BAB III

STRATEGI PERANCANGAN

3.1. Strategi Perancangan

Setelah melihat dari masalah yang telah dipaparkan serta malakukan analisa dari permasalahan yang ada pada Universitas Komputer Indonesia, maka pemilihan perancangan Identitas visual Unikom sangat sesuai untuk memperkuat citra yang ada serta mengkomunikasikan visi, misi, target dan juga logo, kepada.

3.1.1. Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi diutamakan dalam membangun kepercayaan serta loyalitas seluruh masiswa dan juga mahasiswi serta para calon mahasiswa yang hendak memasuki perguruan tinggi.

3.1.2. Strategi Kreatif

Pendekatan kreatif yang dilakukan dalam perancangan identitas Universitas Komputer Indonesia mengarah kepada visi misi serta target, dimana hal-hal tersebut mengacu kepada universitas yang memiliki keunggulan dalam bidang teknologi informasi dan juga komputer, sehingga visual-visual yang digunakan identik dengan

nilai keunggulan yang dimiliki Unikom. Hal yang perlu diperhatikan juga dalam logo adalah bagai mana logo dapat menyampaikan esensi dari visi misi yang ditargetkan oleh Unikom serta membagun loyalitas antara mahasiswa dan universitas.

Identitas visual Universitas Komputer Indonesia mencerminkan pendidikan yang unggul dalam bidang teknologi informasi dan juga komputer, tentu saja hal tersebut dapat diperkuat dengan adanya hal-hal atau bentuk visual yang berhubungan dengan teknologi maupun komputer,

3.1.3 Pencarian Gagasan Visual

Pencarian gagasan visual berawal dari pemahaman pesan yang ingin disampaikan ke khalayak. Dari penjabaran visi, misi, dan tujuan maka didapatkan tiga kata kunci, yaitu :

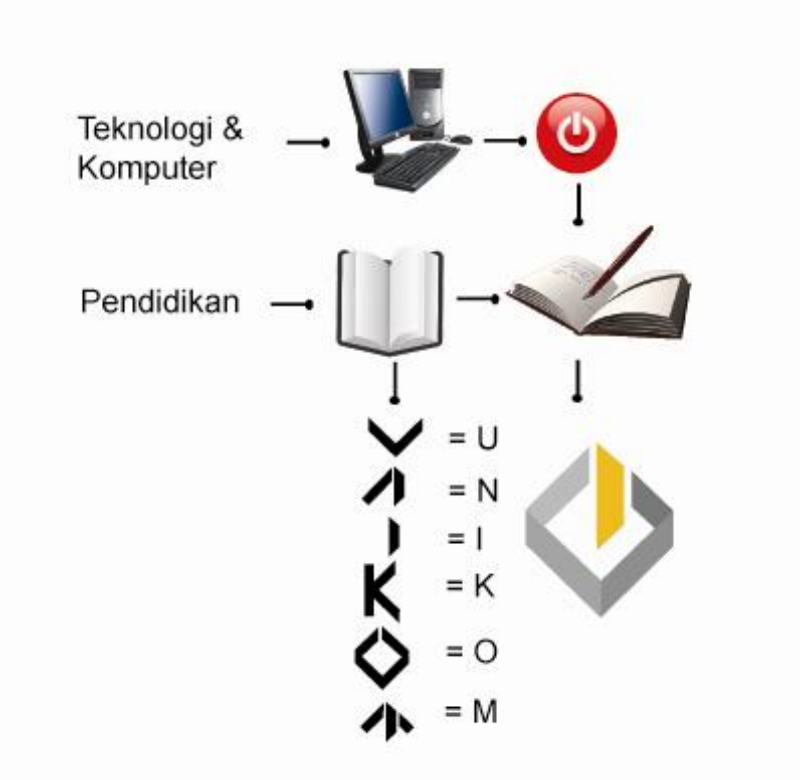
- **Komputer**
- **Teknologi**
- **Pendidikan**

3.1.4 Strategi Visual

Dalam perancangan logo lembaga pendidikan ini dilakukan proses pemetaan dari visi, misi, dan tujuan dari Universitas Komputer Indonesia, sehingga dapat mempermudah proses pengerjaan identitas visual logo. Dengan itu maka perancangan dilakukan sesuai acuan kata kunci yang telah ada.

3.2. Studi Visual

Tombol hidup atau tombol *on* mencerminkan langkah awal dalam memulai sebuah pekerjaan dengan komputer dan juga mewakili dari berbagai komponen yang ada dalam komputer, dimana hal ini menjadi sebuah acuan Unikom menjadi sarana pendidikan yang dapat menciptakan sumber daya manusia yang unggul dalam bindang teknologi informasi dan komputer, sedangkan gambar lipatan buku-buku melambangkan sebuah pendidikan yaitu pengabdian Unikom dalam mendidik serta meciptakan para mahasiswa yang cerdas untuk bangsa ini, sedangkan dari bentuk lipatan tersebut dapat tersusun huruf-huruf dan dari huruf tersebut dapat tersusun kata UNIKOM.



Gambar 3.1, Studi Visual

3.2.1 Format Desain

Identitas yang dirancang harus merepresentasikan keunggulan dan kemajuan serta visi misi dari Unikom sebagai universitas yang memiliki keunggulan dalam bidang teknologi informasi dan komputer, serta mejadi universitas yang terdepan dalam hal tersebut, Berikut contoh-contoh logo universitas berbasi teknologi informasi dan komputer :



Gambar 3.2, Logo-logo Universitas berbasis Komputer

3.2.2 Logogram

Visual yang digunakan mengacu kepada visi,misi dan target yang dimiliki oleh Unikom, dimana visual terbentuk dari tiga kata kunci yang telah didapat, maka identitas visual menyimbolkan suatu jenjang pendidikan yang memiliki keunggulan dalam bidang informasi dan teknologi dan juga memiliki keahalian dalam bidang komputer.



Gambar 3.3, Logo

3.2.3 Tipografi

Jenis tulisan memiliki kepribadian dan menunjukan fungsional dari kegunaannya. penggunaan yang konsisten dari jenis tulisan tertentu membuat pembaca degan mudah mengenali brand tersebut

Bank Ghotik Medium BT

penggunaan hurup tersebut tidak lain adalah karena huruf yang mendekati bentuk dari logogram, degan karakter huruf yang tegas dan kotak serta sudut dari huruf yang lancip, hal ini dipilih karna juga merupakan penyelarasan antara *logogram* dan *logotype*.

font alternatif yang digunakan untuk penulisan dalam media lain seperti halnya *sign building, sign system* dan hal lainya, sedangkan untuk keperluan surat menyurat dan lain sebagainya menggunakan jenis font Myriad

Bank Gothic Medium BT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!@#$%^&*(),.;'□

Bank Gothic light BT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!@#$%^&*(),.;'[]

Myriad

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!@#$%^&*(),.;'[]

3.2.4 Warna

Warna merupakan salah satu sumber desain yang mempengaruhi pesan, pemilihan warna dalam konsep ini berdasarkan kepada kesan yang ingin disampaikan serta warna yang memang sudah ada dalam warna-warna yang tercantum oleh logo, hal tersebut dimaksudkan agar warna dapat mewakili dari citra yang di miliki oleh Unikom, sebagai salah satu universitas yang memiliki basis teknologi informasi dan juga komputer, adapun warna-warna yang digunakan antar lain :



Gambar 3.4, Warna logo

Gold Sun Yellow

Warna kuning matahari keemasan ini merupakan cerminan dari prestasi – prestasi Unikom dalam bidang teknologi dan juga menjadi Universitas yang unggul dalam bidang teknologi informasi dan komputer. *Quality is our Tradition*

Lavish Grey

Warna ini juga merupakan warna penuh semangat , komunikatif dan mendorong ekspresi diri, memberi insprirasi, memudahkan pikiran secara logis dan merangsang kemampuan intelektual, warna abu-abu erat kaitannya dengan warna logam atau *chrome* hal tersebut sering dijumpai dalam komponen komputer

Merupakan cerminan misi Unikom dalam menyelengarakan Pendidikan tinggi kearah masyarakat Industri maju dengan memberikan pendidikan yang kondusif, program-program studi berbasis pada teknologi informasi & komputer

Deep Blue

Tidak bisa lepas dari elemen air dan udara, berasosiasi dengan alam, melambangkan keharmonisan, memberi kesan lapang. Pemakaian warna biru dapat melahirkan perasaan sejuk, tentram, hening, dan damai, memberi kenyamanan dan perlindungan, hal ini tidak terlepas dari tempat Unikom berdiri yaitu kota Bandung

3.2.5 Strategi Media

Media yang dipilih berdasarkan sifat dan kebutuhan para mahasiswa. Media tersebut akan berperan penting dalam penerapan identitas Universitas Komputer Indonesia yang baru,

Dengan adanya media-media yang dekat dengan mahasiswa diharapkan dapat menambah loyalitas mahasiwa, maka media-media yang baik dan dekat dengan hal tersebut antara lain.

a. Stasionery (kelengkapan administrasi), berupa:

- Stempel
- *ID Card*
- Alat Tulis

b. Atribut mahasiswa

- Jas Almamater
- *Binder* atau *Book file*
- *Mouse pad*
- *Mug*
- Stiker

c. Properti, berupa:

- *Sign system*
- No. ruangan
- Petunjuk arah
- Nama Fakultas

3.2.1. Strategi Distribusi

a. Distribusi internal

Distribusi internal terutama atribut untuk mahasiswa diberikan pada awal mula para calon mahasiswa mendaftarkan diri untuk masuk ke Unikom. Atribut tersebut menjadi media yang wajib dimiliki oleh semua mahasiswa yang baru masuk.

b. Distribusi Eksternal

Distribusi eksternal dilakukan ketika para mahasiswa hendak mengumpulkan tugas dalam format keping CD atau DVD, juga ketika hendak melakukan kegiatan-kegiatan resmi dengan menggunakan jas almamater dan Id card yang telah di berikan hal ini agar dapat membedakan antara pengurus dan juga anggota.