BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berkembangnya peradaban, teknologi, pola pikir, dan budaya membuat persepsi dan pemanfaatan sebuah logo pun turut berkembang. Hubungan perkembangan tersebut berkaitan dengan banyaknya perubahan pada sebuah logo, dimana perubahan baik bentuk visual maupun warna tentunya bukan tanpa alasan, dimana pembaharuan sebuah logo yang kerap dilakukan seiring perubahan zaman. Sebuah logo yang baik merupakan logo yang tahan lama, lebih baik lagi bila logo tersebut mampu mengatasi perubahan gaya visual seiring perkembangan zaman.

Logo merupakan wajah dari sebuah perusahaan atau produk, dan dapat mempresentasikan perusahaan tersebut dengan waktu yang sesingkat-singkatnya (Supriyono, 2010 : 101). Setiap perusahaan memiliki karakter yang berbeda dengan latar belakang yang berbeda, sehingga visualisasi karakter perusahaan yang dijadikan logo memungkinkan terciptanya logo yang berbeda bila proses pembuatanya diikuti dengan kaidah pembuatan logo yang baik. Proses terciptanya dan pembaharuan logo berkaitan dengan karakteristik perusahaan yang bagaimana logo tersebut harus mampu mempresentasikan korporasi dan memberikan kepercayaan, sehingga penentuan visual sebuah logo bukan hanya sebagai penanda semata, melainkan dapat mudah diingat, mengesankan, berciri khas, dan tidak terlalu rumit.

Dunia Fantasi merupakan *theme park* terbesar di Indonesia, dan memakai sosok karakter bernama Dufan yang merupakan personifikasi dari seekor kera bekantan dan tetap ber-eksistensi hingga sekarang serta masih terus menjadi incaran wisatawan lokal yang ingin merasakan kesenangan bermain wahana dalam sebuah *theme park* bertemakan fantasi tersebut. Pemakaian sosok kera bekantan sebagai logo tentunya melalui proses yang diikuti kaidah-kaidah logo yang baik, dengan bukti kesuksesan Dunia Fantasi yang sampai kini terus berkembang dan tetap kokoh sebagai *theme park* terbesar di Indonesia.

Sejak awal berdiri hingga kini Dunia Fantasi masih dengan konsisten memakai sosok personifikasi kera bekantan sebagai logo, guna mengikuti perkembangan zaman dan agar tidak tertinggal tentunya Dunia Fantasi terus memperbaharui perusahaan mereka baik dalam segi teknologi wahana ataupun *brand image* mereka terhadap pengunjung yang diantaranya adalah pembaharuan logo. Pembaharuan yang dilakukan terhadap logo Dunia Fantasi hanya sebatas gaya visual dan warna, namun pemakaian sosok kera bekantan sebagai logo tetap konsisten dipakai oleh Dunia Fantasi. Perubahan tersebut tentunya melalui berbagai pertimbangan yang akhirnya harus memutuskan mereka untuk memperbaharui logo, karena ketika sebuah perusahaan merubah logo mereka, hal tersebut menunjukan unsur baru yang ingin mereka perlihatkan ketika logo baru mereka muncul, belum lagi dengan mengeluarkan biaya aplikasi logo tersebut dimana tentunya mereka harus mengganti logo yang lama dengan logo yang baru.

Pemanfaatan logo terhadap berbagai media memilki ketentuan-ketentuan dalam aplikasinya, pemanfaatan tersebut memiliki kaidah-kaidah sesuai dengan *brand positioning* yang diharapkan oleh Dunia Fantasi dan hal tersebut guna memperkuat nilai dari kesatuan sebuah *brand* yang telah dibuat, sehingga aplikasi tidak bisa berbeda jauh elemen – elemen *brand* dimana logo adalah sebagai wajah Dunia Fantasi itu sendiri.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, dapat di identifikasi permasalahan yang berkaitan dengan logo Dunia Fantasi yaitu :

a. Logo Dunia Fantasi yang masih memakai sosok kera bekantan yang sama hingga sekarang dengan beberapa perubahan pada visual logo dan aplikasinya.

b. Pemakaian sosok personifikasi kera bekantan yang menjadi logo bagi Dunia Fantasi.

1.2.2. Perumusan Masalah

Dunia Fantasi pernah memperbaharui logo mereka sebanyak dua kali sejak awal berdiri namun dengan tetap memakai personifikasi dari sosok kera bekantan sebagai logo, sebagai perumusan masalah diantaranya adalah :

1. Bagaimana bentuk dasar, warna dan tipografi logo Dunia Fantasi.
2. Bagaimana aplikasi logo Dunia Fantasi di berbagai media.
3. Pemakaian sosok kera Bekantan sebagai logo Dunia Fantasi.

1.3. Pembatasan Masalah

Logo Dunia Fantasi terdiri dari *logogram* dan *logotype*, dalam penelitian ini penulis membatasi penelitian dengan mengkaji visual logo diantaranya :

a. Perbedaan logo Dunia Fantasi pada tahun 1986, 1994 dan 2004.

b. Bentuk dasar, warna dan tipografi.

c. Sampel aplikasi logo seperti patung, badut, papan nama, *sign system* yang terletak di kawasan Dunia Fantasi.

d. Pemakaian kera bekantan sebagai logo melalui sudut pandang Dunia Fantasi.

1.4. Metode Penelitian

Dalam upaya mendapatkan data yang relevan dengan permasalahan yang diteliti dibutuhkan metode penelitian kualitatif dan analisa visual sebagai penelaah masalah ini. Penelitian ini akan menggunakan teori pendekatan tentang logo dan teori – teori pendukung lainya yang berkaitan dengan logo, juga wawancara dan observasi dalam upaya mendapat data tentang logo melalui perusahaan yang diteliti.

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan diantaranya adalah :

1. Mengkaji bentuk dasar, warna dan tipografi dari logo Dunia Fantasi yang konsisten memakai sosok kera Bekantan sebagai logo.
2. Untuk menjelaskan berbagai aplikasi logo Dunia Fantasi terhadap berbagai media.
3. Untuk menjelaskan sudut pandang Dunia Fantasi terhadap pemakaian sosok kera Bekantan sebagai logo.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat praktis yang diperoleh dari penulisan ini adalah :

1. Sebagai bahan informasi guna melengkapi penelitian mengenai logo.
2. Sebagai dan sebagai sumbangan pengetahuan pengkajian logo dan aplikasi logo.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diuraikan dalam makalah ini terbagi menjadi lima bab, yaitu :

- *BAB I Pendahuluan,* dalam bab ini membahas latar belakang permasalahan yang diangkat, identifikasi masalah tentang pemakaian personifikasi seekor kera bekantan sebagai logo Dunia Fantasi, perumusan masalah yang bertuliskan pembahasan tentang masalah-masalah yang diteliti dan dibahas, pembatasan masalah yang merupakan batasan-batasan guna mempersempit dan memfokuskan masalah, metode penelitian yang berisikan metode yang dipakai dalam penelitian, manfaat penelitian yang berisi tentang kegunaan dari hasil penelitian dan pembahasan, tujuan yang bertuliskan tujuan penelitian dan diakhiri dengan sistematika penulisan.

- *BAB II Tinjauan Pustaka,* dalam bab ini bertuliskan teori-teori referensi yang mendukung penulisan skripsi, penggunaan teori berkisar mengenai definisi logo, definisi maskot, dan definisi *brand image.*
- *BAB III Logo Dunia Fantasi,* dalam bab ini menguraikan data-data dari logo Dunia Fantasi baik berupa data primer maupun sekunder.
- *BAB IV Kajian Logo Dunia Fantasi,* merupakan bab yang menguraikan pembahasan permasalahan dari logogram Dunia Fantasi dengan analisa menggunakan landasan teori dan metode penelitian.
- *BAB V Simpulan,* Merupakan bab yang menguraikan kesimpulan akhir dari hasil penelitian dan sekaligus menjadi penutup dari penulisan skripsi ini.