

Perancangan Logo untuk Komunitas Kriya dan Pengembangan Desa di Kabupaten Bogor, Jawa Barat: Komunitas Kriya Kuntum Binangkit.

Ringkasan

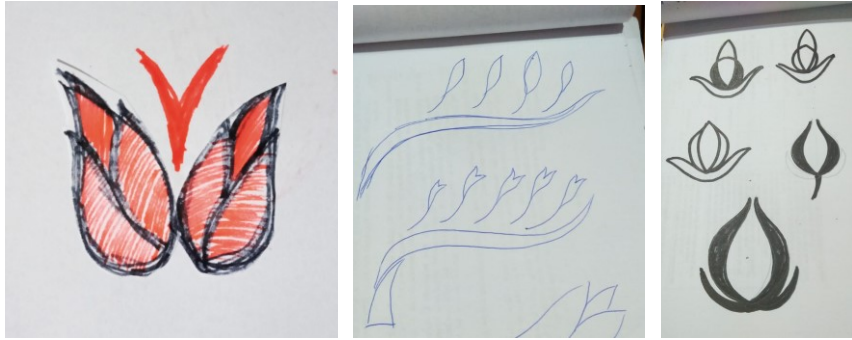
Logo adalah identitas dari suatu pihak yang ditampilkan secara visual dengan tujuan agar dapat mudah dikenal dan diingat. Logo menjadi penting sebagai sebuah tampilan untuk memberi kesan pertama dari suatu pihak, baik perorangan maupun lembaga. Dalam perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, maka tampilan visual menjadi semakin penting. Hal ini terkait dengan kemampuan teknologi digital yang memudahkan proses mengurai (encoding) dan menyusun kembali (decoding) informasi visual, untuk disampaikan dari satu pihak ke pihak lain. Sebagai identitas dari sebuah lembaga, logo juga dapat menjadi dorongan dan motivasi dari anggota lembaga itu untuk bersikap dan bertindak sesuai dengan identitas yang tercermin pada logo tersebut.

Kriya Kuntum Binangkit adalah sebuah komunitas yang baru berdiri pada 2020 di kota Bogor, dengan lingkup kegiatan terutama di Kabupaten Bogor dan sekitarnya, selain juga di Propinsi Jawa Barat dan berbagai propinsi lain di Indonesia yang membutuhkan. Komunitas ini berdiri atas dasar kepedulian untuk mendampingi warga desa yang berniat untuk memberdayakan sumberdaya manusia melalui kegiatan kriya dan sumberdaya alam yang dimiliki.

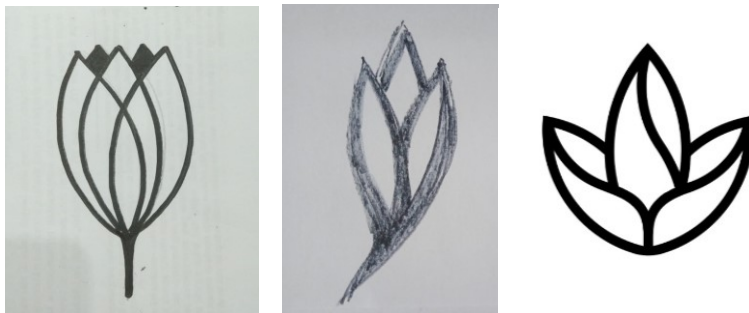
Dengan berdirinya komunitas Kriya Kuntum Binangkit diharapkan dapat bergotong royong memajukan potensi desa khususnya di wilayah Kabupaten Bogor dan Jawa Barat, serta juga berbagai daerah lain di Indonesia yang membutuhkan. Dengan visi-misi demikian, maka dapat disimpulkan bahwa Kriya Kuntum Binangkit bukanlah sebuah lembaga yang berorientasi pada laba (profit). Oleh karena itu komunitas ini sangat layak untuk mendapat dukungan kompetensi desain grafis dari FSRD Untar, agar dapat memiliki sebuah logo yang sesuai. Hasilnya adalah abstraksi kuntum yang dibuat dengan garis geometric sederhana, menggunakan warna-warni cerah, mencerminkan warna alam Jawa Barat yang subur.

Kata Kunci: *Logo, Identitas Visual, Komunitas, Pemberdayaan Desa*

1. SKETSA



2. PEMATANGAN SKETSA DAN DIGITALISASI



3. LOGO FINAL



DAFTAR PUSTAKA

Lockwood, Thomas (ed), *Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value*, New York: Alworth Press (2010).

Ollins, Wally, *Corporate Identity, Making Business Strategy Visible through Design*, London: Thames and Hudson (1996)

Sihombing, Danton., *Tipogrtafi Dalam Desain Grafis*, Jakarta: Gramedia, 2015