

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara di dunia yang memiliki potensi *agro* industri yang cukup besar, yang salah satunya adalah kelapa. Menurut Biro Pusat Statistik, Indonesia memiliki areal kelapa terluas di dunia yaitu 3,7 juta hektar, tetapi potensinya belum dapat dimanfaatkan dengan baik. Salah satu bagian pohon kelapa yang belum dimanfaatkan dengan baik adalah sabut kelapa. Pengolahan sabut kelapa menjadi media tanam merupakan usaha untuk meningkatkan nilai tambah sabut kelapa, mengikat banyaknya unsur hara yang terkandung dalam sabut kelapa (BPS; 1999).

Media tanam dari sabut kelapa merupakan media tanam yang berasal dari bahan organik dan bersifat ramah lingkungan. Penumpukan limbah sabut kelapa menimbulkan permasalahan tersendiri. Solusi untuk mengatasinya dengan mengolah limbah sabut kelapa menjadi produk yang memiliki manfaat dan nilai jual. Salah satu alternatifnya dengan mengolah sabut kelapa menjadi media *cocopeat* dan *cocofiber*. Sabut kelapa merupakan kulit bagian luar dari buah kelapa. Sabut kelapa kebanyakan hanya ditumpuk setelah dagingnya diambil, hal ini terjadi karena kurangnya kesadaran masyarakat untuk mengelola limbah sabut kelapa tersebut. Dengan mengubah limbah sabut kelapa menjadi media tanam akan mengurangi pencemaran lingkungan dan dapat menambah nilai ekonomis masyarakat sekitar. Solusi memanfaatkan limbah sabut kelapa menjadi media tanam yang telah dikemas

dan siap dijual. Besarnya angka ketersediaan sabut kelapa yang tidak termanfaatkan menjadi salah satu faktor pendorong untuk mengembangkan agroindustri *cocofiber* dan *cocopeat*. Dalam pengembangan agro industri *cocofiber* dan *cocopeat* ada beberapa faktor penting yang harus dipertimbangkan yaitu penentuan strategi pengembangan agro industri *cocofiber* dan *cocopeat*.

Pada usaha Giling Sabut Kelapa Sumanı sendiri belum mempunyai kejelasan dari nama maupun merek yang benar-benar merupakan identitas dari Giling Sabut Kelapa Sumanı ini sendiri, maka ini mempengaruhi faktor penjualan dan juga keterikatan dengan konsumen untuk membeli atau memasok *cocofiber* dan *cocopeat* Giling Sabut Kelapa tersebut, ini juga merupakan sebuah kendala tentunya untuk perusahaan Giling Sabut Kelapa Sumanı apalagi setiap produksi bahan baku hanya dapat dilakukan ketika ada pesanan dari konsumen atau pabrik diluar daerah untuk memenuhi stok pengimporan keluar negeri, oleh karena itu sangat berdampak pada keberlanjutan dari Giling Sabut Kelapa Sumanı untuk terus berkembang.

Maka upaya yang perlu dilakukan Giling Sabut Kelapa Sumanı untuk produksi *cocopeat* dan *cocofiber* ini agar dapat menjalankan pemasaran secara efektif agar dapat kompetitif dan berkembang dalam persaingan industri saat ini adalah dengan melakukan adanya perancangan Logo untuk membentuk identitas dari usaha Giling Sabut Kelapa Sumanı. Perancangan logo diperlukan untuk menimbulkan kesadaran pada masyarakat akan citra sebuah produk. Sebuah merek rancangan unik perusahaan, atau merek dagang

(trademark), yang membedakan penawarannya dari kategori produk lain. Nama merek menunjukkan penawaran suatu perusahaan, dan membedakannya dari produk lain dipasar. Nama merek dan tampilan kemasan bekerjasama mengkomunikasikan dan memposisikan citra merek. Perancangan logo adalah upaya komunikasi yang dilakukan perusahaan sebagai proses membangun citra sebuah perusahaan. Perancangan Logo adalah untuk menanamkan image dan citranya di masyarakat dan konsumennya, jika perusahaan tersebut memiliki produk yang mereka jual, sehingga dengan adanya perancangan logo diharapkan *brand* atau *merk* mereka akan senantiasa diingat oleh masyarakat atau konsumennya dalam jangka waktu yang lama.

Perancangan Logo perusahaan bertujuan untuk membentuk citra dan merefleksikan identitas. Jadi perancangan logo adalah suatu upaya atau usaha yang dilakukan oleh perusahaan atau lembaga untuk membentuk citra merek sebuah perusahaan. Dengan melakukan kegiatan perancangan logo diharapkan dapat menciptakan identitas yang sesuai dengan karakter perusahaan serta layanan yang ditawarkan. Logo adalah simbol dari suatu organisasi kelompok dan bisa juga perorangan yang mencerminkan makna atau pesan yang ingin disampaikan dari kelompok atau organisasi tersebut. Logo sama dengan identitas, maka dari itu dalam pembuatannya tidak boleh sembarang, karena pada logo yang baik akan mencerminkan kesan yang baik juga terhadap pemiliknya. Logo merupakan suatu bentuk gambar atau sekedar sketsa dengan arti tertentu, dan mewakili suatu arti dari perusahaan,

daerah, perkumpulan, produk, negara, dan hal-hal lainnya yang dianggap membutuhkan hal yang singkat dan mudah diingat sebagai pengganti dari nama sebenarnya.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan “Perancangan Logo Giling Sabut Kelapa Sumani”. Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan Giling Sabut Kelapa dapat bersaing dalam industri secara kompetitif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka ada beberapa permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Belum memiliki merek/logo untuk dapat menggambarkan citra dari Giling Sabut Kelapa Sumani.
2. Belum adanya penggunaan Logo pada Giling Sabut Kelapa Sumani.
3. Semakin banyaknya usaha serupa yang sudah memiliki logo usaha untuk membedakan citra dan karakteristik dengan kompetitor.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang sebuah logo pada Giling Sabut Kelapa Sumani yang dapat menggambarkan tentang citra dan karakteristik dari Giling Sabut Kelapa Sumani.
2. Bagaimana merancang sebuah logo Giling Sabut Kelapa Sumani yang efektif dan komunikatif.
3. Bagaimana menciptakan logo pada Giling Sabut Kelapa Sumani agar bisa

dibedakan dan dikenali dengan usaha yang sama.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalahnya yang akan dibahas dalam tugas pra karya akhir ini adalah Perancangan Logo Giling Sabut Kelapa Sumani. Hal ini dilakukan agar Giling Sabut Kelapa Sumani lebih dikenal dan diminati masyarakat serta menjaga citra dari Giling Sabut Kelapa Sumani itu sendiri.

E. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan Logo dalam bentuk audio visual untuk Giling Sabut Kelapa Sumani ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang Logo yang Informatif, efektif dan menarik, agar masyarakat dapat mengenal Giling Sabut Kelapa Sumani.
2. Membuat Perancangan Logo ini diharapkan mempertahankan dan meningkatkan citra dari Giling Sabut Kelapa Sumani.
3. Menjadikan Giling Sabut Kelapa Sumani sebagai salah satu *brand* yang dikenal.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audience
 - a. Agar target audience mengetahui tentang Giling Sabut Kelapa.
 - b. Agar target audience tertarik dengan produk Giling Sabut Kelapa.
 - c. Membuat Giling Sabut Kelapa lebih dikenal lagi dari segi identitas.
2. Bagi Brand Giling Sabut Kelapa Sumani

- a. Dapat meningkatkan kualitas dan Citra serta keuntungan *brand* Giling Sabut Kelapa Sumani.
 - b. Dapat membantu dalam hal Logo dari Giling Sabut Kelapa Sumani agar dapat meningkatkan citra brand.
 - c. Merancang identitas Giling Sabut Kelapa Sumani agar berbeda dari produsen lainnya.
3. Bagi penulis
 - a. Dapat menambah ilmu dan pengalaman dalam menciptakan media *Logo* yang baik, benar, dan sesuai dengan unsur-unsur DKV.
 - b. Meningkatkan kreatifitas dan pengembangan ide dalam lingkup Komunikasi Visual
 - c. Merancang media promosi yang kreatif dan komunikatif
 4. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan
 - a. Sebagai pembelajaran bagi peneliti yang diharapkan dapat digunakan pada masa yang akan datang.
 - b. Diharapkan penelitian ini dapat membantu memperkaya dan memperdalam ilmu pengetahuan yang ada.
 - c. Dengan adanya peningkatan hasil-hasil penelitian ini akan semakin pesat pengembangan ilmu pengetahu