BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sejak awal kemunculannya teknologi informasi telah mengalami banyak perubahan. Sebagai bentuk kreatifitas hingga sekarang hampir setiap periodenya teknologi ini selalu diawali dengan inovasi terbaru. Hingga beberapa tahun terakhir teknologi informasi telah sampai kepada kebutuhan dan gaya hidup. Dukungan ini muncul ketika teknologi tersebut menjadi bagian yang memberikan kemudahan dan keindahan.

Internet merupakan salah satu teknologi informasi yang saat ini telah menjadi suatu kebutuhan. Teknologi ini memiliki sistem yang dapat menghubungkan satu komputer atau *server* kekomputer lain dengan menggunakan berbagai macam media. Internet menawarkan kemudahan dan kecepatan untuk mendapatkan informasi. Saat ini internet telah memiliki banyak fungsi diantaranya *chatting, e-mail, website, audio-video streaming, online games,* dan *voice chat.*

Berbagai macam fungsi tersebut sangat membantu untuk mendapatkan informasi dengan mudah. Masyarakat disini tidak hanya mendapatkan informasi namun juga dapat memberikan informasi. Ruang yang dapat digunakan untuk memberikan informasi pada kalangan pengguna internet adalah *website* atau situs.

Situs memiliki halaman yang berisikan informasi mengenai diri pribadi, golongan, perusahaan, organisasi atau pemerintahan. Melihat semakin banyaknya pengguna internet tidak jarang kini situs banyak digunakan sebagai media untuk menawarkan jasa atau produk. Berbagai macam penggunaan situs yang membuat perkembangannya semakin cepat dari tahun ketahun. Fenomena menawarkan jasa usaha dalam sebuah situs tentunya sesuatu hal yang positif. Apa lagi mengetahui akan banyaknya pengguna internet. Sehingga terkadang pengguna jasa sulit untuk membedakan antara situs-situs jasa yang dari perusahaan besar atau situs jasa

dari usaha kecil menengah/UKM, karena keduanya terkadang terlihat bagus secara tampilan.

Perkembangan teknologi informasi ini sangat dipengaruhi oleh berkembangnya ilmu pengetahuan barat. Sehingga dampaknya sangat berpengaruh terhadap teknologi informasi di Indonesia, karena ilmu pengetahuan Indonesia masih mengarah pada ilmu pengetahuan dari barat. Dengan demikian banyak kesamaan fenomena yang terjadi di Indonesia seperti halnya yang terjadi di barat. Adanya internet di Indonesia membuat banyaknya situs-situs yang bermunculan, hal ini sama dengan fenomena yang terjadi di barat.

Masyarakat Indonesia dapat dengan mudah untuk memiliki sebuah situs, karena tata cara pembuatan situs dapat ditemukan dengan mudah di internet. Untuk membuat sebuah situs tentu harus memiliki modal, namun dengan modal yang tidak begitu besar siapa pun dapat memilikinya. Hal ini disebabkan telah banyak jasa yang menawarkan biaya pembuatan dan penyimpanan data (*server*) yang murah. Dengan demikian untuk seseorang yang ingin memiliki situs tentulah tidak sulit.

Adanya teknologi informasi (internet dan telpon) dapat mempermudah masyarakat dalam menggunakan jasa yang ditawarkan melalui situs. Pengguna jasa (klien) tidak perlu mengunjungi kantor atau tempat jasa tersebut, cukup melalui jaringan internet. Komunikasi dan transaksi dapat dilakukan secara *online,* maka dengan ini penggunaan jasa dapat lebih mudah dan cepat untuk menggunakan layanan jasa tersebut. Tak jarang juga klien perlu memperhatikan kebenaran jasa yang ditawarkan melalui situs-situs di internet.

Banyak jenis usaha yang memiliki cara interksi terhadap klien klien/konsumennya melalui internet. Sebagai contoh adalah situs amazon.com dan bhineka.com yang menawarkan produknya melalui internet (situs) serta cara pembelian dan pembayarannya juga melalui internet. Sedangkan untuk jasa perancangan logo adalah situs bikinlogo.com dan iplogodesign.com yang memiliki kesamaan cara interaksi terhadap kliennya yaitu melalui *online* internet.

Ada kemudahan bagi pengguna jasa jika menggunakan cara interaksi melalui *online* internet. Pengiriman data mengenai profile/latar belakang perusahaan dan jenis usaha secara garis besar dapat dikirimkan melalui internet. Sehingga dengan cara ini dapat membantu untuk mempercepat proses perancangan logo. Dilain hal jasa ini juga memiliki kelebihan yaitu harga yang ditawarkan tentunya lebih murah dibandingkan jika menggunakan jasa konsultan *branding.*

Cara interaksi *online* ini menjadi sebuah perbedaan dan memiliki keunikan tersendiri. Jika pada dasarnya perusahaan konsultan *branding* melakukan pengumpulan data secara *offline,* seperti malakukan wawancara kepada pihak perusahaan. Hal ini tidak diutamakan jika menggunakan jasa merancang logo malalui situs bikinlogo.com dan iplogodesign.com.

Dari cara interaksi internet tentunya akan berpengaruh juga pada proses perancangan, yaitu pada tahapan dan metode perancangan. Metode dan tahapan perancangan merupakan salah satu proses yang digunakan desainer untuk menghasilkan sebuah rancangan yang optimal. Tahapan-tahapan yang ada didalam metode desain sangat membantu desainer untuk mempermudah dalam menganalisa data, memecahkan masalah serta menemukan ide rancangan.

Dalam sebuah rancangan c*orporate identity*, logo diciptakan dengan proses kreatif dan aturan-aturan standar dalam mengaplikasikannya. Proses kreatif ini ada saat penciptaan desain, pemilihan huruf, warna, maupun elemen desain yang lain. Standar aturan yang harus dijalani dalam aplikasi disemua media adalah standar baku yang harus dilaksanakan. Seperti standar warna, jenis huruf, skala bentuk adalah sesuatu yang tidak bisa ubah lagi, sehingga logo memiliki nilai konsisten. Sebuah logo atau *corporate identity* yang dibuat tentunya sangat mempengaruhi citra dari sebuah perusahaan yang sangat penting untuk dibangun dengan *element* yang kuat. Logo tidak hanya sekedar sebagai lambang yang secara *visual* enak dilihat, namun juga memiliki nilai ideal, aspek visi, misi, ruang lingkup kerja, serta budaya perusahaan.

1.2. Identifikasi Masalah

Adanya perbedaan cara dalam perancangan logo dengan menggunakan jasa pembuatan logo melalui media *online* internet. Penyedia jasa mampu membuat logo secara cepat dan murah. Sedangkan hal lain yang membedakan adalah cara interaksi dan transaksi yang lebih dominan menggunakan fasilitas internet dan telpon. Tentunya hal ini menjadi sebuah pertanyaan mengenai proses desain/rancangan yang digunakan. Jika menggunakan metode desain secara umum perlu beberapa tahapan untuk mendapatkan hasil desain logo yang optimal dan juga membutuhkan waktu yang lebih lama. Berdasarkan fenomena ini maka didapat beberapa poin yang menjadi permasalahan dalam layanan jasa mendesain logo ini :

1. Penyedia jasa dapat menawarkan harga yang lebih murah untuk merancang sebuah logo.
2. Interaksi antara pengguna jasa dan pemberi jasa dilakukan melalui media *online* internet, sehingga dapat terjadi minimnya data yang didapat serta kurangnya interaksi terhadap kedua belah pihak.
3. Desainer mampu mengerjakan desain logo dengan waktu yang lebih singkat. Hal ini dapat dipengaruhi oleh cara yang digunakan, yaitu sedikitnya data yang diterima dapat menyebabkan adanya perbedaan proses desain.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang dan indentifikasi masalah maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah proses dalam merancang logo melalui situs jasa penyedia layanan mendesain logo dengan interaksi melalui media *online* imternet dan telpon?
2. Apakah proses perancangan logo pada situs penyedia jasa pembuatan logo melalui media *online* internet sama dengan proses perancangan secara umum?

1.4. Batasan Masalah

Masalah dibatasi agar lebih fokus pada dua situs penyedia jasa pembuatan logo secara *online* dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Berdasarkan sisi geografis

   Penelitian dibatasi pada situs lokal Indonesia dengan memperhatikan alamat pengelolah situs atau melalui *contact person*.

2. Berdasarkan jumlah pengunjung

   Penelitian dibatasi pada penyedia jasa yang *traffic rank*-nya cukup besar. Data dilihat dari situs www.alexa.com, sebuah situs yang menyediakan jasa untuk melihat jumlah pengunjung dari sebuah halaman situs.

3. Berdasarkan Biaya

   Penelitian dibatasi pada situs yang menyediakan jasa desain logo dengan kisaran biaya antara Rp. 500.000,00 – Rp. 12.000.000,00

4. Berdasarkan waktu pengerjaan

   Situs yang menawarkan jasa mendesain logo dengan waktu pengerjaan maksimal 1 minggu untuk satu proyek.

5. Berdasarkan cara interaksi

   Situs yang lebih banyak menggunakan metode interaksi melalui media *online* internet atau telpon.

6. Berdasarkan portfolio

   Situs yang telah mengerjakan minimal 20 desain logo.

7. Berdasarkan Domain

   Situs dengan domain nama sendiri dan tidak memakai domain yang gratis, dengan alasan pemberi jasa memiliki cukup modal untuk menjalankan usaha.

1.5. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif. Peneliti melakukan observasi langsung melalui internet untuk mencari permasalahan mengenai situs penyedia jasa pembuatan logo secara *online*, yang menawarkan jasa dengan biaya yang lebih murah dan waktu yang lebih cepat. Kemudian mengklasifikasikan untuk memfokuskan dua situs penyedia jasa saja. Pengumpulkan data dilakukan dengan cara menganalisa data sekunder, studi pustaka, wawancara dengan para ahli serta mengumpulkan data melalui media internet.

1.6. Tujuan Penelitian

- Tujuan umum

  Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode dalam mendesain logo melalui media *online* internet serta bagaimanakah cara interaksinya.

- Tujuan khusus

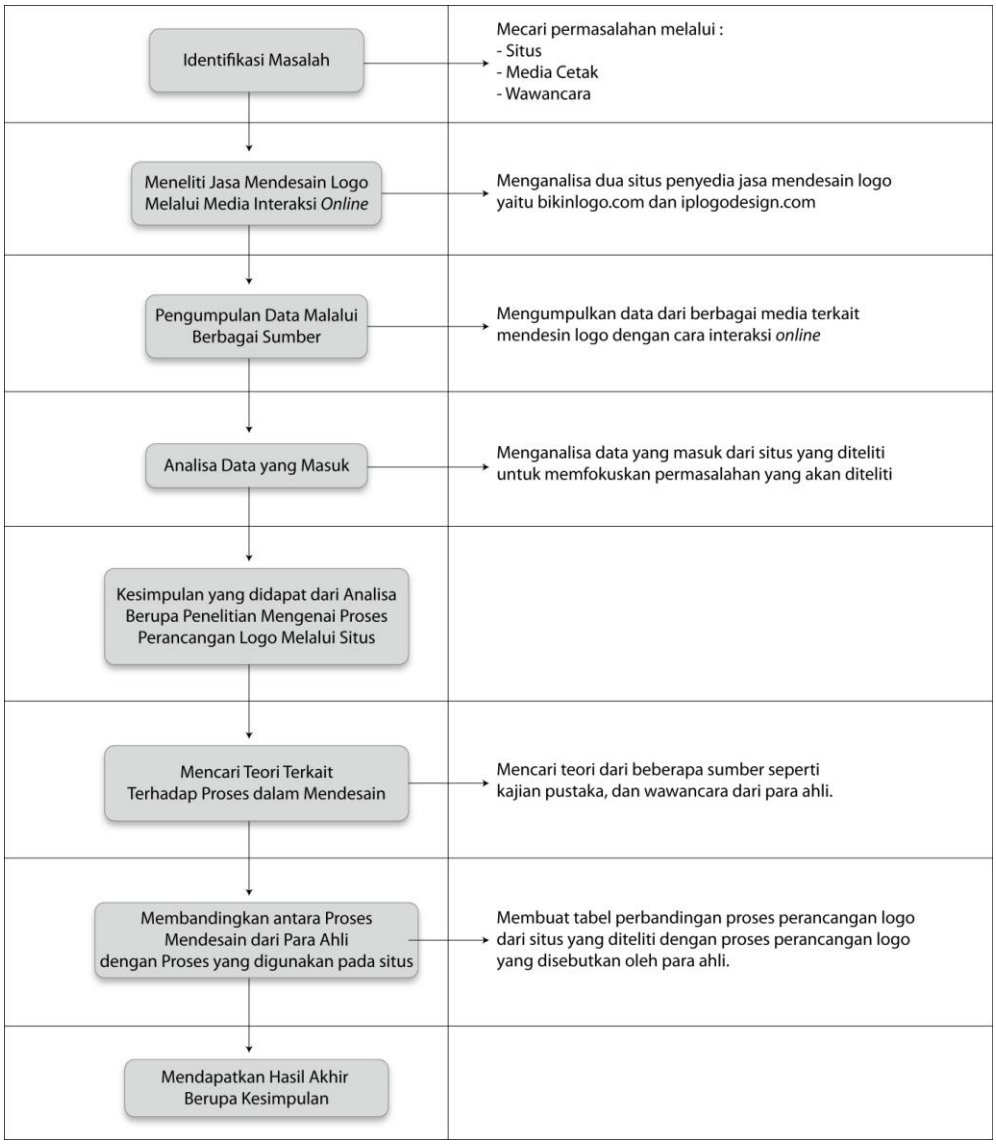
  Mengetahui tahapan, tujuan serta kepentingan dalam perancangan logo melalui media *online*, dengan sistem pengerjaan yang lebih cepat dibandingkan dengan perancangan logo oleh desainer-desainer pada umumnya.

1.7. Manfaat Penelitian

Penelitian bermanfaat sebagai ruang informasi bagi pihak akademisi untuk menahami lebih mendalam mengenai hasil metode desain logo yang digunakan pada situs penyedia jasa desain logo melalui *online* internet.

1.8. Kerangka Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif dengan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :



Gambar 1.1 Skema langkah-langkah penelitian deskriptif

1.9. Sistematika Penulisan

Penulisan hasil penelitian ini memiliki sistematika untuk mempermudah dalam memahami maksud dan tujuan penulisan setiap babnya. Berikut adalah deskripsi mengenai pembahasannya :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai masalah yang melatar belakangi jasa perancangan logo melalui situs *online*. Menentukan tujuan penelitian dengan merumuskan masalah yang timbul, serta menentukan tujuan penelitian dan batasan penelitian agar studi yang dilakukan lebih terarah.

BAB II LANDASAN TEORI

Halaman ini lebih banyak menjelaskan keterkaitan dan pemaparan teori-teori yang berhubungan dengan desain dan perancangan logo yang dilakukan melalui studi literatur. Landasan teori tersebut digunakan sebagai kerangka dan bersumber dari buku-buku pustaka sebagai dasar pemikiran.

BAB III SITUS PENYEDIA JASA PEMBUATAN LOGO DENGAN MEDIA INTERAKSI ONLINE

Menjelaskan tahapan-tahapan dalam mendesain logo pada situs yang menjadi objek penelitian. Mulai dari proses pemesanan hingga penerimaan hasil jadi.

BAB IV ANALISA METODE DESAIN PADA SITUS JASA MENDESAIN LOGO DENGAN MEDIA INTERAKSI ONLINE

Menguraikan hasil penelitian mengenai metode dalam mendesain logo melalui media *online* dan membadingkannya dengan metode secara umum. Dalam penulisannya data dibuat dengan tabel agar lebih jelas perbedaan dan permasalahannya.

BAB V KESIMPULAN

Bagian ini membahas mengenai hasil penelitian dari fenomena pembuatan logo melalui media *online* internet.