

PERANCANGAN DESAIN LOGO UNTUK APLIKASI WEB DAN ANDROID “NULISBALI”

Rizkita Ayu Mutiarani¹, Dwi Novitasari², I Gede Andika³

^{1,2,3}STMIK STIKOM Indonesia, Denpasar, Bali - Indonesia

e-mail: ayumutiarani@stiki-indonesia.ac.id¹, novita.saridwi@stiki-indonesia.ac.id², gdandika@stiki-indonesia.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

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

ABSTRACT

The Balinese script is a traditional and growing character in the island of Bali. The uniqueness of the Balinese script is seen from a letter-like shape with another Balinese alphabet, which distinguishes it from one stroke of the line. Balinese script is the original letter of the Balinese people before the Latin alphabet, Balinese script is often found in ancient readings, ancient literature and scripture written on Lontar leaves.

NulisBali is a web-based and Android application made for the transliteration of the Latin alphabet into Balinese script. NulisBali with the address nulisbali.stiki-indonesia.ac.id. The purpose of the NulisBali application is to help the less people can not even translate the Latin text into Balinese script.

Through the research methods, the data obtained from observations, interviews, libraries and documentation at STMIK STIKOM Indonesia, as well as the theory used is logo theory, and semiotics will be processed using qualitative descriptive analysis.

The NulisBali application includes a new application and does not have a distinctive feature that represents the application of the transliteration of the latin letter to the Balinese alphabet, so the design of the logo for this app is indispensable for providing distinctive features and visual identity. The role of logos in the NulisBali application is to help people recognize the application, and become a differentiator with similar transliteration applications.

Key words : Logo, application, alphabet, Bali, NulisBali

ABSTRAK

Aksara Bali adalah aksara tradisional masyarakat dan berkembang di Pulau Bali. Keunikan Aksara Bali terlihat dari bentuk huruf yang mirip satu dengan huruf aksara Bali lainnya, yang membedakannya hanya terletak pada satu guratan garis. Aksara Bali merupakan huruf asli masyarakat Bali sebelum dikenalnya huruf latin, aksara Bali sering ditemui pada bacaan kuno, sastra kuno dan kitab suci yang ditulis pada daun lontar.

NulisBali adalah aplikasi berbasis web dan android yang dibuat untuk transliterasi huruf latin ke aksara Bali. NulisBali yang beralamat nulisbali.stiki-indonesia.ac.id. Tujuan dibuatnya aplikasi NulisBali adalah

untuk membantu masyarakat yang kurang bahkan tidak bisa menerjemahkan teks latin kedalam aksara Bali.

Melalui metode penelitian, data-data yang didapat dari hasil pengamatan, wawancara, kepustakaan dan dokumentasi di STMIK STIKOM Indonesia, serta teori yang digunakan adalah teori logo, dan semiotika akan diolah dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Aplikasi NulisBali termasuk aplikasi baru dan tidak memiliki ciri khas yang mewakili aplikasi tentang transliterasi huruf latin ke aksara Bali, sehingga perancangan logo untuk aplikasi ini sangat diperlukan untuk memberikan ciri khas dan identitas visual. Peran logo dalam aplikasi NulisBali adalah untuk membantu masyarakat mengenali aplikasi, dan menjadi pembeda dengan aplikasi transliterasi sejenis.

Kata Kunci: logo, aplikasi, aksara, Bali, NulisBali

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Aksara Bali adalah aksara tradisional yang berkembang dan digunakan oleh masyarakat di Pulau Bali. Keunikan Aksara Bali terlihat dari bentuk huruf yang mirip satu dengan huruf aksara Bali lainnya, yang membedakannya hanya terletak pada satu guratan garis [1]. Sebelum dikenalnya aksara latin, aksara Bali yang lebih dulu lahir dan berkembang di masyarakat Bali, sering ditemui pada bacaan kuno, sastra kuno, dan kitab suci yang tertulis pada lontar. Aksara Bali sebelumnya merupakan mata pelajaran wajib di sekolah yang secara khusus diberikan di Pulau Bali. Berkurangnya minat generasi muda belajar aksara Bali disebabkan oleh masuknya arus globalisasi. Dimana globalisasi secara cepat membawa budaya asing yang lebih modern sehingga dapat menurunkan eksistensi budaya lokal. Penyebab lain yang menyebabkan aksara Bali tergerus adalah berkurang peminatnya. Umumnya orang yang berminat menguasai aksara Bali adalah para calon pemuka agama di Bali yang bertugas menekuni ilmu-ilmu agama yang masih banyak belum ditulis dalam huruf alphabet, melainkan terjemahan dari Bahasa sansekerta ke aksara Bali.

Usaha yang dilakukan Pemerintah Provinsi Bali untuk melestarikan aksara Bali adalah dengan sebuah Peraturan Gubernur (Pergub) yang membahas tentang perlindungan dan penggunaan Bahasa, aksara dan sastra Bali, serta penyelenggaraan Bulan Bahasa Bali yang terlampir pada Pergub No. 80 Tahun 2018. Dengan dikeluarkannya Pergub ini, harapannya adalah melestarikan warisan budaya Bali, terutama yang berkaitan dengan keaksaraan yang merupakan identitas budaya Bali.

NulisBali adalah aplikasi berbasis web dan android yang dibuat untuk transliterasi huruf alphabet ke

aksara Bali. NulisBali merupakan salah satu proyek kreativitas yang berjalan di Lembaga Pengembangan Inovasi dan Kreativitas STMIK STIKOM Indonesia tahun 2019 berbasis web beralamat nulisbali.stiki-indonesia.ac.id. Tujuan dibuatnya aplikasi NulisBali adalah untuk membantu masyarakat yang kurang bahkan tidak bisa menerjemahkan teks latin ke dalam aksara Bali, serta untuk melestarikan identitas budaya Bali. Penelitian ini mengambil acuan dari 2 penelitian terdahulu untuk memperkaya teori yang digunakan. Penelitian-penelitian tersebut adalah Perancangan Logo dan *Corporate Identity* Hotel Gowin Bali dari Rosella, Gogor dan Hen Dian pada tahun 2013 yang mengangkat tentang perancangan desain logo dan identitas perusahaan dari Hotel Gowin. Penelitian selanjutnya adalah penelitian dari Dedy dan Cahyo tahun 2017 berjudul Perancangan Logo Wisata Pantai Banyu Tibo Kabupaten Pacitan, yang membahas tentang sistem identitas dari wisata baru yaitu Pantai Banyu Tibo agar lebih dikenal oleh masyarakat.

Aplikasi NulisBali yang tergolong baru dan belum adanya identitas visual yang menjadikan aplikasi ini lebih dikenal oleh masyarakat. Perancangan logo aplikasi NulisBali sangat diperlukan selain sebagai identitas visual, logo juga harus memiliki karakteristik khas yang menggambarkan tentang sebuah aplikasi transliterasi teks latin ke dalam aksara Bali.

Identifikasi Permasalahan

Deskripsi diatas menyampaikan sangat pentingnya sebuah perancangan sebuah logo yang mampu untuk memberikan identitas visual pada sebuah aplikasi. Rumusan masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana proses merancang desain logo untuk aplikasi *web* dan *android* Nulisbali?

- b. Bagaimana merancang *Graphic Standart Manual* (GSM) untuk aplikasi *web* dan *android* NulisBali?

METODE PENELITIAN

Perancangan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif. Penelitian Kualitatif terdapat teknik pengumpulan data berupa pengamatan, *interview* dan dokumentasi, serta dilakukan proses analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis [2].

Pada penelitian yang berjudul Perancangan Desain Logo untuk Aplikasi Web dan Android “NulisBali” menggunakan metode kualitatif yang akan membahas tentang perancangan yaitu logo untuk menampilkan suatu identitas yang memiliki fungsi dan makna yang terkandung di dalamnya.

Jenis dan Sumber Data

Data kualitatif berupa narasi dan uraian yang berkaitan dengan masalah penelitian. Menurut Patton dalam Emzir [3] terdapat tiga jenis data dalam penelitian kualitatif, yaitu (1) *Interview* (2) Pengamatan (3) Dokumen. Dalam penelitian kualitatif, data berwujud informasi kata-kata dan bukan angka-angka. Berdasarkan deskripsi di atas, data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yaitu berupa logo untuk aplikasi web dan android NulisBali.

Terkait dengan kasus yang diangkat dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah pembuat dari objek yang diobservasi yaitu aplikasi web dan android NulisBali. Penelitian ini menggunakan sumber data berupa hasil *interview* berkaitan dengan logo yang akan menjadi identitas aplikasi web dan android NulisBali. Sumber data sekunder yaitu sumber data berdasarkan perolehan dari dokumen, seperti laporan, tesis, buku, jurnal, teks yang sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu perancangan logo. Selain ini juga berupa penelitian sejenis yang berkaitan dengan logo.

Penentuan Informan

Narasumber ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, yaitu dengan menentukan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang telah diketahui memiliki pengetahuan, pengalaman, dan memahami kasus yang diangkat mengenai aplikasi *web* dan *android* NulisBali, yaitu pembuat aplikasi itu sendiri, I Gede Andika.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah proses yang paling penting dalam penelitian karena bertujuan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk menstandarkan data yang digunakan [2].

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengamatan: Metode ini dilakukan dengan pengamatan langsung ke tempat penelitian yaitu Kampus STMIK STIKOM Indonesia, Jalan Tukad Pakerisan No. 97 Denpasar, Bali.
- 2) Wawancara: Metode ini untuk mendapatkan data tentang aplikasi *web* dan *android* NulisBali peneliti melakukan tanya jawab langsung kepada pembuat aplikasi, I Gede Andika.
- 3) Dokumentasi: Metode ini digunakan untuk mendapatkan halaman *web* dari NulisBali.
- 4) Kepustakaan: Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi melalui buku, jurnal ilmiah, serta artikel meliputi literatur mengenai logo.

Teknik Analisis Data

Metode deskriptif kualitatif adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian secara sistematis mengenai fakta-fakta, sikap-sikap serta hubungan antar fenomena, yang kemudian diinterpretasikan berdasarkan pendekatan-pendekatan teori, *literature/kajian* dokumen, informan dan sebagainya yang berhubungan dengan aplikasi *web* dan *android* NulisBali.

Teori yang digunakan untuk merancang media dalam penelitian ini adalah teori komunikasi, teori estetika dan teori semiotika. Teori komunikasi digunakan untuk merancang logo aplikasi web dan android NulisBali berdasarkan unsur dan elemen desain. Teori estetika digunakan untuk merancang logo yang memiliki unsur keindahan. Teori semiotika digunakan untuk memberikan makna-makna yang akan terkandung dalam unsur dan elemen pada logo aplikasi.

Teknik Penyajian Hasil Analisis Data

Tahap akhir dari seluruh proses penelitian ini adalah penyajian hasil analisis data. Penyajian hasil penelitian tentang Dalam proses penelitian, tahap akhir yang disajikan adalah hasil analisis data perancangan logo aplikasi web dan android NulisBali dilakukan secara informatif (naratif) yaitu berupa uraian, kata-kata serta kalimat.

Untuk menjawab rumusan masalah yaitu tentang bagaimana merancang desain logo untuk aplikasi web dan android NulisBali menggunakan dua teori yaitu teori logo, dan teori semiotika. Kedua teori

tersebut akan membantu peneliti dalam menjawab permasalahan dalam penelitian ini. Didukung dengan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data yaitu metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi, dan metode kepustakaan.

TINJAUAN TEORI

Teori Logo

Logo atau *coporate identity* atau *brand Identity* adalah sebuah bentuk identitas dari sebuah produk atau kelembagaan. Logo menjadi sebuah alat pemasaran yang signifikan, bahwa logo mampu membantu membedakan suatu produk atau jasa dari competitor [4]. Dalam sebuah logo dapat diambil maknanya dari suatu kualitas penempatan posisi historis atau aspirasi perusahaan. maka secara keseluruhan logo adalah instrument rasa harga diri dan nilai-nilainya dapat mewujudkan citra positif dan dapat dipercaya.

a. Fungsi Logo

Dalam Rustan [5], fungsi dari logo adalah sebagai berikut:

- Identitas diri
- Tanda kepemilikan
- Tanda jaminan kualitas
- Mencegah peniruan/pembajakan
- Menambah nilai positif
- Property legal suatu produk atau organisasi
- Mengkomunikasikan informasi seperti keaslian, nilai dan kualitas

b. Aspek Logo

Dalam membuat logo terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan agar pembuatan logo dapat tercapai. Menurut David E. Carter dalam Kusrianto [6] terdapat beberapa pertimbangan tentang logo yang baik, antara lain:

- *Original dan distinctive*: memiliki ciri khas, unik, mempunyai daya pembeda yang jelas dengan logo lain.
- *Legible*: mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi ketika diaplikasikan ke dalam berbagai ukuran dan media promosi.
- *Simple* atau sederhana: dapat mudah dimengerti dan ditangkat dalam waktu relative singkat.
- *Memorable*: dapat mudah diingat karena keunikannya dalam waktu relative lama.
- *Easy associated with the company*: logo yang baik adalah mudah untuk dihibungkan atau diasosiasikan dengan jenis usaha dan citra suatu perusahaan atau organisasi.

- *Easy adabtable for all graphic media*: faktor kemudahan mengaplikasikan logo baik yang berbentuk fisik, warna maupun konfigurasi logo pada berbagai media grafis perlu diperhitungkan pada saat perancangan agar terhindar dari kesulitan dalam penerapannya.

Teori Semiotika

Kajian literature mengenai Semiotika merujuk pada sumber artikel 'Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual' oleh Tinarbuko [7] dan buku *Introducing Cultural and Media Studies: Sebuah Pendekatan Semiotik*, karya Thwaites, Tony, Lyod Davis, Warwick Mules [8]. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Keberadaannya mampu menggantikan sesuatu yang lain, dapat dipikirkan, atau dibayangkan. Cabang ilmu ini semula berkembang dalam bidang bahasa, kemudian berkembang pula dalam bidang seni rupa dan desain. Semiotika berasal dari kaya Yunani *semeion*, yang berarti tanda. Ada kecenderungan bahwa manusia selalu mencari arti atau berusaha memahami segala sesuatu yang ada di sekelilingnya dan dianggapnya sebagai tanda.

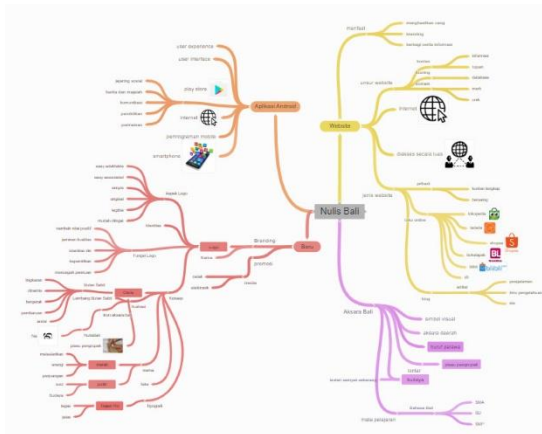
Aksara Bali

Menurut Tinggen dalam Sartini, Kesiman, dan Darmawiguna [9], Aksara Bali merupakan salah satu jenis symbol visual dari suatu bahasa. Bahasa Bali dapat ditulis dengan dua jenis symbol yaitu dengan aksara Bali dan tulisan Bali Latin. Menurut sejarah aksara Bali, aksara Bali diambil dari huruf Jawa, sedangkan huruf Jawa mengambil dari huruf Pallawa/Dewanegari, hanya bentuknya secara evolusi sudah berubah sehingga menjadi aksara yang sering dipakai saat ini.

PEMBAHASAN

Konsep Dasar Desain

Konsep dasar dalam desain logo yang akan digunakan pada aplikasi web dan android NulisBali yaitu konsep "Circle" yang menyesuaikan dengan topic yang diambil. *Circle* sendiri berarti lingkaran yang berarti dinamis, bergerak, tidak terputus, abadi. Penulis memiliki harapan dengan menggunakan konsep *circle*, aplikasi NulisBali akan selalu dinamis dan dapat diandalkan untuk mentransliterasi teks latin menjadi aksara Bali. Pada topik ini, konsep *circle* akan divisualisasikan sebagai bulan sabit yang melambangkan pembaruan. Makna yang ingin disampaikan agar aksara Bali selalu lestari di setiap waktu.



Gambar 1. Mind Mapping

Logo

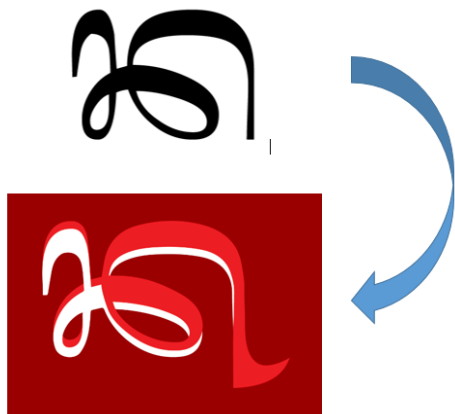
Pada perancangan logo untuk aplikasi *web* dan *android* NulisBali adalah logo NulisBali tersebut, yang tersusun dari elemen-elemen visual desain yaitu ilustrasi, warna, teks dan tipografi.



Gambar 2. Logo NulisBali

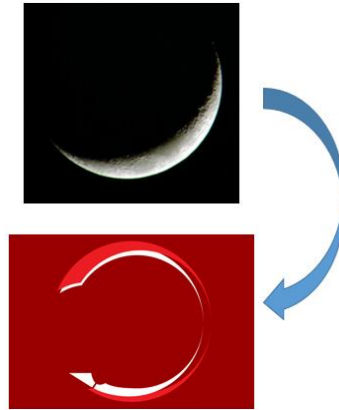
a. Ilustrasi

Dalam perancangan desain logo aplikasi NulisBali, ilustrasi yang ditampilkan adalah ikon dari aksara Bali dari "N" menjadi "n" yang memperlihatkan huruf depan dari aplikasi NulisBali.



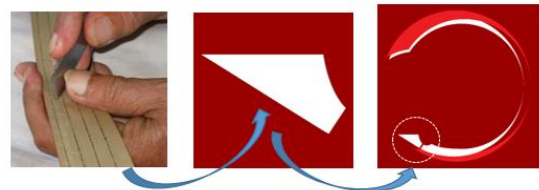
Gambar 3. Penerapan N menjadi n pada logo NulisBali

Terdapat juga ilustrasi bulan sabit, yang melambangkan pembaruan. Pesan yang ingin penulis sampaikan kepada audiens melalui ilustrasi bulan sabit adalah agar aksara Bali selalu lestari di setiap waktu, salah satu cara pelestarian adalah dibuat aplikasi untuk mentransliterasi teks latin menjadi aksara Bali.



Gambar 4. Penerapan ilustrasi bulan sabit pada logo NulisBali

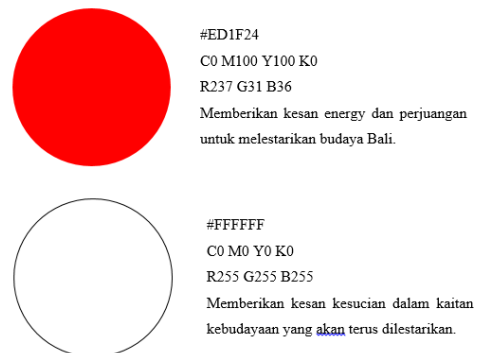
Serta ditambahkan dengan ikon dari pisau pengrupak, yaitu pisau yang digunakan menulis aksara Bali pada lontar. Digunakannya ikon pisau pengrupak ini untuk menampilkan tradisi yang dimiliki oleh masyarakat Bali, harapannya aksara Bali selalu lestari.



Gambar 5. Penerapan ikon pisau pengrupak pada logo NulisBali

b. Warna

Warna yang digunakan pada logo aplikasi *web* dan *android* Nulis Bali adalah warna-warna yang mencerminkan perjuangan dalam melestarikan kebudayaan aksara Bali, yaitu warna merah dan putih.



Gambar 6. Penerapan warna pada logo NulisBali

c. Teks

Teks yang ditampilkan adalah “NulisBali” yang bertujuan untuk menginformasikan kepada target audiens nama dari aplikasi transliterasi teks latin ke aksara Bali yaitu NulisBali.



Gambar 7. Penerapan teks pada logo NulisBali

f. Tipografi

Pada desain logo NulisBali akan menggunakan tipe Serif dengan font Trajan Pro. Jenis tipografi ini dipilih karena memperlihatkan ketegasan dan kejelasan, dikaitkan dengan kasus agar dapat mentransliterasikan teks latin menjadi aksara Bali dengan tegas dan jelas kepada target audiens.

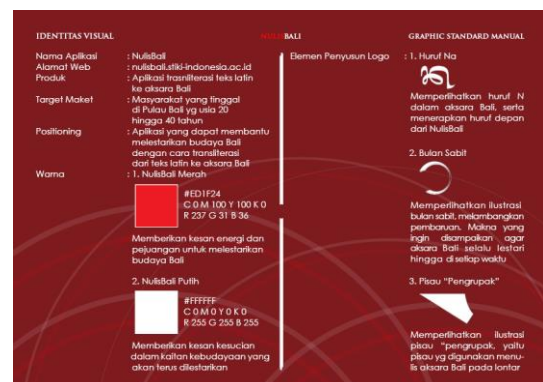
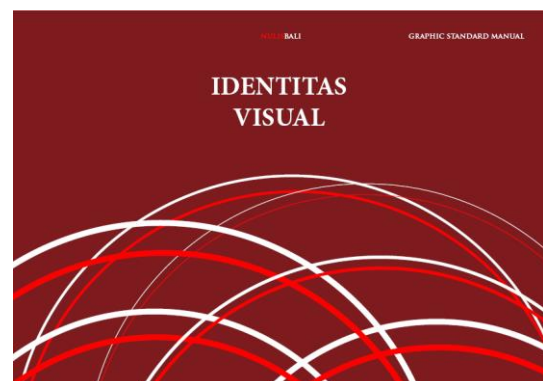
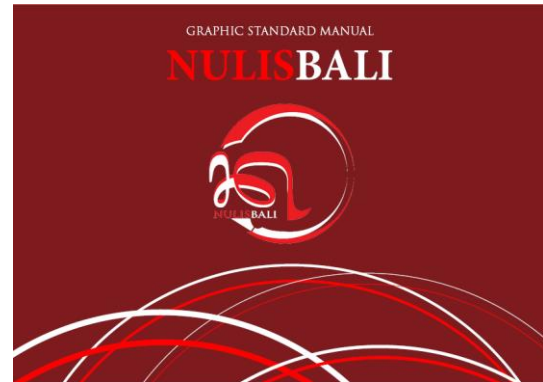


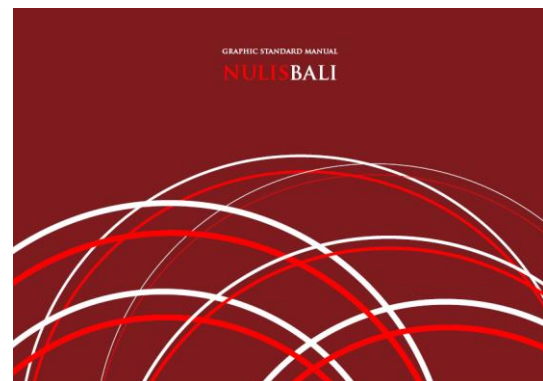
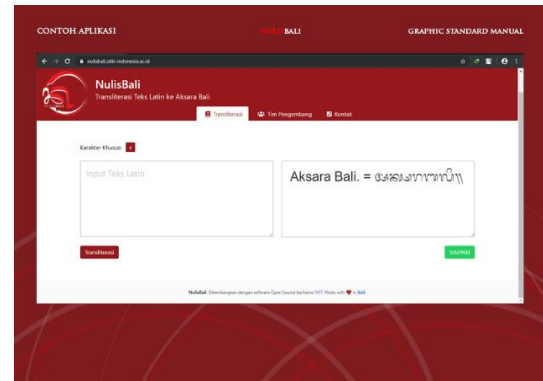
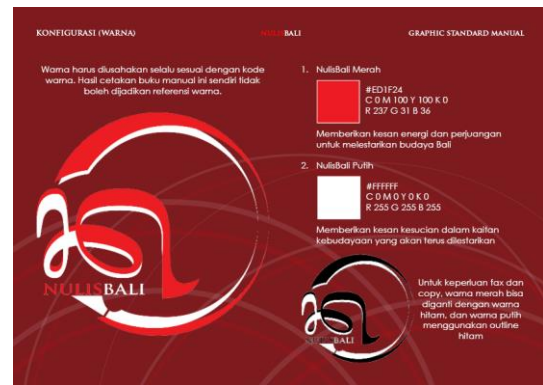
Gambar 8. Penerapan tipografi pada logo NulisBali

Graphic Standard Manual (GSM)

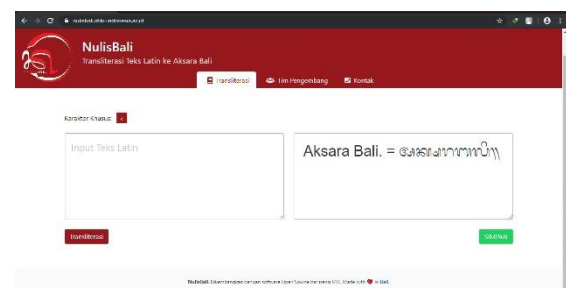
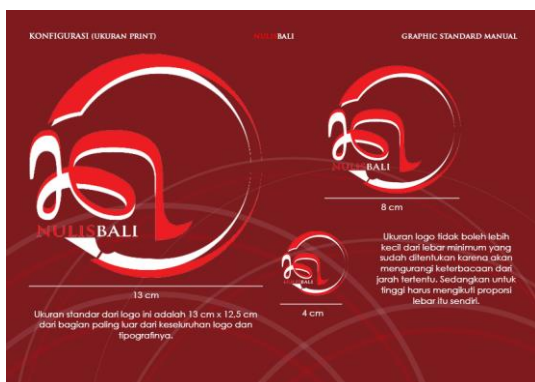
Graphic Standard Manual (GSM) adalah pedoman sebagai media acuan untuk menstandarisasi identitas yang telah dibuat agar tetap tampil baik dan tidak salah paham dalam penempatannya pada berbagai media [10].

Logo dari aplikasi android dan web NulisBali distandarisasi menggunakan *Graphic Standard Manual* (GSM), agar penempatan-penempatan logo NulisBali tetap tampil baik.





Gambar 9. Graphic Standard Manual (GSM) Logo Nulisbali



Gambar 9. Mockup Logo pada website NulisBali



Gambar 10. Mockup Logo pada aplikasi NulisBali

KESIMPULAN

Kesimpulan

Dalam desain komunikasi visual harus terwujud media komunikasi visual yang efektif dengan mempertimbangkan teori desain, dan elemen desain, serta target audiens. Dalam mendesain logo aplikasi web dan android NulisBali menggunakan konsep dasar “Circle” yang digunakan pada proses desain. Elemen desain yang digunakan pada logo NulisBali adalah ilustrasi, warna, teks dan tipografi.

Saran

Saran yang dapat diberikan bagi penelitian selanjutnya adalah dengan menambahkan media-media yang dijadikan sebagai media pemasaran aplikasi dan web NulisBali, agar target audiens dapat lebih mengenal tentang aplikasi lebih baik lagi, serta agar budaya aksara Bali tetap terjaga dan lestari.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agung, BW., Hermanto. G. R., Retno, N.D. Pengenalan Huruf Bali dengan Menggunakan metode Modified Direction Feature (MDF) dan Learning Vector Quantization (LVQ). *Konferensi Nasional Sistem dan Informatika 2009*. Bali, November 14, KNS&I09-002. 2009.
- [2] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2008.
- [3] Emzir. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers. 2011.
- [4] Sularko, H., V. Prawata, M. Widranata. *How Do They Think*. Jakarta: Mosher Publishing. 2008.
- [5] Rustan, Surianto. *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia. 2009.
- [6] Kusrianto, A. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2007.
- [7] Tinarbuko, Sumbo. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra. 2009.
- [8] Tony Thwaites. Lyod Davis, Warwick Mules. *Introducing Cultural And Media Studies*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra. 2009.
- [9] Sartini, I Dewa Ayu Made., Kesiman, Made Windu Antara., Darmawiguna, I Gede Mahendra. Pengembangan Teks to Digital Image Converter Untuk Dokumen Aksara Bali. *Jurnal Janapati*. Volume 2 Nomer 1. 2013.
- [10] Wibisono., Dedi Sarwo., & Kumumandyoko, T.C. Perancangan Logo Wisata Pantai Banyu Tibo Kabupaten Pacitan. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. Volume 05 Nomer 01. Halaman 1-7. 2017.