, "Perancangan Video Dokumenter Eksistensi dan Motivasi Tato Rangda di Denpasar," *S@Cies*, vol. 6, no. 1, pp. 41–46, 2018.
- [9] I. A. D. K. Ari and I. N. A. Fajaraditya Setiawan, "Study of Vulgar Text and Ilustrasi on T-Shirt," *J. Bhs. Rupa*, vol. 2, no. 2, pp. 80–85, 2019.
- [10] P. N. Bali, "Identitas Politeknik Negeri Bali," *Politeknik Negeri Bali*, 2017. [Online]. Available: <http://www.pnb.ac.id/poltekbali/identitas>. [Accessed: 25-Apr-2019].
- [11] Administrator, "MENRISTEKDIKTI luncurkan Pusat Unggulan Teknologi PNB di Tiga Dasa Warsa Politeknik Negeri Bali," *Politeknik Negeri Bali*. [Online]. Available: <http://pnb.ac.id/berita/detail/201/menristek-dikti-luncurkan-pusat-unggulan-teknologi-pnb-di-tiga-dasa-warsa-politeknik-negeri-bali>. [Accessed: 26-Apr-2019].
- [12] I. N. A. F. Setiawan, *Sinema Paradoks : Pengantar dan Konteks Kontemporer*. Denpasar: STMIK STIKOM Indonesia, 2018.