BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1. Strategi Perancangan

Re-branding Identity Darul Arqam berupa perancangan identitas berupa logo, beserta aturan standar penerapan. Konsep logo mengacu kepada positioning dan diferensiasi Ma'had darul Arqam "Selalu Bersinar". Yang merupakan hasil dari poin-poin keunggulan Darul Arqam sebagai pondok pesantren modern dengan sistem pembelajaran yang unik tidak biasa, berpikir moderat dan rasional, berprestasi, berdiri di kawasan yang strategis dan representatif untuk sebuan pendidikan.

3.2. Strategi Media

Aplikasi media yang diutamakan merupakan media-media yang menghubungkan hubungan internal Darul Arqam dengan masyarakat. Media berupa:

- Atribut yang dipakai oleh penghuni Darul Arqam terutama santri dan pengajar
- Kebutuhan administrasi internal dan eksternal seperti surat, amplop, stempel.
- *Merchandise.* seperti pin, gantungan kunci*, t-shirt.*
- Properti. seperti *building signage,* mobil operasional.

3.3. Konsep Logo

Konsep logo mengacu kepada positioning Darul Arqam ‘Selalu Bersinar’. Kata kunci yang diambil adalah:

- Lembaga Pendidikan Modern
- Unik/Kreatif
- Muhammadiyah

Ketiga kata kunci tersebut akan menjadi satu kesatuan pada perancangan logo Darul Arqam. Elemen logo terdiri dari *picture mark* dan *letter mark.*

Pada *picture mark* objek yang digunakan adalah huruf arab ‘ARQAM’. Objek ini dipilih karena huruf (bahasa arab) adalah awal mula dan motivasi didirikannya Darul Arqam. Untuk mempresentasikan modern, berpikir rasional, dan moderat, bentuk huruf ‘ARQAM’ dibentuk dari objek-objek geometri dengan konstruksi perhitungan yang jelas. Unik dan kreatif terdapat ada dua titik di huruf ق yang mempunyai arti ambigu dengan objek buku sebagai pedoman/sumber ilmu. Serta cahaya Muhammadiyah yang disederhanakan kedalam bentuk yang lebih simpel.

3.4. Studi Visual

Studi visual dilakukan untuk memperoleh elemen pembentuk logo berupa bentuk, garis, warna, dan huruf, yang sesuai dengan pengetahuan *target audience.*

3.4.1. Garis

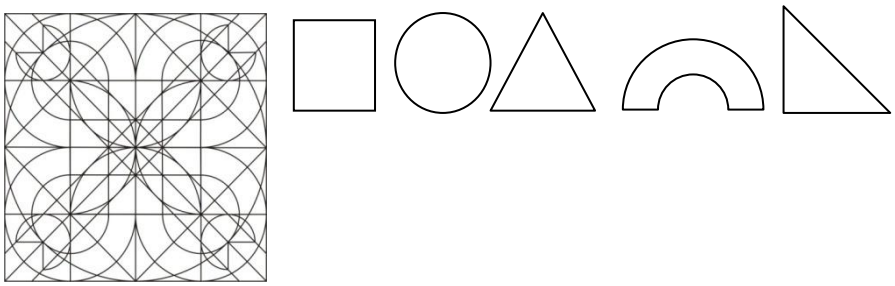
Jenis garis yang digunakan berupa garis-garis pembentuk objek geometri berupa horizontal, vertical, diagonal, serta bentuk linkar dan sudut siku pada garis sudut. Garis ini merupakan pembentuk gambar teknik seperti yang digunakan pada beberapa pelajaran sekolah khususnya pada pelajaran ilmu pengetahuan alam, seperti pada matematika dan fisika.



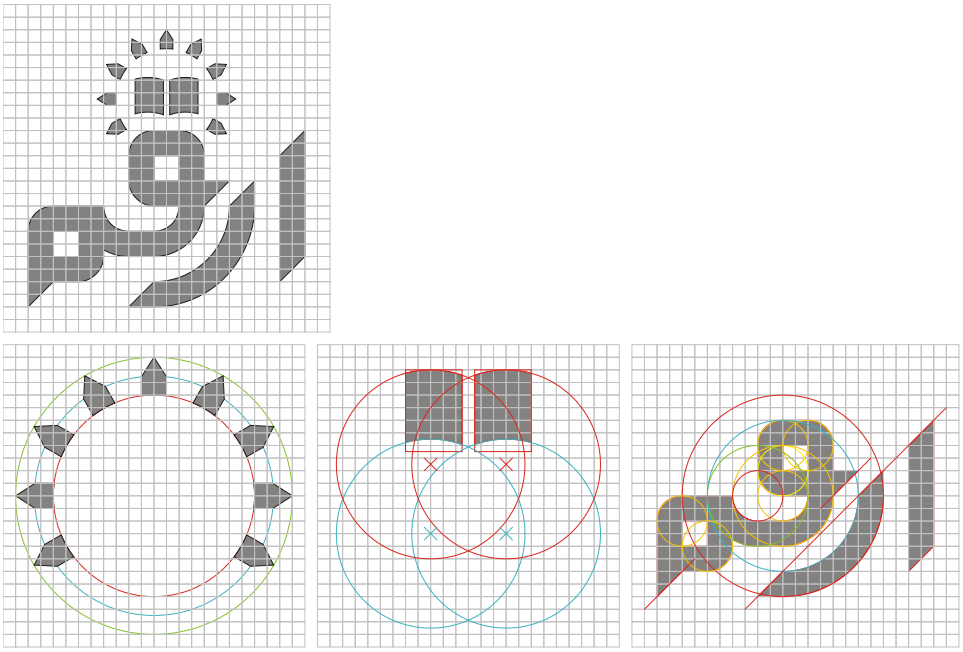
Gambar 3.1. Studi Garis

3.4.2. Bentuk

Bentuk perancangan logo berdasarkan pada sifat rasional dengan menggunakan bentuk-bentuk geometris seperti segi empat, bulat, segitiga dengan perhitungan yang jelas dengan menggunakan system grida. Bentuk-bentuk ini pun digunakan seperti pada beberapa pelajaran sekolah khususnya pada pelajarang ilmu pengetahuan alam, seperti pada matematika dan fisika.



Gambar 3.2. Studi Bentuk



Gambar 3.3. Sistem grida pada *Picture mark* logo Darul Arqam

3.4.3. Warna

Warna didasarkan pada studi indicator, dengan kesimpulan warna yang digunakan adalah warna-warna cerah seperti hasil studi warna di bawah:



Gambar 3.4. Studi Warna

Warna yang dipilih adalah:



Gambar 3.5. Identitas Warna

Penjelasan Warna:

- Charteuse (C100 Y40) merupakan warna cerah, kontas, hangat. sebagai gambaran dari sifat bersinar.
- Dark Blue (Pantone 295 C) sebagai objek yang diterangi yang merupakan identitas Muhammadiyah.
- Torquoise (C60 Y20) merupakan warna trend 2011, dan digunakan sebagai warna tambahan pada aplikasi.

3.4.4. Huruf

Huruf pada logo menggunakan jenis font ‘Titillium Text 22L Xb’. Font yang dipilih merupakan jenis huruf yang mudah dibaca, mewakili sifat modern, serta disesuaikan dengan target audience.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#$%^&*()-=_+,.<>

Untuk keperluan headline dan judul digunakan jenis font ‘Titillium Text 22L Rg’. Jenis huruf ini mengikuti jenis huruf yang digunakan pada logo untuk menjaga konsistensi identitas huruf Darul Arqam

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#$%^&*()-=_+,.<>

Sedangkan pada *bodytext* menggunakan jenis font ‘Helvetica 55’

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#$%^&*()-=_+,.<>

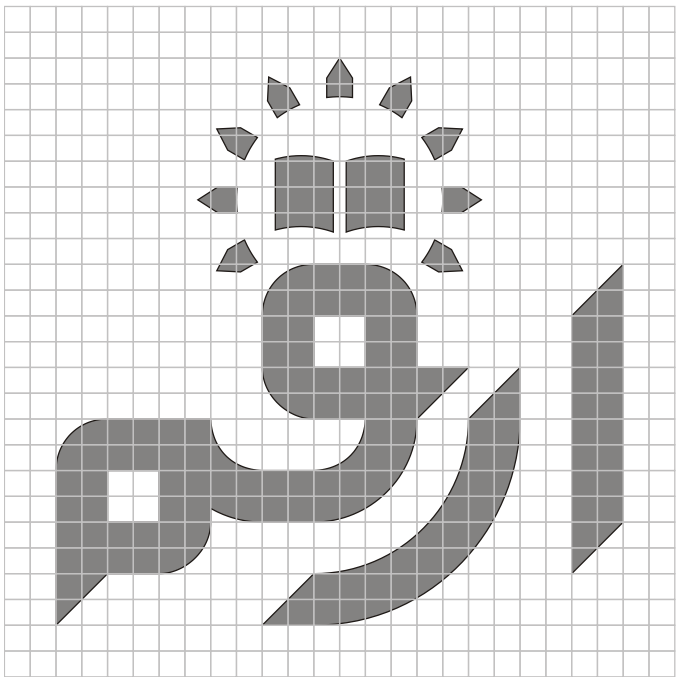
3.5. Logo Utama



Gambar 3.6. Logo Utama

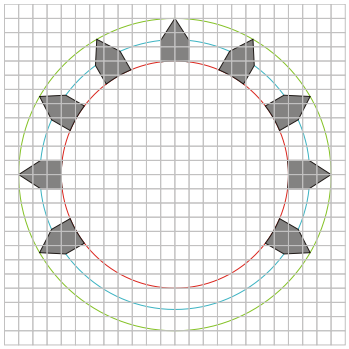
3.5.1. Sistem Grida

Picturemark secara keseluruhan



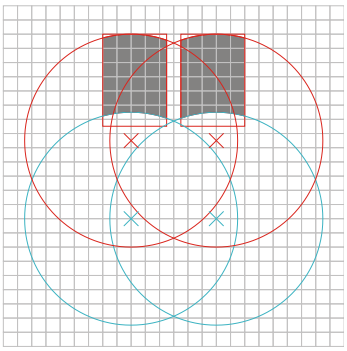
Gambar 3.7. *Picture mark* keseluruhan

Objek Cahaya



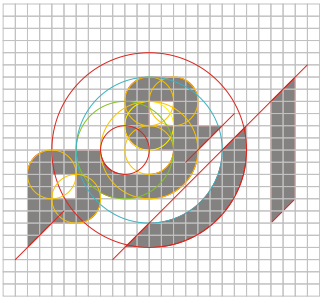
Gambar 3.8. *Picture mark* cahaya

Objek Kitab/Buku



Gambar 3.9. *Picture mark* kitab

Objek ‘ARQAM’



Gambar 3.10. *Picture mark* ‘ARQAM’

3.5.2. Variasi Tata Letak Logo

Untuk mengakomodir berbagai aplikasi, maka dibuatkan beberapa penempatan logo (antara *picture mark* dan *letter mark*). Hal ini disebabkan berbagai media aplikasi mempunyai bentuk dasar dan ukuran yang berbeda-beda.

Rata Kanan Vertikal

Rata Tengah Vertikal

Rata Kiri Horisontal

Horisontal

Gambar 3.11. Variasi logo

3.5.3. Variasi Warna Logo

Untuk mengakomodasi berbagai aplikasi dengan warna yang berbeda, maka dibuatkan variasi warna.



Gambar 3.12. Variasi warna logo

3.5.4. Penggunaan Logo yang Salah

Untuk menjaga konsistensi logo, maka diberikan contoh-contoh penggunaan logo yang tidak diperbolehkan



Gambar 3.11 Penggunaan logo yang salah

Penggunaan logo yang salah berupa:

1. Memakai warna lain selain warna yang ditentukan
2. Menempel logo di ujung area
3. Merubah proporsi logo
4. Menambah bayangan
5. Menyimpan logo di atas gambar yang penuh warna
6. Merubah jenis huruf