

## LAPORAN KEGIATAN PKM MANDIRI

Perancangan Logo GAPOKTAN (gabungan kelompok tani lobster) di Kelurahan Cibangkong Bandung. 15 - 24 Agustus 2020.

Oleh. Tri Hadi Wahyudi DKV FSRD UNIVERSITAS TARUMANAGARA

### Pendahuluan

Untuk menunjang dan meningkatkan ekonomi warga di Kelurahan Cibangkong Bandung, Lurah Cibangkong bekerja sama dengan Dinas Pertanian Ketahanan Pangan dan Perikanan Kota Bandung. Memberikan bantuan dana untuk pembudidayaan Lobster air tawar kepada warga masyarakat yang berminat, di lingkungan Kelurahan Cibangkong.

Untuk itu perlu dibentuk suatu wadah bagi warga agar dalam pembudidayaan lobster tersebut dapat saling bekerja sama antar petani dalam banyak hal.

Maka diperlukan suatu wadah bagi para petani lobster tersebut dengan nama yang telah disepakati yaitu Gabungan Kelompok Tani Lobster disingkat GAPOKTAN, dalam upaya pengembangan dari wadah tersebut dibutuhkan suatu Identitas visual (logo) mengingat wadah ini bersifat resmi dan akan banyak melakukan kegiatan baik yang bersifat administratif maupun hal lain yang terkait dengan Kerjasama dengan berbagai pihak.

Berangkat dari kebutuhan akan logo untuk wadah tersebut, perancang yang memang berdomisili di Kelurahan Cibangkong dengan latar belakang keilmuan Desain Komunikasi Visual menawarkan diri untuk merancang logo dari wadah tersebut, dengan tujuan agar GAPOKTAN memiliki Identitas Visual yang memadai, memberikan citra positif, memberi kebanggaan bagi anggota dari kelompok tani tersebut serta dapat merepresentasikan dari aktifitas GAPOKTAN.

### Metode Pelaksanaan

proses perancangan identitas visual/ logo dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Mewawancarai para anggota GAPOKTAN tentang tujuan, harapan dan motivasi untuk menjadi anggota serta terlibat aktif dalam kegiatan pembudidayaan lobster.
2. Mengadakan riset dan *brainstorming*. Sebelum mendesain logo, Sama seperti tahap pertama, namaun dalam kegiatan ini melibatkan juga anggota dan partisipan lain Kegiatan ini penting karena dapat membantu desainer dalam membuat sketsa-sketsa kasar (*rough layout*).
3. Membuat alternatif desain. Dari sketsa-sketsa kasar, beberapa alternatif yang kemudian dikembangkan dan disempurnakan dengan menggunakan kertas dan komputer.

4. Presentasi dengan menunjukkan 3-4 alternatif desain pada Anggota GAPOKTAN. yang pertama hanya menggunakan huruf, yang kedua berupa gambar/symbol, dan desain ketiga merupakan gabungan huruf dan gambar.
5. Revisi dan penyempurnaan desain (*finishing touches*) yang di sesuaikan dengan masukan dari anggota GAPOKTAN. Tahap ini dilakukan beberapa kali. Sampai mendapatkan satu kesimpulan yang mewakili keinginan dan kebutuhan Bersama.
6. Menyelenggarakan pretest untuk mengukur keberhasilan logo baik kepada anggota GAPOKTAN maupun masyarakat sekitar.

### Hasil Pembahasan

Perancang mengembangkan berbagai kemungkinan visual yang dimungkinkan untuk dapat mewakili GAPOKTAN dengan melalui pendekatan visualisasi secara ikonik yaitu bentuk lobster yang disederhanakan, pemilihan bentuk logo ikonik bertujuan agar secara bentuk logo GAPOKTAN mudah dikenali sekaligus merepresentasikan aktifitas dari GAPOKTAN.

### Kesimpulan

Perancangan Identitas Visual/logo dilakukan dalam suatu sistem dan mekanisme kerja yang komprehensif yaitu dengan melibatkan banyak pihak sehingga hasil dari logo tersebut dapat memberikan rasa memiliki tidak saja pada perancang namun pada anggota GAPOKTAN, karena dilibatkan dalam pengambilan keputusan dan hasil akhir dari logo tersebut.



### Daftar Pustaka :

- Drew, John & Meyer, Sarah 2010. *Color Management for Logos*, Page One Publishing Private Limited
- Muller Jens, Widerrmen, Jukius 2017 *Logo Modernism*, Taschen Publishing