

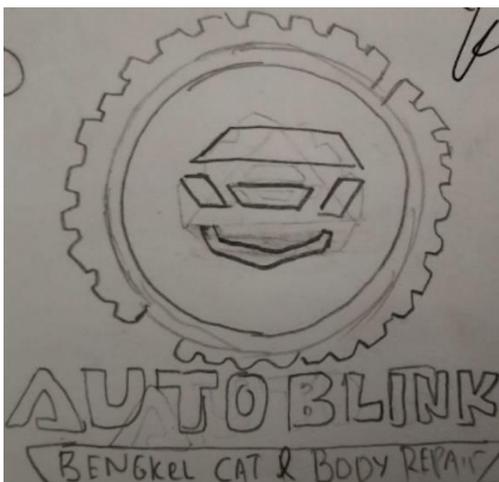
## BAB IV

### PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

#### 4.1 Proses Desain

##### 4.1.1 Sketsa

Penulis membuat sebuah logo melalui *mindmapping* dan memvisualisasikan beberapa elemen yang sudah didapat dari *mindmapping* mulai dari bentuk, elemen, huruf dan ide lainnya dan kemudian dituangkan ke dalam logo sehingga menghasilkan sketsa logo yang akan dibuat menggunakan kertas HVS A4. Dari hasil *brainstorming* penulis mendapatkan 3 visual sketsa yang cocok untuk lanjut ke tahap digital. Sketsa pertama penulis menampilkan *gear* dan mobil sebagai elemen visualnya, sketsa kedua penulis mengambil kesan yang lebih simpel dengan menampilkan mobil dan kotak sebagai bentuk bengkel itu sendiri dan sketsa terakhir penulis mengambil inisial dari *Auto Blink* yakni huruf AB digabungkan dengan mobil dengan lingkaran berbentuk setir sesuai arahan dari pembimbing. Dari ketiga sketsa tersebut terpilih sketsa terakhir yang memiliki keunikan yakni gabungan AB dengan gambar mobil dengan lingkaran berbentuk setir dan memiliki kesan yang simpel, elegan dan profesional sesuai dengan *brand personality Auto Blink*.



Gambar 4.1 : Sketsa 1

Sumber : Pribadi



Gambar 4.2 : Sketsa 2

Sumber : Pribadi

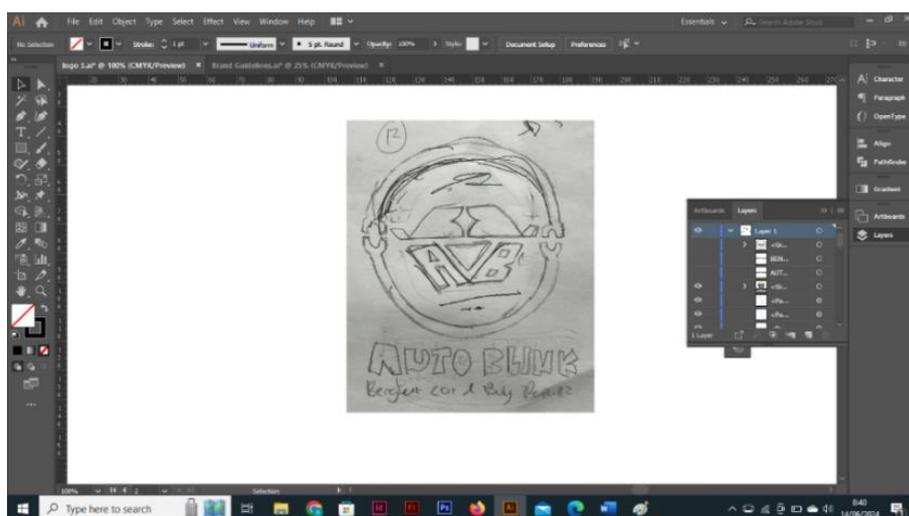


Gambar 4.3 : Sketsa 3

Sumber : Pribadi

#### 4.1.2 Digitalisasi

Setelah menggambar logo melalui sketsa di kertas HVS A4 kemudian tahap selanjutnya masuk ke dalam tahap digitalisasi desain. Dalam digitalisasi ini penulis membuat logo yang dibuat sesimpel mungkin dengan bentuk yang berbeda namun masih menonjolkan elemen-elemen yang sesuai dengan yang ada di dalam *mindmapping*. Berikut adalah hasil dari desain logo yang telah dibuat oleh penulis



Gambar 4.4 : Proses sketsa ke digital

Sumber : Pribadi



Gambar 4.5 : Logo digital

Sumber : Pribadi

Setelah melakukan *tracing* di *Adobe Illustrator* penulis melanjutkan ke tahap selanjutnya yakni finalisasi logo. Hasil penentuan logo didapatkan dari karakternya yang simpel, elegan dan terlihat seperti logo yang profesional sesuai dengan *brand personality* bengkel Auto Blink dan juga adanya bentuk yang unik yakni menggambarkan inisial dari bengkel itu sendiri yaitu *Auto Blink* (AB) dan membentuk sebuah gambar mobil. dan hasil finalisasi logonya adalah sebagai berikut



Gambar 4.6 : Finalisasi Logo

Sumber : Pribadi

## 4.2 Media Utama

*Graphic Standard Manual* (GSM) merupakan sebuah panduan logo yang berisi sebuah pedoman yang mengatur logo secara konsisten dan tepat. GSM berisi sebuah logo, filosofi logo, *mockup*, warna, *font*, profil perusahaan, aturan logo, konsep, logo *grid* dan logo *clear area*, *pattern* dan lain-lain. Dengan adanya GSM perusahaan dapat memastikan bahwa logo yang digunakan konsisten & sesuai dengan identitas merek yang diinginkan, panduan ini membantu menjaga konsistensi visual, memastikan bahwa logo terlihat profesional di berbagai macam *platform* dan mencegah kesalahan dalam penggunaan logo yang dapat merusak citra merek perusahaan. Singkatnya GSM merupakan alat penting bagi perusahaan yang ingin membangun dan mempertahankan identitas visual yang kuat dan konsisten



Gambar 4.7 : Cover

Sumber : Pribadi



Gambar 4.8 : Profil Auto Blink

Sumber : Pribadi



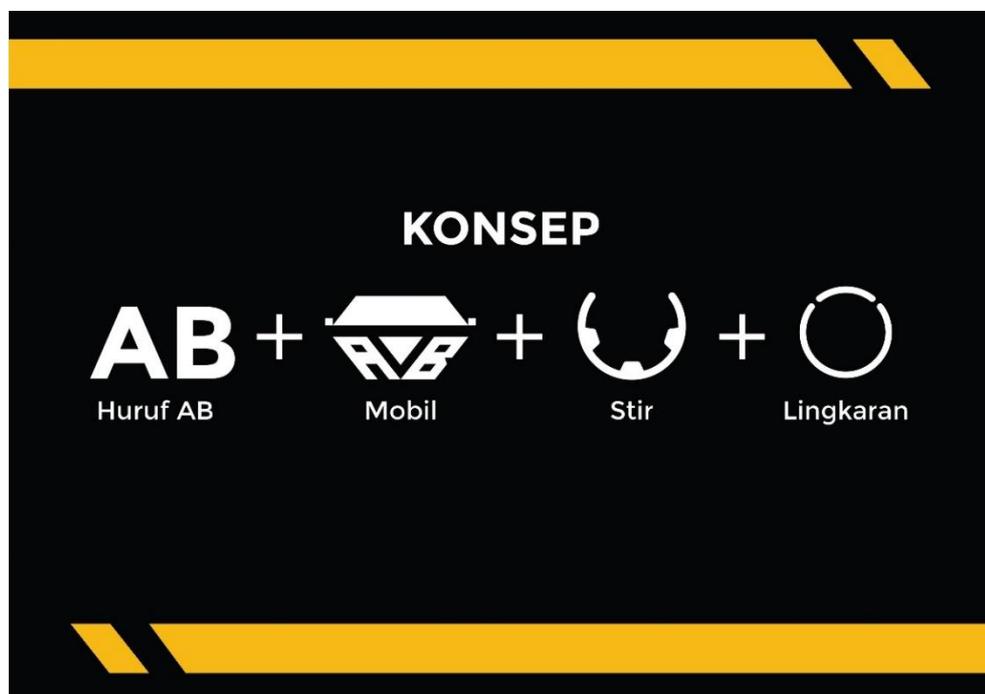
Gambar 4.9 : Brand Personality

Sumber : Pribadi



Gambar 4.10 : Slogan

Sumber : Pribadi



Gambar 4.11 : Konsep Logo

Sumber : Pribadi

## FILOSOFI LOGO



Gambar 4.12 : Filosofi Logo

Sumber : Pribadi

## WARNA

Warna emas mencerminkan standar kualitas yang tinggi dan keunggulan dalam pelayanan. Hal ini dapat membangun citra positif bagi bengkel dan menarik pelanggan yang mencari layanan terbaik

Warna hitam merupakan warna yang memiliki kesan elegan dan profesional. Hal ini dapat mencerminkan keahlian dan kepercayaan karyawan dalam menangani perbaikan kendaraan.

<b>Hitam</b>		<b>Emas</b>	
C:75	Y:67	C:3	Y:100
M:68	K:90	M:29	K:0

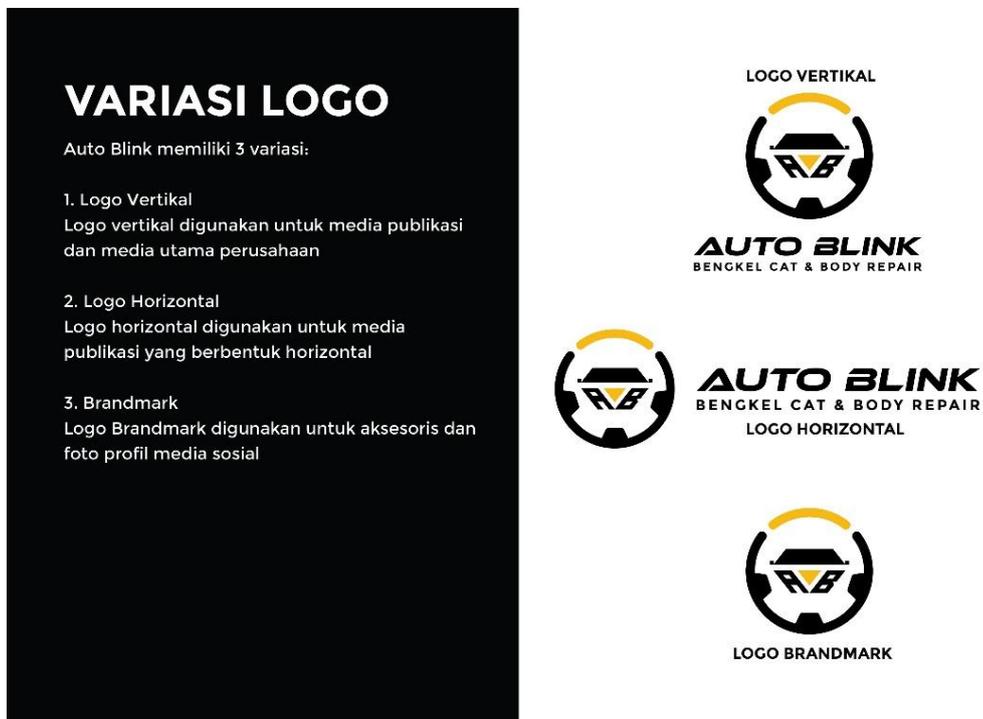
Gambar 4.13 : Warna Logo

Sumber : Pribadi



Gambar 4.14 : Font

Sumber : Pribadi

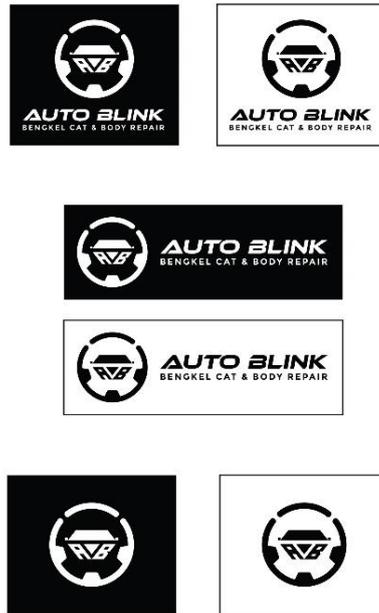


Gambar 4.15 : Variasi Logo

Sumber : Pribadi

## VARIASI LOGO HITAM DAN PUTIH

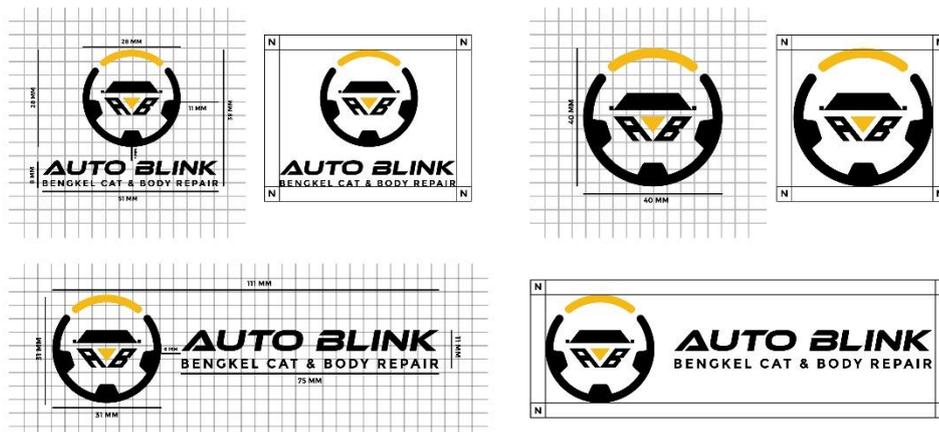
Penggunaan logo netral adalah acuan penerapan logo dalam Auto Blink. Yang berfungsi untuk menyeimbangkan sebuah media utama atau pendukung agar logo tersebut tidak berbenturan dengan warna logo yang dipakai



Gambar 4.16 : Variasi Logo hitam putih

Sumber : Pribadi

## LOGO GRID & CLEAR AREA



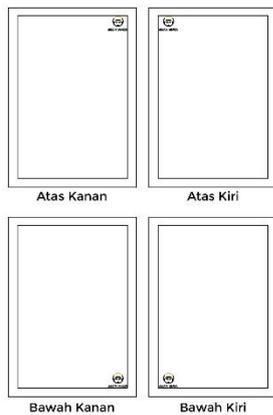
Dalam penggunaan Logo peran clear area sangat penting karena clear area berfungsi sebagai jarak aman agar logo tidak berdekatan atau berjauhan terhadap objek yang berada didekatnya dan grid system berfungsi untuk menyalarkan dan mengukur objek dalam format yang sudah diberikan

Gambar 4.17 : Logo Grid dan Clear Area

Sumber : Pribadi

## PENEMPATAN LOGO

Logo ditempatkan di sudut2 yang telah dibatasi agar logo yang dibuat memiliki sela yang cukup sehingga terlihat lebih proporsi

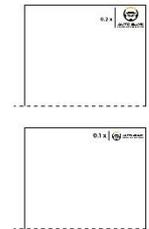


-Tempatkan logo horizontal pada template yang horizontal

-Tempatkan logo Vertikal pada template yang Vertikal



Logo Size



Gambar 4.18 : Penempatan Logo

Sumber : Pribadi

## LOGO DO & DON'TS



Gambar 4.19 : Logo Do and Don'ts

Sumber : Pribadi

## SOSIAL MEDIA INSTAGRAM



Gambar 4.20 : Sosial media Instagram

Sumber : Pribadi

## PATTERN



Gambar 4.21 : Pattern

Sumber : Pribadi



Gambar 4.22 : Media Pendukung

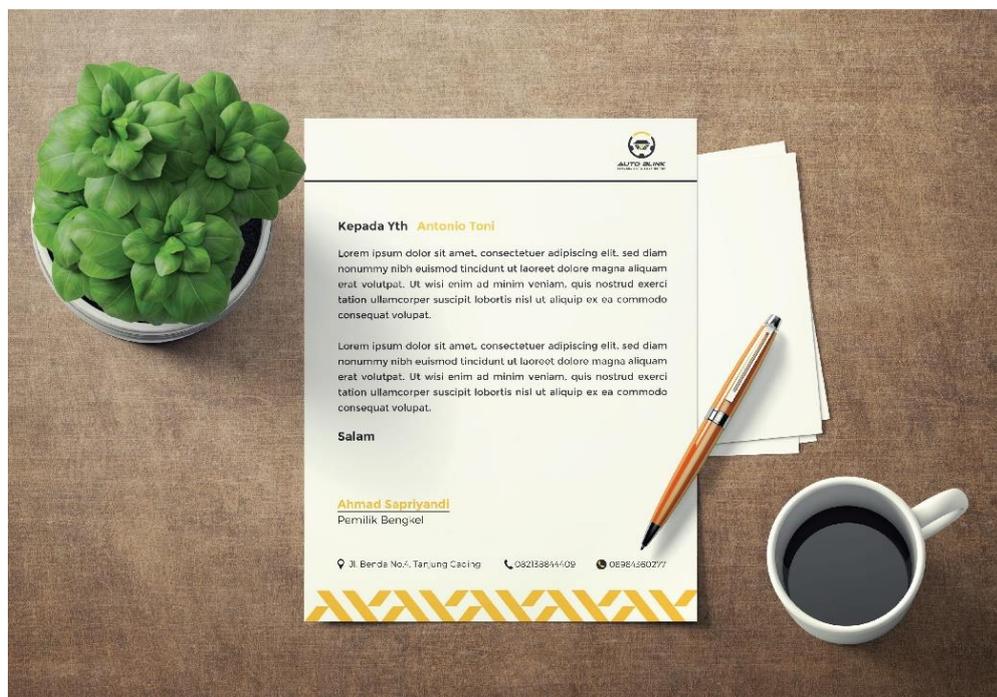
Sumber : Pribadi

### 4.3 Media Pendukung

Media pendukung adalah media tambahan atau iklan yang dikembangkan oleh suatu perusahaan untuk mempromosikan suatu produk dan dikenal masyarakat luas (Justin et al., 2022). Media pendukung merupakan peran yang penting dalam sebuah perusahaan, dengan adanya media pendukung perusahaan memiliki ciri khas tersendiri mulai dari warna, *pattern*, peralatan dan lain-lain. Media pendukung juga bisa dijadikan sebagai media promosi untuk *membranding* sebuah usaha sehingga *value* perusahaan tersebut meningkat di mata konsumen maupun dimata pemilik perusahaan. Berikut adalah media pendukung dari *Auto Blink*

#### 1. Kop Surat

Kop Surat dibuat agar *Auto Blink* memiliki kesan yang sopan, profesional dan meningkatkan citra perusahaan dimata konsumen di mana kop surat ini berisi sebuah informasi penting atau identitas perusahaan serta memudahkan sarana komunikasi bagi penerima surat : Kertas HVS, Ukuran A4, Teknik Digital Printing

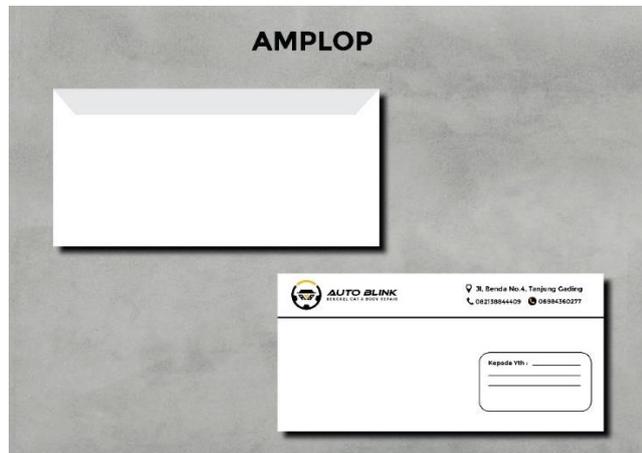


Gambar 4.23 : Surat

Sumber : Pribadi

## 2. Amplop

Amplop digunakan untuk sebagai wadah dari surat yang ditujukan kepada konsumen atau untuk sebagai slip gaji kepada karyawan. Bahan : Kertas HVS, Ukuran : 23cm X 11cm, Teknik Digital Printing



Gambar 4.24 : Amplop

Sumber : Pribadi

## 3. Baju

Media pendukung utama dari bengkel *Auto Blink* yakni baju, desain baju dibuat simpel dan elegan dengan tulisan slogan *Auto Blink* di belakangnya supaya konsumen percaya pada keahlian *Auto Blink* dalam memperbaiki kendaraannya. Bahan : Polo ,ukuran : all size, teknik : Sablon Printing



Gambar 4.25 : Baju

Sumber : Pribadi

#### 4. Kartu Nama

Kartu nama digunakan sebagai identitas pemilik bengkel atau ditujukan kepada konsumen untuk menghubungi pemilik bengkel. Bahan : Art Paper ,ukuran 9.5cm X 12cm, teknik : Printing



Gambar 4.26 : Kartu Nama

Sumber : Pribadi

#### 5. Banner

*Banner* dijadikan untuk memancing rasa penasaran konsumen yang melihatnya untuk memperbaiki kendaraannya di bengkel *Auto Blink* dengan adanya kalimat ajakan di dalamnya. Bahan : Banner Cloth ,ukuran 1m x 4m, teknik : Printing



Gambar 4.27 : Banner

Sumber : Pribadi

## 6. Nota

Nota digunakan untuk mencatat service ataupun barang yang ada di bengkel Auto Blink. Bahan : HVS ,ukuran : 10cm X 15cm , teknik : Printing



Gambar 4.28 : Nota

Sumber : Pribadi

## 7. Mug

Mug digunakan untuk aksesoris bengkel *Auto Blink*. Bahan : Kaca, ukuran 6.5cm X 10cm, teknik : Stempel



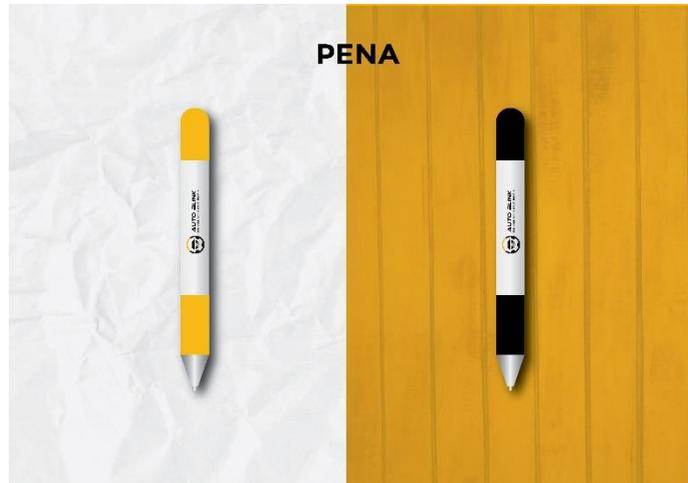
Gambar 4.29 : Mug

Sumber : Pribadi

## 8. Pena

Pena digunakan untuk mencatat service yang ada di bengkel *Auto Blink*.

Bahan : Plastik ,ukuran 15cm, teknik : sablon



Gambar 4.30 : Pena

Sumber : Pribadi