

Pembuatan Desain Logo Desa Wanurejo pada Pembelajaran Mata Kuliah Aplikasi Desain Grafis di Sekolah Vokasi IPB

Muthiah Humaira Marwa, Devi Fedrianingsih, Shereen Alen, Amata Fami

Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor, Indonesia

ABSTRAK

Perancangan identitas visual pada mata kuliah Aplikasi Desain Grafis di Sekolah Vokasi IPB menjadi bagian yang mendasar untuk dipelajari. Pembuatan logo pada mata kuliah ini merupakan sebuah inovasi pendidikan yang bertujuan untuk menggabungkan teori desain grafis dengan pengalaman praktis dalam konteks dunia nyata. Urgensi pembuatan logo sebagai bagian dari proses pendidikan adalah untuk membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dan dapat diterapkan yang relevan dengan industri. Membuat logo bukan hanya proses media; ini juga merupakan proses kreatif yang melibatkan penelitian, analisis, dan implementasi desain. Logo merupakan salah satu jenis media yang penting karena berfungsi sebagai representasi visual dari identitas suatu entitas dan ciri-ciri identitas, seperti perusahaan, organisasi, atau wilayah. Dalam konteks pendidikan, membuat logo merupakan cara yang efektif untuk mendidik siswa tentang perlunya komunikasi visual yang kuat dan jelas. Selain itu, proses pembuatan logo mencakup berbagai langkah yang menyoroti perlunya pemikiran kritis, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah di tempat kerja bagi siswa. Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan pembelajaran mata kuliah Aplikasi Desain Grafis dengan proses pembuatan logo yang mencerminkan identitas dan nilai-nilai desa dengan mempertimbangkan kebutuhan dan harapan yang sesuai dengan *brief*. Pendekatan desain logo memanfaatkan *7 Stage of a Creative Logo Design Process* yang dikembangkan oleh Erik Mesakki. Proses ini menjadi pedoman umum dalam merancang logo untuk beragam komunitas desain, karena mengikuti konsep tahapan ini akan menghasilkan logo yang sesuai, visual yang sempurna, dan memiliki makna yang kuat. Dengan penelitian ini, mahasiswa mampu memahami proses pembuatan logo, menghasilkan konsep, dan implementasi desain logo yang kuat untuk system identitas visual.

Kata Kunci: Identitas Visual, Implementasi Logo, Brand Image

ABSTRACT

Visual identity design in the Graphic Design Application course at the IPB Vocational School is a fundamental part to study. Logo creation in this course is an educational innovation that aims to combine graphic design theory with practical experience in a real-world context. The urgency of creating a logo as part of the educational process is to equip students with relevant and applicable skills that are relevant to the industry. Creating a logo is not just a media process; it is also a creative process involving research, analysis, and design implementation. Logos are an important type of media because they function as a visual representation of an entity's identity and identity characteristics, such as a company, organization or region. In an educational context, creating a logo is an effective way to educate students about the need for strong and clear visual communication. Additionally, the logo creation process includes various steps that highlight the need for critical thinking, creativity, and problem-solving skills in the workplace

for students. The aim of this research is to describe the learning of the Graphic Design Application course with the process of creating a logo that reflects the identity and values of the village by considering needs and expectations in accordance with the brief. The logo design approach utilizes the 7 Stages of a Creative Logo Design Process developed by Erik Mesakki. This process is a general guideline in designing logos for various design communities, because following the concept of this stage will produce a logo that is appropriate, visually perfect, and has a strong meaning. With this research, students are able to understand the process of creating a logo, produce a concept, and implement a strong logo design for a visual identity system.

Keywords: Visual Identity, Logo Implementation, Brand Image

How to Cite:

Marwa, M.H., et.al (2024) *Pembuatan Desain Logo Desa Wanurejo pada Pembelajaran Mata Kuliah Aplikasi Desain Grafis di Sekolah Vokasi IPB. Gestalt : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(1), 69-78
<https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i1.164>



PENDAHULUAN

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan metode yang efektif untuk mengatasi sejumlah tantangan terkait keberhasilan pembelajaran mahasiswa. Pemilihan media yang tepat sebagai sarana pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran, memacu minat dan motivasi mereka, meningkatkan fokus, serta memperbaiki proses pembelajaran secara keseluruhan. Pada akhirnya, pemahaman siswa tentang materi pelajaran dapat meningkat (Emda, 2011: 150).

Membuat logo untuk Desa Wanurejo bukan sekadar memenuhi kebutuhan identitas visual. Logo memiliki peran strategis dalam membangun citra desa dan menjadikannya mudah dikenali. Di era digital ini, logo semakin penting sebagai pembeda di tengah gempuran informasi. Lebih dari itu, pembuatan logo Desa Wanurejo dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam mata kuliah Aplikasi Desain Grafis di Sekolah Vokasi IPB.

Mata kuliah Aplikasi Desain Grafis bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan agar dapat menjadi desainer grafis yang berkompeten. Dalam perkembangannya, pembelajaran desain grafis semakin menekankan praktik nyata yang relevan dengan kebutuhan pasar. Salah satu metode yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut adalah melibatkan mahasiswa dalam proyek-proyek desain grafis yang bersifat nyata, seperti pembuatan atau perubahan logo untuk entitas yang benar-benar ada.

Logo merupakan pintu masuk ke brand yang mencerminkan identitasnya. Oleh karena itu, logo harus menunjukkan sifat unik, pribadi,

dan jiwa brand tersebut (Oscario, A. 2013), seperti contohnya pada perusahaan, organisasi, atau dalam konteks ini, sebuah desa. Selain menjadi identitas visual, logo Desa Wanurejo memiliki peran yang sangat vital dalam mewakili citra desa tersebut.

Penelitian ini akan membahas langkah-langkah yang diambil dalam pembuatan Logo Desa Wanurejo dan bagaimana logo tersebut dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat dalam mata kuliah Aplikasi Desain Grafis di Sekolah Vokasi IPB. Proses ini mencakup pemahaman mendalam tentang desa, komunikasi, serta penerapan prinsip desain grafis yang relevan.

Pembuatan logo bukan hanya tentang estetika, tetapi juga tentang strategi komunikasi, pendidikan, dan kontribusi nyata bagi desa. Dengan menggabungkan dua aspek penting ini, proyek ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi Desa Wanurejo dan mahasiswa di Sekolah Vokasi IPB.

Penelitian ini memiliki implikasi yang lebih luas dalam konteks pendidikan. Menggunakan proyek nyata seperti ini dapat membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan desain grafis secara efektif dan relevan. Oleh karena itu, tulisan ini akan menggabungkan dua aspek penting: kontribusi pada identitas visual Desa Wanurejo dan peran pembelajaran dalam pendidikan tinggi.

Pada penelitian ini, rumusan masalahnya adalah (1) Bagaimana menciptakan identitas visual berupa logo yang dapat menjadi sarana pembelajaran efektif dalam konteks mata kuliah Aplikasi Desain Grafis di Sekolah Vokasi IPB?, (2) Bagaimana cara memahami kebutuhan target audience dan menyampaikan informasi secara efektif melalui logo Desa Wanurejo?, (3) Bagaimana strategi komunikasi dan interaksi yang tepat dengan klien dan target audience melalui logo Desa

Wanurejo?, (4) Bagaimana elemen desain (layout, teks, elemen visual, dan invisible elemen) dapat digunakan untuk menyampaikan pesan secara utuh dan jelas dalam logo Desa Wanurejo?, (5) Bagaimana temuan dari penelitian pembuatan logo Desa Wanurejo dapat digunakan sebagai materi studi bagi mahasiswa yang memiliki minat mendalam dalam bidang identitas visual dan perancangan logo untuk branding?.

Tujuan pembuatan tulisan ini adalah (1) Dalam rangka memberikan pengetahuan kepada mahasiswa mengenai pembuatan logo dan identitas visual (*visual identity*) serta sistem grafis, (2) mampu memahami kebutuhan target *audience* dan kompeten dalam penyampaian informasi berupa produk desain grafis atau komunikasi visual, melalui proses membuat konsep desain, merencanakan media dan spesifikasinya, membuat *draft* berupa *thumbnails & dummy*, dan mewujudkan *Final Artwork* sesuai *brief*, (3) mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan klien, dan *target audience* melalui produk desain grafis atau komunikasi visual yang telah dihasilkan dan layak dipublikasikan secara luas, (4) mampu menyampaikan pesan secara utuh dan jelas melalui elemen *layout*, elemen teks, elemen visual dan *invisible* elemen yang saling mendukung, (5) Temuan dari penelitian ini juga dapat digunakan sebagai materi studi bagi mahasiswa yang memiliki minat mendalam dalam bidang identitas visual dan perancangan logo untuk *branding*.

Manfaat Perancangan

Manfaat Teoretis dari jurnal pembuatan logo ini yaitu (1) Untuk Desa Wanurejo, proses pembuatan logo dapat memberikan kontribusi pada teori identitas visual desa dengan memberikan contoh penerapannya dalam konteks desa yang sebenarnya,

(2) untuk Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor, Penelitian ini dapat memberikan model pembelajaran kolaboratif yang efektif antara kampus dan target *audience*, dalam hal ini Desa Wanurejo, dan (3) untuk siswa, yaitu penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa tentang proses pembuatan logo dan prinsip-prinsip desain grafis yang relevan.

Dan manfaat praktis Logo dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas komunikasi desa dengan masyarakatnya dan dengan pihak luar, (2) untuk Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor, Sekolah Vokasi IPB dapat meningkatkan reputasinya sebagai lembaga pendidikan yang inovatif dan terlibat dalam masyarakat, dan (3) untuk siswa, Mahasiswa akan mendapatkan pengalaman praktis dalam merancang logo dan menerapkan prinsip-prinsip desain grafis.

Kajian Literatur

Proses perancangan melibatkan pembuatan dan desain sistem baru, seperti yang dijelaskan oleh Rusdi Nur dan Muhammad Arsyad Suyuti (2018: 5). Pada tahap perancangan, aspek-aspek seperti penampilan, gaya, dan pemilihan bahan harus didefinisikan dengan jelas. Dalam konteks industri kreatif, diperlukan suatu proses untuk mencapai hasil yang optimal. Umumnya, langkah awal perancangan melibatkan ide-ide atau gagasan yang kemudian diolah melalui serangkaian tahapan, seperti sketsa, perbaikan sketsa, dan sketsa digital. Dengan demikian, tahapan-tahapan tersebut dapat diorganisir dengan baik dan dimanfaatkan secara efektif. Oleh karena itu, pembuatan media visual memiliki peran yang sangat penting dalam konteks proses pembelajaran.

Identitas visual merupakan sistem komunikasi visual yang bertujuan membentuk identitas bagi perusahaan, lembaga, atau produk. Beberapa unsur yang terdapat di dalamnya mencakup pemilihan nama, logo, tipografi, warna,

dan juga elemen pendukung berupa citra atau gambar seperti foto, karya seni, dan infografis (Suriyanto Rustan, 2009: 90-91).

Logo adalah sebuah gambar atau representasi grafis yang memicu keterkaitan dengan merek yang ingin diidentifikasi (Walsh, Winterich & Mittal, 2010). Umumnya, logo digunakan untuk mengidentifikasi bisnis dalam pencapaian tujuannya, membina koneksi yang cepat antara merek dan produk yang mudah dikenali dan dikenal secara luas. Logo memiliki kemampuan untuk menggambarkan makna identitas visual yang diinginkan dan menarik perhatian kelompok sasaran (van Grinsven, 2016).

Menurut Morr (2023) pada website 99 desain, logo dibagi menjadi jenis berikut: *Monogram* (huruf tanda), *wordmark* (tanda baca), *pictorial* (tanda baca), *abstract* (tanda baca), *mascot* (tanda baca), *combination* (tanda baca), dan *the emblem*. Monogram (huruf tanda) merupakan tanda baca yang terdiri dari huruf yang umumnya mengandung nama merek. Logo dengan karakter gambar disebut sebagai logo maskot. Sementara itu, logo emblem terdiri dari simbol atau ikon tertentu, seperti lencana, segel, dan lambang. Sementara itu, logo kombinasi adalah gabungan dari elemen teks dan gambar.

Terdapat empat kategori logo, yaitu *figuratif logos*, *typographic logos*, *combination marks*, dan *abstract logos*. *Figuratif logos* digunakan untuk menggambarkan suatu organisasi. *Typographic logos* adalah logo yang mengintegrasikan nama perusahaan dengan tipografi tertentu. *Combination logos* menggabungkan elemen grafis dan teks, sedangkan *abstract logos* tidak secara eksplisit menampilkan nama perusahaan secara visual (Airey, 2009).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memanfaatkan metode penelitian kualitatif. Menurut Ibrahim (2018, hlm. 52), pendekatan ini menekankan pada pendalaman data sebagai langkah untuk menghasilkan penelitian yang berkualitas. Pendekatan kualitatif ini menggunakan kata-kata atau kalimat deskriptif mulai dari proses pengumpulan data hingga interpretasi dan pelaporan hasil penelitian. Pernyataan tersebut sejalan dengan pandangan Yusuf (2017, hlm. 330-331), yang menekankan bahwa penelitian kualitatif secara khusus fokus pada pencarian makna, pemahaman, konsep, karakteristik, gejala, simbol, atau deskripsi peristiwa alam, yang kemudian disajikan dalam bentuk kata-kata. Pendekatan deskriptif di sini bertujuan untuk memberikan gambaran rinci tentang pesan atau teks tertentu, dan metode ini terbatas pada penggambaran aspek-aspek dan karakteristik dari pesan (Eriyanto, 2015).

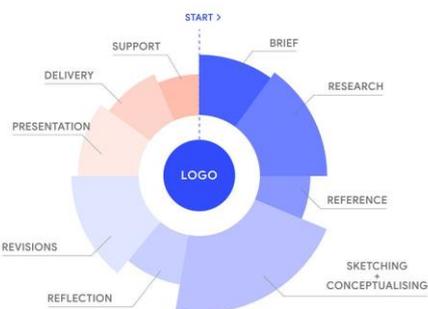
Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini memanfaatkan observasi dan wawancara sebagai metode untuk mengumpulkan data. Observasi dilakukan pada kegiatan di Desa Wanurejo melalui arsip digital yang terekam di internet maupun pada *e-book* "Pemetaan Potensi Kawasan Borobudur". Proses wawancara dilakukan penulis dalam bentuk wawancara terstruktur kepada *target audience* yang telah mengunjungi desa Wanurejo. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai desa Wanurejo dari segi *target audience insight* dan *target audience barrier*.

Metode Perancangan Logo

Metode yang diterapkan dalam perancangan logo Desa Wanurejo mengacu pada "7 Stage in Creating and Development Logo" yang dijelaskan oleh Messaki (2021). Proses desain logo

tersebut dipaparkan dalam artikel "Logo Design Process from Start to Finish: The Principal Stage in Creating and Development a Logo" yang dapat diakses melalui situs Muzli. Muzli merupakan *platform* yang mengumpulkan konten bermanfaat dari berbagai sumber, memberikan kesempatan kepada para desainer untuk melihat karya terbaru dari sesama desainer. Data yang dapat diakses di Muzli senantiasa diperbarui sesuai dengan kemajuan terbaru dalam lingkup desain. Sehingga, penerapan metode ini diharapkan dapat memperkuat aspek inovasi, efektivitas, dan efisiensi dalam tahapan perancangan logo.



Gambar 1. Tahapan Perancangan Logo
Sumber: Muzli

PEMBAHASAN

Pengembangan Konsep dan Strategi Kreatif

Evolusi konsep perancangan melibatkan dua elemen pokok, yakni aspek intelektual dan visual. Aspek intelektual mencakup hasil analisis dan pertimbangan ideologis, sementara komponen visual melibatkan deskripsi verbal tentang gambar dan hubungannya dengan elemen visual lainnya.

Untuk memulai perancangan, observasi dan survei dilakukan untuk

mengumpulkan informasi tentang Desa Wanurejo. Hasil analisis ini akan digunakan sebagai bahan analisis untuk mendukung ide-ide perancangan logo. Selanjutnya, tahap *brainstorming* akan dimulai untuk mencari ide-ide perancangan yang kreatif, menarik, dan efektif. Berikut ini adalah tahapan intelektual:

Brief

Akan dilakukan pengumpulan data dasar tentang Desa Wanurejo melalui survei sederhana dengan menerapkan analisis 5W+1H.

Penelitian (Research)

Pada fase ini, dilakukan evaluasi terhadap hasil survei mengenai Desa Wanurejo. Berdasarkan analisis tersebut, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Desa Wanurejo memiliki Candi Pawon yang merupakan bagian dari Situs Warisan Dunia Borobudur bersama dengan Candi Borobudur dan Candi Mendut. Lokasinya terletak di Dusun Brojonalan. Hingga saat ini masih sering ditemukan batu-batu candi tersebar di beberapa lokasi di desa ini.
- Ritual dan upacara adat tradisional Desa Wanurejo, seperti: Nyadran atau ziarah ke makam leluhur pada tiap minggu ketiga bulan Ruwah, Kirab Budaya untuk memperingati hari jadi desa, Saparan Pisowanan Agung Songo-songo, Saparan Gedhongan dan lain-lain.
- Ada banyak kesenian lokal yang masih terjaga dan menarik bagi wisatawan di Desa Wanurejo, diantaranya: 1. Kesenian rakyat Desa Wanurejo melibatkan pertunjukan seperti Jatilan, Kobro Siswo, Topeng Ireng, Tong-Tong Lek, Arumba, Rebana, dan Ketoprak. 2. Kesenian tradisionalnya mencakup Tari Bondan, Srimpen, dan Bedayan. 3. Sendra Tari mencakup Kinara Kinari, Manohara, dan Babad Tanah Wonorejo. 4. Selain itu, terdapat

- pula Tari Garapan.
- d. Untuk industri kreatif, Dusun Gedhongan memiliki komunitas ibu-ibu pembatik yang mengadopsi relief-relief candi sebagai motif batiknya. Selain batik, di Dusun Gedhongan juga terdapat kerajinan ukir bambu. Sementara itu di Dusun Jowahan dan Barepan terdapat kerajinan cetak abu vulkanik atau pasir batu.
 - e. Pawon Night Market merupakan acara tahunan yang menyajikan pertunjukkan musik serta kuliner juga menjadi tempat yang tepat untuk berburu panganan khas Desa Wanurejo.
 - f. Desa Wanurejo juga menawarkan objek wisata alam yang menarik, seperti area perkemahan dan pengalaman arung jeram di Sungai Elo dan Sungai Progo. Desa Wanurejo juga memiliki *homestay* sejumlah 20 kamar dan Youth Hostel yang dapat diisi sampai 250 kamar tidur, serta restoran. *Homestay* dan Youth Hostel tersebut terletak di Balkondes Wanurejo.

Reference Konsep Logo

Untuk mendapatkan inspirasi dan ide, referensi konsep dilakukan dengan melihat logo yang sudah ada.

a. Konsep Desain

Desain logo Desa Wanurejo dirancang dengan mempertimbangkan nilai-nilai kebudayaan dan tradisi pada Desa Wanurejo. Logo ini akan menggambarkan nilai-nilai secara simbolis dan ditampilkan dalam desain yang simpel dan estetis.

b. Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi dalam perancangan logo Desa Wanurejo mencakup penyampaian informasi tentang nama desa dan lokasi desa. Grafis yang digunakan dalam logo menggambarkan kombinasi simbol dari Candi Pawon, yaitu salah satu candi

yang terletak di sekitar desa wisata Wanurejo dan ornamen penari yang melambangkan bahwa desa tersebut memiliki seni dan industri kreatif.

c. Target Audience

Target audience perancangan logo Desa Wanurejo adalah (1) Secara Geografis: Pulau Jawa, difokuskan pada masyarakat Jawa Tengah. (2) Secara Demografis, generasi Z berusia 17-25 tahun, tingkat pendidikan: SMA/SMK-lulusan S1, tingkat pekerjaan: siswa, mahasiswa dan pekerja, semua gender (pria dan wanita).

Konsep Visualisasi dan Strategi Kreatif

Proses selanjutnya adalah tahap visualisasi, yang mencakup penentuan jenis logo, elemen grafis, palet warna, dan tipografi yang akan digunakan dalam perancangan logo.

a. Tipe Logo

Logo yang akan dihasilkan adalah kombinasi mark, yakni logo yang terbentuk dari penggabungan unsur kata dan unsur gambar di dalamnya. Pilihan untuk menggunakan kombinasi mark dianggap tepat karena jenis logo ini merupakan favorit di kalangan perusahaan terkemuka, seperti yang disebutkan dalam sumber dari website 99 desain, Morr (2023).

b. Tipografi

Penggunaan jenis huruf yang tepat dapat meningkatkan tingkat keterbacaan, daya tarik visual, merefleksikan identitas, serta memperbaiki citra dari logo. Oleh karena itu, dalam proses perancangan ini, diputuskan untuk menggunakan jenis huruf Berlin Sans FB. Bentuknya yang sederhana tetapi tetap menarik, *font* ini biasa digunakan dalam judul dan iklan.

Berlin Sans FB Regular | BRLNSR.TTF - 255 chars

Berlin Sans FB Regular

Gambar: Font Berlin Sans FB

Sumber: dafontfree.net

Wanurejo

Gambar 2. Logotype Desa Wanurejo
Sumber: Dokumentasi Penulis

- c. Warna
Warna *brand* mengambil 2 warna utama, yaitu emas dan coklat tua. Warna emas merepresentasikan kemewahan, kesuksesan, kemakmuran. Sedangkan warna coklat tua membuat kesan alami, sederhana, aman dan nyaman.



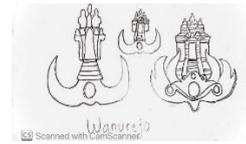
Gambar 3. Color Palette Logo
Sumber: Dokumentasi Penulis

Strategi Visual

Fondasi dari ide visual untuk logo Desa Wanurejo ditemukan dalam nilai-nilai budaya dan warisan tradisional yang menjadi bagian integral dari identitas desa tersebut. Grafis yang ditampilkan dalam logo merupakan gabungan simbol dari Candi Pawon dan ornamen penari yang terdapat di Desa Wanurejo dan telah menjadi daya tarik bagi desa tersebut. Gambaran visualisasi nilai logo dibuat dalam bentuk simbolik dan sederhana tetapi tetap indah.

Perancangan Logo

1. Membuat sketsa dan beragam desain alternatif untuk logo. Proses awal penyusunan sketsa logo dilakukan secara manual di atas kertas, dan selanjutnya, sketsa tersebut diajukan untuk dinilai oleh dosen pada mata kuliah Desain Grafis di Sekolah Vokasi IPB.



Gambar 4. Sketsa Logo Wanurejo
Sumber: Dokumentasi Penulis

2. Merancang versi digital dari logo yang dipilih. Sketsa yang telah dipilih akan direplikasi secara digital dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator. Selanjutnya, akan dilakukan penambahan elemen dan warna pada desain agar terlihat atraktif. Setelah itu, melakukan penyesuaian terhadap posisi grafik, ukuran, serta pemilihan jenis huruf (*font*).



Gambar 5. Logo Desa Wanurejo
Sumber: Dokumentasi Penulis

KESIMPULAN

Perancangan logo Desa Wanurejo mencerminkan nilai-nilai kebudayaan dan tradisi yang ada pada Desa Wanurejo. Dengan menerapkan metode *7 Stage of a Creative Logo Design Process*, proses perancangan logo untuk Desa Wanurejo menjadi lebih terstruktur dan dapat dilaksanakan dengan lebih mudah. Logo ini diharapkan menjadi perwujudan visual identitas yang membanggakan dari keindahan dan kekayaan budaya serta seni Desa Wanurejo.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang tulus dan tinggi kepada semua pihak yang telah berperan dalam penelitian ini. Penyusunan tulisan ini tidak

mungkin terwujud tanpa dukungan, bimbingan, dan kontribusi berharga dari berbagai individu dan entitas.

Terlebih dahulu, kami ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada para dosen pengajar di Sekolah Vokasi IPB yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama pelaksanaan penelitian ini. Mata kuliah Aplikasi Desain Grafis menjadi platform bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks dunia nyata, dan kami sangat menghargai dedikasi Anda dalam mendorong pembelajaran yang relevan dan berfokus pada praktik.

Untuk semua mahasiswa Sekolah Vokasi IPB yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini, kami menyampaikan rasa terima kasih atas komitmen dan kontribusi yang telah Anda berikan. Anda adalah bagian penting dari kesuksesan penelitian ini, dan semangat Anda dalam memahami dan mengaplikasikan konsep desain grafis patut diapresiasi.

Tak lupa, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan masukan, dukungan, dan motivasi sepanjang berlangsungnya proses penelitian ini.

Semua kontribusi yang telah diberikan memiliki nilai yang tak ternilai dalam penelitian ini. Kami berharap bahwa temuan dari penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan dan menjadi sumber inspirasi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang relevan di Sekolah Vokasi IPB.

Sekali lagi, kami menyampaikan rasa terima kasih kepada semua yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

KEPUSTAKAAN

Airey, D. (2010). Logo Design Love. *Airey, D. (2010). Logo Design Love: A Guide to Creating Iconic Brand Identities. Peachpit.*

Retrieved from <https://www.davidairey.com/logo-design-love>

Amna, E. (2011). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Biologi Di Sekolah. *12(1)*, 149-162. doi:<https://doi.org/10.22373/jid.v12i1.444>

Angela, O. (2013). Pentingnya Peran Logo dalam Membangun Brand. *Humaniora*, *4(1)*, 191-202. doi:<https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3429>

Fahminnansih, F., & Utami, E. F. (2022). Mengenali Identitas Visual Institusi Pendidikan Desain di Indonesia: Sebuah Studi Komparatif. *Jurnal Pendidikan Multimedia (EDSENCE)*, 25-32. doi:<https://doi.org/10.17509/edsence.v4i1.40687>

Messaki, E. (2021). *Logo Design Process from Start to Finish: The Principal Stages in Creating and Developing a Logo*. Retrieved September 4, 2023, from <https://medium.muz.li/logo-design-process-from-start-to-finish-79edc7fde2f7>

Nur, R., & Suyuti, M. A. (2018). *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Yogyakarta: Deepublish.

Rustan, S. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Said, A. A. (2019). Mendesain Logo. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, *6(3)*, 10. doi:<https://doi.org/10.26858/tanra.v6i3.13014>

Soraya, I., & Nasir, I. M. (2018). Perancangan Logo Inilah.com dalam Membangun Image sebagai Portal Media Aktual. *Komunika: Journal of Communication Science and Islamic Da'wah*, *2(1)*, 7. Retrieved from <https://www.jurnalfai-uikabogor.org/index.php/komunika/article/view/422>

- van Grisven, B. (2016). Logo Design and Logo Change: Experimental Tests of Consumer Responses. [PhD-Thesis - Research and graduation internal, Vrije Universiteit Amsterdam]. Retrieved from <https://research.vu.nl/ws/portalfiles/portal/21117978/complete+dissertation.pdf>
- Walsh, M. F., Winterich, K. P., & Mittal, V. (2011). How Re-Designing Angular Logos to Be Roundedshapes Brand Attitude: Consumer Brandcommitment and Self-Construal. *Journal of Customer Marketing*, 26(6), 438-447. doi:<https://doi.org/10.1108/07363761111165958>

