
PERANCANGAN IDENTITAS PERUSAHAAN DALAM BENTUK STATIONERY DESAIN DI RUMAH KREASI GRAFIKA

Setiyo Adi Nugroho¹, Daniel Rudjiono², Febrian Rahmadhika³

¹Progdi Komputer Grafis STEKOM Semarang,

Jl. Majapahit605, Semarang, telp/fax : 024-6717201-02, e-mail:nugroho@stekom.ac.id

²Progdi Komputer Grafis STEKOM Semarang,

Jl. Majapahit605, Semarang, telp/fax : 024-6717201-02, e-mail:rudjiono@stekom.ac.id

³Progdi Komputer Grafis STEKOM Semarang

Jl. Majapahit605, Semarang, telp/fax : 024-6717201-02, e-mail: febrian.rahmadhika07@gmail.com

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article history:

Received 30 Mei 2021

Received in revised form 2 Juni 2021

Accepted 10 Juni 2021

Available online July 2021

Rumah Kreasi Grafika is a clothing business that was established in 2020. This clothing business is located at Jalan Grafika Raya, Gedawang, Banyumanik District, Semarang City, Central Java. This company still has shortcomings, especially in the field of design, so that marketing is not very successful. This is due to a lack of knowledge about the value of design in a company.

The thing that is most prioritized in the design of making this stationery set is to meet the graduation requirements for the final project course and provide a new perspective in utilizing stationery sets as a means of supporting the company's progress. Where is the initial stationery set that has a design value that does not sell well and is still incomplete.

In designing the design of a stationery set, it is necessary to choose the type of font, color and also the composition of the design because these three aspects are vital and can have a serious impact on the effectiveness of the stationery set.

Keywords: Clothing, Design, Stationery

Keywords: Clothing, Design, Stationery

1. Pendahuluan

Tampil trendy dan fashionable menjadi kebutuhan bagi sebagian besar anak muda. Mereka umumnya membutuhkan media untuk berekspresi dan mengungkapkan eksistensinya di hadapan teman-temannya. Salah satu media yang menjadi pilihan anak muda untuk mengekspresikan style-nya yaitu melalui aneka ragam produk pakaian yang ditawarkan oleh brand-brand lokal.

Pakaian adalah bahan tekstil dan serat yang digunakan sebagai penutup tubuh. Pakaian adalah kebutuhan pokok manusia selain makanan dan tempat berteduh/tempat tinggal (rumah). Manusia membutuhkan pakaian untuk melindungi dan menutup dirinya. Namun seiring dengan perkembangan kehidupan manusia, pakaian juga digunakan sebagai simbol status, jabatan, ataupun kedudukan seseorang yang memakainya. Perkembangan dan jenis-jenis pakaian tergantung pada adat-istiadat, kebiasaan, dan budaya yang memiliki ciri khas masing-masing. Pakaian juga meningkatkan keamanan selama kegiatan berbahaya seperti hiking dan memasak, dengan memberikan penghalang antara kulit dan lingkungan. Pakaian juga memberikan penghalang higienis, menjaga toksin dari badan dan membatasi penularan kuman.

Fenomena yang sedang terjadi saat ini adalah bermunculannya clothing atau yang lebih dikenal sebagai distro (distribution outlet), Clothing atau distro adalah sejenis home industry yang memproduksi pakaian dan elemen fashion lainnya, yang diproduksi terbatas setiap desainnya untuk mendapatkan eksklusif produk. Adapun semua barangnya murni di desain dengan menggunakan merek sendiri.

Brand yang mulai masuk dibidang clothing adalah Rumah Kreasi Grafika dari SMKN 11 Semarang dengan Bapak Iman Joko Purnomo A.Md sebagai penanggung jawab di industri tersebut, Sekolah yang mempunyai Kompetensi Keahlian meliputi Teknik Grafika, Animasi dan Teknik Informasi dan Komunikasi. Dengan Visi Terdepan dalam Inovasi, tentu saja akan banyak Inovasi-inovasi desain terbaru yang akan di ciptakan dari brand tersebut.

Seiring berkembangnya teknologi semakin banyak juga usaha clothingan yang bermunculan. Hal ini menyebabkan masyarakat menjadi bingung untuk membedakan brand yang satu dengan brand yang lainnya.

Salah satu kenyataan persaingan yang dilihat oleh penulis adalah identitas industri clothing tersebut, dari kartu nama, kop surat, amplop dan lain-lainnya yang berhubungan dengan industri clothing. Dahulu mungkin belum adanya desain dalam pembuatan kartu nama, kop surat, amplop yang ada hanyalah hitam dan putih saja, sehingga terlihat kurang menarik. Saat ini Rumah Kreasi Grafika dalam penjualan jasanya memakai kartu nama, kop surat, amplop, dan map berkas yang desainnya masih simple.

Dengan melihat hal ini maka dilakukan pembenahan ulang dengan membuat desain kartu nama, kop surat, amplop dan map berkas identitas perusahaan, sehingga dapat menarik minat bagi konsumen.

Landasan teori

seni gambar dalam dua dimensi pada umumnya mencakup beberapa bentuk kegiatan, seperti menggambar, melukis, dan fotografi. Secara spesifik, cakupan tadi terbatas pada karya yang dicetak atau karya seni yang dibuat untuk diperbanyak melalui proses cetak.¹

Desain umumnya digunakan sebagai konteks seni, teknik bangunan, arsitektur, dan lain sebagainya, baik sebagai kata benda ataupun kerja. Desain sebagai kata kerja dapat berarti mendesain, menunjukkan proses pengembangan rencana untuk produk struktur, atau komponen. Desain sebagai kata benda seperti sebuah desain, digunakan untuk final, (solusi) rencana (misal proposal, menggambar, model, deskripsi) atau hasil dari implementasi suatu rencana (misal menciptakanobyek, hasil dari proses). Menurut definisi American Heritage, desain adalah : “Menyusun atau gagasan; menciptakan,” dan “merumuskan suatu rencana”. (The American Heritage Dictionary, 2007)

Desain adalah elemen visual yang dikembangkan dengan dalih tertentu dan diolah sesuai dengan keperluan pengiklan atau pengemasan. Dalam arti lain desain adalah usaha deskripsi

*PERANCANGAN IDENTITAS PERUSAHAAN DALAM BENTUK STATIONERY DESAIN DI
RUMAH KREASI GRAFIKA .(Setiyo Adi Nugroho)*

gagasan mengenai bentuk, rupa, ukuran, warna, dan tata letak beserta unsur – unsurnya yang membentuk wajah suatu benda”²

Pengertian desain menurut terminologinya dari bahasa latin (*desionare*) atau bahasa inggris (*design*) adalah gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola, susunan, rencana, proyek, hasil yang tepat, produksi, membuat, mencipta, menyiapkan, meningkatkan, pikiran, maksud, kejelasan, dan seterusnya.³

Desain merupakan aturan dari bagian-bagian ke dalam sebuah koherensi yang menyeluruh. Pada umumnya desain diartikan merancang, menciptakan bentuk, yang mengandung kaidah, rasa nilai artistik dari wujud termaksud. Ada pula yang mengartikannya sebagai berikut : Desain adalah rancangan, pola dua maupun tiga dimensional, memilih dan menyusup, memecahkan masalah yang bertujuan menciptakan susunan atau organisasi.

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata “desain” bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, “desain” memiliki arti “proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru”. Sebagai kata benda, “desain” digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata.

Seni Grafis termasuk desain dan produk publikasi serta seni komersial. Di dalam konteks tersebut akan diperoleh cakupan yang lebih luas yang meliputi bidang *Drawing*, *Ilustrasi*, *Grafik*, *Diagram*, *Cartografi* (gambar peta), *Fotografi*, *Advertising* (periklanan), *Desain Buku*, *Komputer Grafis*, serta *Poster* dan *Ilmu Percetakan*. Selain dibahas pada bab ini, sebagian topic-topik yang disebut diatas juga akan dibahas lebih luas dalam bab-bab tersendiri⁴.

Karya grafis ada di sekeliling kehidupan kita sehari-hari, yakni saat kita melihat poster atau iklan di jalan, buku, koran, atau majalah yang kita baca, dan ketika kita membuka kemasan biskuit, melihat judul acara di televisi atau sebagainya. Secara sederhana, pekerjaan seorang desain grafis pertama-tama adalah agar orang lain melihatnya, kemudian membuat orang membaca atau memahaminya. Di dalam menjalankan misinya, seorang desainer menggunakan tulisan, gambar warna, dan bentuk untuk melaksanakannya.⁵

Menurut Suwardi Purwosito (2005) obyek publikasi bisa menimbulkan kean dan pesan sesuai dengan yang ingin disampaikan hingga dimengerti sebagai pembaca, karena adanya unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain yang ada dalam sebuah karya desain tersebut.

Bila ditilik dari hakikatnya, desain pra-industrialisasi dan sesudahnya mempunyai pengertian yang sama. Dalam konteks ini, desain adalah aktivitas upaya manusia dalam memecahkan masalah yang dihadapinya sehari-hari. Hanya saja dalam desain modern terlihat factor-faktor penentu baru yang belum ada sebelumnya. Dalam perjalanan sejarah unsur-unsur tersebut selalu berubah dan bertambah seiring dengan berkembangnya kebutuhan, daya pikir, teknologi, tingkat pendidikan, dan kebiasaan-kebiasaan sosial. Dengan kalimat lain, desain selalu mengekspresikan semangat zamannya.⁶

Prinsip-prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain membantu menentukan bagaimana menggunakan elemen desain. Ada empat prinsip desain : keseimbangan, penekanan, irama, dan kesatuan. Prinsip-prinsip desain membantu anda untuk menggabungkan berbagai elemen desain ke dalam tata letak yang baik.

a. Keseimbangan

Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Seperti halnya jika kita melihat pohon atau bangunan yang akan roboh, kita merasa tidak nyaman dan cenderung gelisah. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani. Setiap elemen pada susunan visual berat yang telah ditentukan oleh ukurannya, kegelapan atau keringanan, dan ketebalan dari baris.

Ada dua pendekatan dasar pendidikan desain untuk menyeimbangkan. Yang pertama adalah keseimbangan simetris yang merupakan susunan dari elemen agar merata ke kiri dan ke kanan dari pusat. Yang kedua adalah keseimbangan asimetris yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama di setiap sisi halaman. Warna, nilai, ukuran, bentuk, dan tekstur dapat digunakan sebagai unsur keseimbangan.

Untuk menciptakan keseimbangan:

1. Ulangi bentuk tertentu secara berkala, baik secara vertikal maupun horizontal.
2. Pusat elemen pada halaman.
3. Menempatkan beberapa visuals kecil di satu daerah untuk menyeimbangkan satu blok besar gambar atau teks.
4. Gunakan satu atau dua bentuk aneh dan membuat bentuk biasa.
5. Keringanan teks potong-berat dengan terang, berwarna-warni visual.
6. Meninggalkan banyak spasi besar sekitar blok teks atau foto gelap.
7. Offset besar, gelap foto atau ilustrasi dengan beberapa lembar teks kecil, masing-masing dikelilingi oleh banyak spasi

b. Penekanan

Fokus difungsikan sebagai objek utama, untuk menarik perhatian. Biasanya yang diberi penekanan atau fokus cukup satu, karena terlalu banyak fokus dapat mengurangi penekanan dari objek yang ingin ditonjolkan tersebut.

Penekanan merupakan area yang dianggap menarik, dominan. Dominansi dari suatu objek layaknya fokus dapat ditingkatkan dengan membuat objek tampak lebih besar, lebih indah, dengan penempatan yang pas.

c. Irama

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk –bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk –bentuk unsur rupa. Pengulangan (mengulangi unsur serupa dalam cara yang konsisten) dan variasi (perubahan dalam bentuk, ukuran, posisi atau elemen) adalah kunci untuk visual ritme.

Menempatkan elemen dalam sebuah layout secara berkala membuat halus, dan bahkan ritme yang tenang, santai mood, perubahan pada ukuran dan jarak antara unsur membuat cepat, ritme hidup dan suasana hati yang menyenangkan. Kunci sukses membangun sebuah desain berdasarkan ritme adalah mengerti perbedaan antara pengulangan dan variasi. Pengulangan adalah mengulang elemen beberapa visual atau seluruhnya secara konsisten sedangkan variasi adalah perubahan sejumlah elemen, misalnya warna, ukuran, bentuk, ruang, posisi, dan bobot visual dari sebuah elemen.

Ritme atau nada terbagi menjadi 3 jenis yaitu:

1. nada suara, tingkatan perbandingan contohnya dalam tinggi rendahnya suara.
2. nada warna, tingkatan perbandingan antara warna yang satu dengan warna yang lain.
3. nada garis, tingkatan perbandingan tebal tipisnya garis, panjang pendeknya garis, atau kasar halusnyanya garis.

d. Kesatuan

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan.

Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai. Kesatuan membantu semua elemen seperti milik mereka bersama. Pembaca harus visual cues untuk memberitahu mereka tahu potong merupakan salah satu unit-teks, headline, foto, gambar, dan keterangan semua pergi bersama-sama.

Menyatukan elemen elemen oleh kelompok yang saling berdekatan sehingga mereka terlihat seperti milik mereka bersama. Ulangi warna, bentuk, dan tekstur. Gunakan kotak (dengan struktur yang halaman) untuk membuat kerangka untuk margin, kolom, jarak, dan proporsi. Dengan kata lain, seorang desainer harus mengetahui cara mengorganisasi elemen dan membangun ikatan atau hubungan.

Sedangkan keselarasan dapat berupa bentuk, warna, tekstur pola, material, tema, gaya, ukuran dsb. Seperti dalam keselarasan warna dapat ditingkatkan dengan menggunakan warna-warna komplementer atau warna analog.

Keselarasan dan kesatuan dalam desain kadang memunculkan keseimbangan, seperti keseimbangan dalam hal rancangan, furnitur, pemilihan aksesoris, atau sering juga dalam pengaturan tata letak furnitur.

Unsur-unsur Desain

Desain grafis sebagai seni dekat dengan apa yang kita sebut sebagai keindahan (estetika). Keindahan sebagai kebutuhan setiap orang, mengandung nilai-nilai subyektivisme. Oleh sebab itu kualitas rasa seni seseorang pasti berbeda pula. Dalam menghasilkan karya visual desain grafis yang menarik dan bernilai seni, pemahaman terhadap elemen-elemen atau unsur-unsur dasar desain grafis adalah wajib.

a. Garis

Garis dalam desain grafis dibagi menjadi 4, yaitu: vertikal, horisontal, diagonal, dan kurva. Dalam pekerjaan desain grafis, garis digunakan untuk memisahkan posisi antara elemen grafis lainnya di dalam halaman. Selain itu bisa digunakan sebagai penunjuk bagian-bagian tertentu dengan tujuan sebagai penjelas kepada pembaca. Dalam konteks tabloid misalnya kita bisa menggunakan garis untuk memisahkan nama rubrik dengan berita. Dalam sebuah diagram mengenai Tuhan sebagai Alpha dan Omega dan proses menuju itu misalnya, kita bisa memberikan garis yang menunjukkan arah bagaimana proses itu terjadi dan sebagai pedoman mengarahkan gerakan mata.

Garis juga digunakan sebagai pemisah antara dua bagian publikasi yang berbeda atau memberikan penekanan. Garis horisontal diterapkan memisahkan informasi dalam iklan sebuah buku, sedangkan di bawahnya adalah informasi mengenai penulis. Demikian halnya dengan garis yang memisahkan antara periode terbit sebuah tabloid dengan berita-berita di bawahnya.

b. Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karenanya adanya tekstur. Bentuk bisa berupa wujud alam (figur), yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (non figur). Bentuk memiliki perubahan wujud berupa stilisasi, distorsi, dan transformasi. Makna ini dikonstruksi dalam grafis dua dimensi. Lazim juga disebut area. Sedangkan dalam grafis 3 dimensi bentuk disama artikan dengan massa.

c. Ruang

Kusmiati dalam Teori Dasar Desain Komunikasi Visual, menjelaskan ruang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan. Elemen ini dalam praktik desain grafis koran misalnya digunakan sebagai elemen ruang bernafas bagi mata pembaca. Hal ini dimaksudkan agar tidak terlalu lelah membaca teks yang terlalu panjang. Dan ruang kosong memberikan penegasan pemisah antar kolom teks koran. Selain itu memberikan kesan desain yang lapang dan rapi. Hal ini diistilahkan dengan white space (ruang kosong). Ruang kosong berarti ketidakberadaan teks ataupun gambar. Benarbenar kosong, dan bukan berarti tempat yang terbuang dan sia-sia, bukan sama sekali. Ruang kosong itu adalah bahasa tersendiri dari desain yang Anda buat.

d. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan (material), yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, baik dalam bentuk nyata ataupun semu. Misalnya kesan tekstur kayu, bulu atau gelas. Sedangkan menurut Kusmiati tekstur adalah sifat dan kualitas fisik dari permukaan suatu bahan (material), seperti kasar, mengkilap, pudar, kusam, yang dapat diterapkan secara kontras, dan serasi.

e. Warna

Warna ditimbulkan oleh perbedaan kualitas cahaya yang direfleksikan atau dipancarkan oleh obyek. Pada saat kita melihat warna, sebenarnya kita melihat gelombang cahaya yang dipantulkan atau dipancarkan oleh obyek yang kita lihat.⁷

Sama seperti bentuk, warna memberikan kesan pesan yang lebih sangat mendalam. Warna merah misalnya mengesankan semangat, kegairahan, dan panas api. Atau warna ungu mengesankan kepuhutan, layu dan tidak semangat. Kombinasi antar warna memberikan kesan visual yang bervariasi yang tentu saja berdampak pada kerja desain grafis Anda. Seperti jelas pakar desain grafis David Dabner dalam *Design and Layout: Understanding and Using Graphics*, warna yang Anda pilih menimbulkan efek yang luar biasa pada kesan desain dan cara orang meresponnya (feedback).

Sedangkan sebuah obyek terlihat bersinar karena memantulkan cahaya ke mata. Obyek akan terlihat transparan karena cahaya menembus permukaannya, menyentuh obyek di belakangnya dan dipantulkan kembali ke permukaan. Untuk menghasilkan warna yang harmonis, gunakan warna-warna yang berdekatan satu sama lain.

f. Ukuran

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Unsur ini digunakan untuk memperlihatkan mana objek yang kita mau tonjolkan atau yang mau dipublikasikan karena dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (emphasis) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

Hasil Akhir Desain

a. Hasil Akhir Desain Kartu Nama



Gambar 1. Desain dan Hasil Jadi Kartu Nama

b. Hasil Akhir Desain Amplop



Gambar 2. Desain dan Hasil Jadi Amplop

c. Hasil Akhir Desain Kop Surat



Gambar 3. Desain dan Hasil Jadi Kop Surat

d. Hasil Akhir Desain Map Berkas



Gambar 4. Desain dan Hasil Jadi Map Berkas

e. Hasil Akhir Desain Box File



Gambar 5 Desain dan Hasil Jadi Box File

f. Hasil Akhir Desain Bolpoin



Gambar 6. Desain dan Hasil Jadi Bolpoin

g. Hasil Akhir Desain Notebook



Gambar 7. Hasil Akhir Desain Notebook

A. Kesimpulan

1. Saat ini desain kartu nama yang hanya menggunakan hitam diatas putih biasanya dipandang sebelah mata oleh pembaca, walaupun simpel dan hanya menggunakan satu warna tetapi akan membawa perubahan kepada yang melihatnya dengan sekilas pandangan mata.
2. Desain amplop yang simpel, baik dan menarik akan memberikan kemudahan untuk pembacanya. Sebaliknya jika, penulisannya yang tidak rapi akan mempersulit pembaca untuk mencari alamat yang dituju.
3. Desain kop surat sangat diperlukan karena berpengaruh pada seseorang yang menunjukan suatu perusahaan.
4. Desain map berkas yang menarik dan sesuai antara tema dan isinya sangat berpengaruh pada pembaca tersebut dengan tujuan memudahkan pembaca untuk mencari map berkas dengan mudah.
5. Desain box file yang terletak didepan, memberikan gambaran mengenai perusahaan saat orang lain mengambil file yang terletak di dalam box file tersebut.

6. Penambahan desain logo pada sisi bolpoin menunjukkan identitas dari suatu perusahaan dan membuat kesan lebih *elegant* saat sedang digunakan.
7. Desain notebook pada sampul depan berfungsi menciptakan kesan kontras dan menjadi *point of interest* pada desain notebook tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Hendi Henratman S.T. 2006. Tips n Trik Computer Graphics Design. Penerbit: Informatika. Jakarta.

Nuradi. 1996. Kamus Istilah Periklanan Indonesia. Penerbit: PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

Freddy Adiono Basuki. 2000. Komunikasi Grafis untuk Sekolah Menengah Kejuruan Bidang Keahlian Seni Rupa dan Kriya. Penerbit: Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.

Atisah Sipahelut, Petrussumadi. 1991. Dasar-dasar Desain. Penerbit: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.

Widagdo. 1993. Desain, Teori, dan Praktek. Penerbit: Seni Jurnal Pengetahuan dan. Penciptaan Seni. BP ISI Yogyakarta.

Carsten Wartman. 2004. Panduan Lengkap Menggunakan Blender. Penerbit: Elex Media Komputindo, Jakarta.