

Perancangan Logo pada Utopia dengan Metode ADDIE

Heru Wijayanto Ariandono¹, Nursudiono²

Universitas Internasional Batam

Email : heru.wijayanto@uib.ac.id, 1931131.nursudiono@uib.edu

Abstract

TheUtopia is one of the startups operating in Batam since 2021. During its active period, several activities have been carried out, including socialization, pitching competition, training and others. However, TheUtopia have problems, where the logo used by partners so far does not have a copyright and is not in accordance with the partner's vision and mission. Therefore, TheUtopia needs a logo that can be use for any purpose and also helps in branding. The methodology applied in this research is the ADDIE method and in the process of making the logo, author using Autodesk Sketchbook software. The results of the logo will be uploaded to TheUtopia's social media and website. The logo will provide information about the vision and mission of TheUtopia and enhance TheUtopia's branding.

Abstrak

TheUtopia merupakan salah satu startup yang beroperasi di Batam sejak tahun 2021 silam. Selama masa aktifnya ada beberapa kegiatan yang telah dilakukan, antara lain sosialisasi, pitching competition, pelatihan dan lain-lain. Namun mitra memiliki permasalahan, dimana logo yang dipakai mitra selama ini tidak memiliki hak cipta dan tidak sesuai dengan visi dan misi mitra. Oleh karena itu, TheUtopia membutuhkan sebuah logo yang bisa dipakai mitra dalam keperluan apapun dan juga membantu dalam branding. Metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE dan dalam proses pembuatan logo penulis menggunakan software Autodesk Sketchbook. Hasil logo tersebut akan diunggah ke media sosial dan website milik TheUtopa. logo tersebut akan memberikan informasi mengenai visi dan misi dari TheUtopia dan meningkatkan branding TheUtopia.

Keywords: TheUtopia, Logo, Metode ADDIE

I. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat tidak dapat dibiarkan begitu saja. Hal ini membawa banyak perubahan dan manfaat khususnya bagi dunia bisnis. Oleh karena itu, wirausaha harus beradaptasi dan berinovasi untuk melakukan branding yang sesuai dengan perkembangan zaman terlebih lagi pada saat pandemi seperti sekarang. Maka dari itu dibutuhkan sebuah sosial media yang dapat mendukung dalam kesuksesan dalam kewirausahaan. Sosial media merupakan sebuah media online membantu individu dalam mendapatkan dan menyampaikan informasi (Yusi Kamhar & Lestari, 2019). Selain itu juga fungsi sosial media sudah semakin berkembang, bukan lagi hanya

sebagai sarana untuk memperluas pertemanan saja tetapi juga dapat memberikan kemudahan bagi para pelaku usaha untuk berbagi informasi mengenai produknya. Pemanfaatan media sosial memang dapat memberikan kemudahan dalam proses promosi dan jual beli yang dilakukan oleh para UMKM untuk memasarkan produknya serta dapat meminimalkan biaya (Winarti, 2021). Supaya perusahaan di ingat oleh banyak orang maka dari itu logo merupakan hal yang penting bagi sebuah perusahaan.

Logo adalah langkah awal untuk memberikan identitas pada usaha agar konsumen dapat mengenal dan menjadi langganan usaha yang dijalani (Santi & Mubaraq, 2020). Dalam menjalankan

usahanya, startup TheUtopia memerlukan logo sebagai identitas startup tersebut. Selain menjadi identitas sebuah usaha, logo merupakan cerminan visi dan misi dari sebuah usaha atau institusi, logo juga hal yang sangat penting mengingat betapa berharganya brand bagi sebuah bisnis, dan mengingat pentingnya logo dalam membangun brand, sudah seharusnya logo didesain secara terencana matang (Oscario, 2013). TheUtopia merupakan salah satu startup yang beroperasi di Batam sejak tahun 2021 silam. Selama masa aktifnya ada beberapa kegiatan yang telah dilakukan, antara lain sosialisasi, pitching competition, pelatihan dan lain-lain. Namun mitra memiliki permasalahan, dimana logo yang dipakai mitra selama ini tidak memiliki hak cipta dan tidak sesuai dengan visi dan misi mitra. TheUtopia sebelumnya sudah memiliki logo yang sudah dibuat, namun logo tersebut diunduh dari suatu situs yang memberikan logo gratis bagi pengunjung webnya. Selain persoalan tentang sifat orisinal dari logo tersebut salah satu founder dari TheUtopia juga memang bermaksud mengganti logo karena logo yang sekarang dianggap kurang cocok dengan karakter startup mitra. Berdasarkan pada latar belakang yang telah disampaikan, penulis terdorong untuk melakukan perancangan logo pada startup, dengan menggunakan studi kasus pada TheUtopia untuk membantu meningkatkan branding startup.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka merupakan ringkasan dari penelitian penelitian sebelumnya mengenai topic tertentu dan dapat di gunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian. Beberapa penelitian yang menjadi referensi dalam penelitian ini antara lain

1. Penelitian yang di lakukan oleh (Deli & Hendy, 2021) yang berjudul “Perancangan Strategi Kreatif Rebranding Program Sarjana Sistem Informasi dengan Menggunakan

Metode ADDIE”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat perancangan strategi kreatif rebranding terhadap corporate identity Program Sarjana Sistem Informasi yang dapat mencerminkan karakteristik baru dan perubahan serta perkembangan didalamnya. Hasil dari penelitian tersebut akan digunakan oleh Program Sarjana Sistem Informasi Universitas Internasional Batam di platform youtube dan instagram. Dengan penerapan perancangan ini akan memberikan identity yang dapat mencerminkan karakteristik yang baru dari Program Sarjana Sistem Informasi Universitas Internasional Batam.

2. Penelitian yang di lakukan oleh (Rahmadianto & Melany, 2018) yang berjudul “Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan DKV Ma Chung Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Equity”. Tujuan dari penelitian ini adalah tujuan penelitian ini adalah merancang multimedia interaktif pengenalan DKV Ma Chung sebagai upaya meningkatkan brand equity. Metode perancangan multimedia interaktif menggunakan pendekatan kualitatif proses desain ADDIE meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.
3. Penelitian yang di lakukan oleh (Nadila et al., 2021) yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis google sites pada materi sistem persamaan linier tiga variabel (SPLTV)”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk media pembelajaran matematika berbasis google sites pada materi sistem persamaan linier rangkap tiga (SPLTV) dan untuk melihat kelayakannya dari google media pembelajaran berbasis situs yang sedang dikembangkan. Hasil dari penelitian merupakan produk media pembelajaran matematika berbasis google sites dengan alamat

<https://sites.google.com/view/spltvmsma>. Materi yang dibahas adalah linear tiga variabel sistem persamaan (SPLTV) untuk kelas X MIPA.

Adapun beberapa landasan teori yang di lakukan pada penelitian ini yaitu antara lain sebagai berikut :

A. Sosial Media

Social Media adalah sebuah wadah yang memungkinkan manusia untuk berinteraksi secara online tanpa dibatasi ruang dan waktu. Social Media memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perubahan sosial di masyarakat, khususnya di generasi milenial. Pengguna internet di Indonesia pada rentang usia 15-19 tahun mencapai 91%, lalu pada rentang usia 20-24 tahun sebesar 88,5%, 25-29 tahun sebesar 82,7%, 30-34 tahun sebesar 76,5%, dan 35-39 tahun sebesar 68,5% (Maulana et al., 2020).

B. Logo

Logo merupakan pintu masuk dan mencerminkan sebuah brand institusi. Itu sebabnya, logo harus dapat menampilkan pribadi dan jiwa entitas yang diwakilinya. Logo sangat penting sebagai identitas diri dalam berkomunikasi. Logo juga dapat menaikkan citra institusi yang diwakili logo tersebut (Wahdaniah et al., 2020).

C. Metode ADDIE

Metode ADDIE merupakan sebuah model yang dikembangkan dari model ID (Instructional Design) yang digunakan untuk tujuan pengembangan landasan teoritis desain pembelajaran. Menurut (Abdul Rokhim, 2020) terdapat 5 tahap dalam metode ADDIE antara lain sebagai berikut :

1. Tahap Analyze (Analisis)

Pada penelitian ini, tahap analisis yang dilakukan dengan cara meeting online bersama founder startup atau mitra

untuk mengetahui harapan mitra untuk output yang ingin dicapai.

2. Tahap Design (Desain)

Pada penelitian ini, pada tahap desain ini membuat sketsa yang berupa gambaran kasar dari logo, menentukan warna dan filosofi logo serta aplikasi yang akan digunakan untuk mendukung pembuatan logo.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada penelitian ini, tahap pengembangan ini akan dilakukan dengan cara memilih semua elemen seperti sketsa, pemilihan warna, filosofi dan aplikasi yang akan digunakan untuk pembuatan logo sudah sesuai dengan kesepakatan dengan mitra.

4. Tahap Implement (Implementasi)

Pada penelitian ini, tahap implementasi adalah proses pembuatan output yang sudah dihasilkan akan diimplementasikan secara nyata.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada penelitian ini, langkah evaluasi merupakan lanjutan dari fase sebelumnya yang dimana jika terdapat kesalahan atau ketidaksesuaian maka logo akan direvisi, tapi pada tahap ini mitra menyetujui output yang telah dibuat oleh penulis, maka dari itu output yang dihasilkan akan diimplentasi ke social media dan website mitra.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Tahapan Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode kualitatif. Penulis mewawancarai Agenes Jocelyn (mitra) terlebih dahulu untuk menanyakan kriteria desain logo melalui google meet. Data diperoleh bersifat primer alias data yang dikumpulkan sendiri secara langsung melalui wawancara. Berikut merupakan pertanyaan yang akan ditanyakan ke Agnes Jocelyn.

No	Pertanyaan	Tujuan
1	Jenis logo seperti apa yang ingin dibuat ?	Agar penulis mendapatkan gambaran logo yang ingin dibuat.
2	Warna apa yang ingin digunakan dalam pembuatan logo ?	Agar penulis mengetahui jenis warna yang ingin digunakan.
3	Font apa yang ingin digunakan dalam pembuatan logo ?	Agar penulis mengetahui jenis warna yang ingin digunakan.
4	Filosofi apa yang ingin diterapkan kedalam logo ?	Agar penulis mengetahui visi dan misi mitra

Tabel 1 Pertanyaan Wawancara

B. Proses Perancangan Luaran

Tahapan pertama, perancangan sistem dimulai dengan melakukan survei langsung ke objek penelitian dengan memperkenalkan diri dan menyampaikan tujuan dan manfaat dilaksanakannya kegiatan ini. Kemudian penulis melakukan wawancara dengan tujuan memahami secara rinci objek penelitian, kegiatan dan operasional perusahaan secara kompleks. Setelah itu dilanjutkan dengan Perancangan Logo pada TheUtopia.

Tahapan kedua, perancangan logo pada TheUtopia merupakan hasil dari luaran kerja praktek. Tujuan dari perancangan logo ini yaitu agar perusahaan dapat di kenal dan dapat menaikkan citra institusi yang di wakili oleh logo tersebut. Dengan melakukan perancangan logo pada TheUtopia ini juga di harapkan dapat mempermudah masyarakat dalam mengenal TheUtopia.

Tahap pelaksanaan pada kerja praktik dibagi menjadi 3 bagian yaitu tahapan persiapan, pelaksanaan hingga penilaian dan pelaporan. Berikut rincian tahapan persiapan, pelaksanaan hingga penilaian dan pelaporan:

1. Tahapan Persiapan

Berikut pelaksanaan kerja praktik yang dibagi menjadi beberapa tahapan:

➤ Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, penulis akan melakukan kegiatan wawancara kepada mitra terkait. Pada tahap ini penulis dan klien membicarakan mengenai apa jenis, warna dan font logo seperti apa yang diinginkan klien. Penulis memberikan 2 contoh logo yang dimana dijadikan sebagai gambaran. Setelah klien memilih logo yang diinginkan maka penulis mulai menjadwalkan pengerjaan logo.

➤ Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan data yang sudah terkumpulkan pada saat wawancara akan dituangkan ke logo yang akan dibuat dan akan melalui tahap editing dan evaluasi. Penulis memulai proses pengeditan logo di Autodesk sketchbook.

➤ Tahap Penilaian dan Pelaporan

Tahap pelaporan dan penilaian adalah tahap terakhir pada kegiatan kerja praktik ini. Bagian dari tahapan ini adalah melakukan penyusunan

laporan, melakukan evaluasi dan penilaian oleh mitra dan dosen pembimbing terkait dengan kegiatan kerja praktik yang sudah dilakukan penulis.

C. Tahap Penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan mendiskusikan dengan Agnes Jocelyn sebagai Founder dari TheUtopia melalui grup Whatsapp terkait kebutuhan system. Logo TheUtopia dirancang dengan menggunakan metode ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu model yang paling umum digunakan dalam bidang desain pembelajaran (Fauzi et al., 2020). alasan penulis menggunakan metode ADDIE dari beberapa metode yang ada yaitu, adanya evaluasi di setiap tahapan sehingga dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir. Metode ini berunsurkan 4 tahap yaitu yang meliputi Analyzing, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Menurut (Deli & Hendy, 2021) 5 tahap tersebut merupakan unsur penting sebelum memulai sebuah desain. Berikut merupakan gambar dari metode ADDIE.



Gambar 1 Model ADDIE

Berdasarkan gambar diatas terdapat 5 fase, pada fase analisis penulis mengidentifikasi masalah dan menentukan solusi. Pada fase ini mencakup beberapa hal seperti Analisa keperluan dan tujuan, untuk mendukung tahap ini penulis melakukan online meeting bersama founder startup atau

mitra untuk mengetahui harapan mitra untuk output yang ingin dicapai.

Pada tahap desain setelah mengetahui output yang ingin dicapai oleh mitra, penulis membuat sketsa yang berupa gambaran kasar dari logo, menentukan warna dan filosofi logo serta aplikasi yang akan digunakan untuk mendukung pembuatan logo.

Pada tahap development semua elemen seperti sketsa, pemilihan warna, filosofi dan aplikasi yang akan digunakan untuk pembuatan logo sudah sesuai dengan kesepakatan dengan mitra. Pada tahap implementasi merupakan fase dimana output yang sudah dihasilkan akan diimplementasikan secara nyata. Penerapan implementasi pada penelitian ini adalah logo yang akan ditampilkan kepada mitra terlebih dahulu agar dapat mendapatkan feedback atau saran sebelum diimplementasikan ke social media dan website mitra.

Pada fase yang terakhir yaitu evaluasi, tahapan ini merupakan lanjutan dari fase sebelumnya yang dimana jika terdapat kesalahan atau ketidaksesuaian maka logo akan direvisi, tapi pada tahap ini mitra menyetujui output yang telah dibuat oleh penulis, maka dari itu output yang dihasilkan akan diimplentasi ke social media dan website mitra.

IV. HASIL PEMBAHASAN

A. Perancangan Luaran Kegiatan

Berikut merupakan tabel hasil analisa pengumpulan datanya

N	Pertanyaan	Tujuan	Jawaban
1	Jenis logo seperti apa	Agar penulis mendapat	Logo yang diinginkan

	yang ingin dibuat ?	kan gambaran logo yang ingin dibuat.	an adalah jenis logo symbol.
2	Warna apa yang ingin digunakandalam pembuatan logo ?	Agar penulis mengetahui jenis warna yang ingin digunakan.	Warna yang diinginkan adalah perpaduan warna hijau dan biru
3	Font apa yang ingin digunakan dalam pembuatan logo ?	Agar penulis mengetahui jenis font yang ingin digunakan.	Karena dalam logo symbol tidak terdapat kalimat dan kata, pemilihan font tidak dilakukan.

4	Filosofi apa yang ingin diterapkan kedalam logo ?	Aga penulis mengetahui gambaran dari logo serta visi dan misi mitra	Filosofi yang ingin diterapkan mitra dari logo ialah, menjaga serta melindungi anak-anak dan menjalin kerja sama dengan rasa hormat dan penuh kasih sayang.
---	---------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

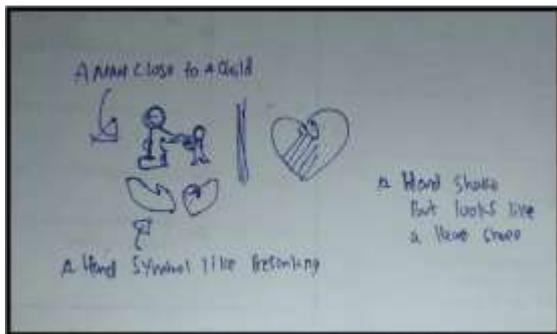
Tabel 2 Tabel Hasil Wawancara

Yang bisa penulis simpulkan dari jawaban mitra adalah mitra menginginkan logo dengan jenis logo berupa simbol serta warna perpaduan hijau dan biru yang dimana penulis menyarankan untuk memilih warna pirus atau yang lebih dikenal dengan warna turquoise dengan kode warna #1EB2B9, tidak lupa filosofi yang telah diberitahu oleh mitra membantu penulis dalam

menentukan bentuk logo yang akan didesain, penulis berencana untuk membuat logo yang memadukan unsur melindungi anak dan menjalin kerja sama yang baik dan benar.

B. Proses Implementasi Luaran

Konsep dari sketsa yang telah dibuat penulis adalah penggabungan dari kedua filosofi yang telah diberitahu oleh mitra yaitu menjaga serta melindungi anak-anak dan mejalin kerja sama dengan rasa hormat dan penuh kasih sayang.



Gambar 2 Sketsa Kasar



Gambar 3 Design Logo

Pada gambar diatas dapat dilihat pada bagian a man close to a child menggambarkan seorang dewasa dan anak yang saling berdekatan mendefinisikan ikatan antara orang dewasa dan anak kecil. Lalu pada bagian a hand symbol like presenting menggambarkan sifat menaungi dan mendukung kegiatan tersebut. Pada bagian a hand shake looks like a heart shape menggambarkan hubungan kerja sama yang harmonis.

Penulis mengawali proses implementasi dengan menggambarkan sketsa kasarnya pada kertas HVS. Setelah penulis mendapatkan gambaran dari logo penulis mendesain logonya menggunakan Autodesk sketchbook dan berikut merupakan gambarannya.



Gambar 4 Hasil Akhir Logo

Setelah penulis berhasil mendesain logonya penulis menyerahkannya kepada pihak mitra agar dapat diimplentasikan ke sosial media mitra dan website, berikut adalah gambarannya :



Gambar 5 Gambar Instagram TheUtopia

C. Kondisi Setelah Implementasi,

Kondisi setelah implementasi penerapan adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya logo yang telah di rancang oleh penulis, Startup mitra yaitu TheUtopia memiliki logo yang bersifat orisinil dan logo yang sekarang dinilai lebih mencerminkan

visi dan misi serta lebih menjiwai dan mencerminkan karakter mitra.

2. Dengan adanya logo yang telah dirancang oleh penulis, Karakter yang dimiliki oleh mitra adalah suka menolong, cinta damai dan harmonis, tidak lupa juga diharapkan logo baru ini memberi kesan baik kepada masyarakat untuk menggunakan jasa atau website TheUtopia dengan kata lain memperkuat branding perusahaan.

V. KESIMPULAN

TheUtopia merupakan startup crowdfunding yang bergerak di bidang Social Enterprise, mitra berfokus untuk panti asuhan yang berlokasi di Batam, baik itu panti yang kurang dikenali masyarakat maupun yang sudah dikenal masyarakat. Penulis mengumpulkan data menggunakan metode kualitatif, dimana penulis akan mewawancarai Agnes Jocelyn terkait kriteria design logo. Penulis menggunakan hasil wawancara tersebut untuk merancang skema dan logo serta mengimplementasikannya dengan aplikasi Autodesk sketchbook. Hasil dari implementasinya dapat diakses ke theutopia.rf.gd dan [@theutopia_crowdfunding](https://www.instagram.com/theutopia_crowdfunding). Selain itu terdapat hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa dengan adanya logo yang telah dirancang oleh penulis, Startup mitra yaitu TheUtopia memiliki logo yang bersifat orisinal dan logo yang sekarang dinilai lebih mencerminkan visi dan misi serta lebih menjiwai dan mencerminkan karakter mitra. Tidak lupa juga penulis menerapkan karakter yang dimiliki oleh mitra adalah suka menolong, cinta damai dan harmonis, tidak lupa juga diharapkan logo baru ini memberi kesan baik kepada masyarakat untuk menggunakan jasa atau website TheUtopia dengan kata lain memperkuat branding perusahaan.

VI. REFRENSI

- Abdul Rokhim, S. L. R. (2020). Pembuatan Aplikasi Mobile Pembelajaran Adab Dan Do'Amenggunakan Metode Addie. *Spirit*, 12(1), 26–31. <http://jurnal.stmik-yadika.ac.id/index.php/spirit/article/view/172/186>
- Deli, D., & Hendy. (2021). Perancangan Strategi Kreatif Rebranding Program Sarjana Sistem Informasi Dengan Menggunakan Metode Addie. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(sw), 78–84. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.724>
- Maulana, I., Manulang, J. M. br., & Salsabila, O. (2020). Pengaruh Social Media Influencer Terhadap Perilaku Konsumtif di Era Ekonomi Digital. *Majalah Ilmiah Bijak*, 17(1), 28–34. <https://doi.org/10.31334/bijak.v17i1.823>
- Nadila, S., Rocmawati, R., & Rahmatuloh, M. (2021). *WEBSITE UNTUK PENGELOLAAN PENJUALAN HANDPHONE DAN PENYUSUNAN LAPORAN LABA RUGI STUDI KASUS : CV SG CELLULAR*. 7(6), 3058–3064.
- Rahmadianto, S. A., & Melany, M. (2018). Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Dkv Ma Chung sebagai Upaya Meningkatkan Brand Equity. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(02), 130–142. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v4i02.1623>
- Wahdaniah, I., Toni, A., & Ritonga, R. (2020). Makna Logo Dinas Penerangan Tentara Nasional Indonesia Angkatan Laut. *Warta ISKI*, 3(01), 67–74. <https://doi.org/10.25008/wartaiski.v3i01.57>