

**REDESIGN LOGO INDUSTRI KERAJINAN  
TENUN KUBANG H.RIDWAN BY  
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

**LAPORAN KARYA AKHIR**

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual.*



**Oleh:**

**CHANDRA SATRIA**

**NIM. 16027007/2016**

**Dosen Pembimbing :**

**Ir. Drs. Heldi, M.Si., Ph.D**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**DEPARTEMEN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**

## HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR

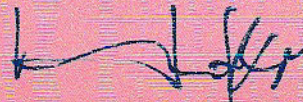
### REDESIGN LOGO INDUSTRI KERAJINAN TENUN KUBANG H.RIDWAN BY KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Nama : Chandra Satria  
Nim : 16027007  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 18 Agustus 2022

Disetujui dan disahkan oleh :

Dosen Pembimbing



Ir. Drs. Heldi, M.Si, Ph.D  
NIP. 19610722.199103.1.001

Kepala Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd  
NIP. 19620815.199001.1.001

## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Penguji  
Karya Akhir

Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang

Judul : *Redesign* Logo Tenun Kubang H.Ridwan By Kabupaten  
Lima Puluh Kota  
Nama : Chandra Satria  
NIM/BP : 1602007 / 2016  
Program studi : Desain Komunikasi Visual  
Departemen : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni



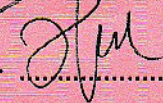
Padang, 18 Agustus 2022

Tim Penguji,


Nama/NIP

Tanda Tangan

1. Pembimbing : Ir. Drs. Heldi, M.Si, Ph.D  
NIP. 19610722.199103.1.001
2. Penguji 1 : Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn  
NIP. 19630202.199303.1.002
3. Penguji 2 : Hendra Afriwan, S.Sn..M.Sn  
NIP. 19770401.200812.1.002

1.   
2.   
3. 

Mengetahui:  
Kepala Departemen Seni Rupa

  
Drs. Mediagus, M.Pd  
NIP. 19620815.199001.1.001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, \*Skripsi/Karya Akhir dengan judul  
REDESIGN LOGO INDUSTRI KERAJINAN TEMUN KUBANG H. RIDWAN BY  
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA,

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 8 Agustus 2022

Saya yang menyatakan,



CHANDRA SATRIA  
NIM. 16027007

## **REDESIGN LOGO INDUSTRI KERAJINAN**

### **TENUN KUBANG H.RIDWAN BY KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

**Chandra Satria, Heldi**

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
FBS Universitas Negeri Padang  
Email: chandrasatria388@gmail.com

Tenun Kubang H. Ridwan By merupakan Industri Kecil dan Menengah (IKM) dibidang kerajinan yang terletak di kenagarian Kubang, Kecamatan Guguak, Kabupaten Lima Puluh Kota, Provinsi Sumatera Barat. H.Ridwan By merupakan pengusaha tenun Kubang yang memulai usahanya dari tahun 1961. Usahanya telah mengalami perkembangan mendapat respon dari konsumen. Namun permasalahan yang mendasar penampilan logo yang sudah ada belum mencerminkan karakteristik identitas sebagai usaha kerajinan tenun.

Tujuan perancangan *redesign* logo tenun Kubang H.Ridwan By ini menghadirkan logo yang *simple, elegan, mudah diingat, fleksible, dinamis* dan komunikatif, mencerminkan karakteristik yang kuat menjadi visual *identity*.

Metode perancangan logo ini menggunakan metode 4D (*four-D*) yaitu *define, design, develop, dan disseminate* dengan pendekatan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threats*).

Hasil perancangan *redesign* logo tenun Kubang H.Ridwan By berupa logo sebagai media utama yang digambarkan secara teknis dalam manual book dan beberapa media pendukung seperti: poster, gantungan kunci, *x-banner, t-shirt, totebag, sticker, dan banner*.

**Kata Kunci :** *Redesign, Logo, Tenun, Kubang*

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Subahana huwwata'ala atas segala nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir ini. Tidak lupa shalawat beserta salam untuk junjungan Nabi Muhammad SAW yang merupakan suri tauladan yang baik dalam menjalani kehidupan dimuka bumi ini.

Karya Akhir ini dengan judul "**Redesign Logo Industri Kerajinan Tenun Kubang H.Ridwan By Kabupaten Lima Puluh Kota**". Karya akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penulisan karya akhir ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis pada kesempatan ini mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd selaku kepala departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd selaku sekretaris departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dini Faisal, S.Ds, M.Ds selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual.
4. Bapak Ir. Drs. Heldi, M.Si. Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberi motivasi, pengarahan dan saran

untuk melengkapi segala kekurangan penulisan karya akhir, dalam menyelesaikan karya akhir penulis.

5. Bapak Dr.M. Nasrul Kamal, M.Sn selaku dosen penguji I, Bapak Hendra Afriwan, S.Sn, M.Sn selaku dosen penguji II, yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam karya akhir ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen staf pengajar Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan sehingga sangat membantu membuka wawasan penulis.
7. Kedua Orang tua dan Kakak/Saudara penulis yang senantiasa selalu mendoakan dan memberikan motivasi serta dukungan baik secara moril maupun materil.
8. Teman-teman seperjuangan.

Penulis menyadari mungkin masih banyak kekurangan dalam penulisan karya akhir ini baik yang berasal dari isi, materi dan hasil karya akhir ini. Maka dari itu penulis berharap adanya kritik dan saran untuk menyempurnakan segala kekurangan. Akhir kata penulis berharap semoga karya akhir ini menjadi sesuatu yang dapat memberi manfaat kepada pembaca pada umumnya dan penulis khususnya. Amin.

Padang, 10 Agustus 2022

Penulis,

Chandra Satria

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I     PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Orisinalitas.....	6
F. Tujuan Perancangan.....	7
G. Manfaat Perancangan.....	7
<b>BAB II    KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Praksis.....	8
1. Sejarah tenun Kubang H.Ridwan By.....	8
2. Visi Misi Perusahaan.....	9
3. Data Visual.....	10
B. Kajian Teoritis.....	16
1. Logo.....	16
2. Redesain Logo.....	19
3. Layout.....	19
4. Tipografi.....	23
5. Warna.....	26
6. Teori Gestalt.....	28
7. Elemen Dsasar Desain.....	32
8. Prinsip-prinsip Desain.....	34
C. Karya Relevan.....	39
D. Kerangka Konseptual.....	40



### **BAB III METODE PERANCANGAN**

A. Metode Perancangan.....	41
1. <i>Define</i> (defenisi).....	41
2. <i>Design</i> (desain).....	41
3. <i>Development</i> (pengembangan).....	41
4. <i>Dessiminate</i> (penyebaran).....	42
B. Metode Pengumpulan Data.....	43
1. Observasi.....	44
2. Wawancara.....	44
3. Dokumentasi.....	44
C. Metode Analisis Data.....	45
1. <i>Strengths</i> (Kekuatan).....	46
2. <i>Weakness</i> (Kelemahan).....	46
3. <i>Opportunitis</i> (Peluang).....	46
4. <i>Threats</i> (Ancaman).....	46
D. Pendekatan Kreatif.....	47
1. Target Audience.....	47
a. Segmentasi Geografis.....	47
b. Segmentasi Demografis.....	47
c. Segmentasi Psikografis.....	47
d. Segmentasi Behavioral.....	47
2. Tujuan Kreatif.....	48
3. Strategi Kreatif.....	49
a. Pesan Verbal.....	49
b. Pesan Visual.....	49
c. Mind Mapping.....	50
E. Media Utama dan Media Pendukung.....	50
a. Media Utama.....	50
b. Media Pendukung.....	51
F. Jadwal Kerja.....	53

### **BAB IV PERANCANGAN VISUAL**

A. Media Utama.....	55
---------------------	----

1. Perancangan Logo.....	55
2. Pembahasan Media Utama.....	57
3. Pembahasan Media Pendukung.....	57
B. Rencana Anggaran Biaya.....	60
C. Program Kreatif.....	61
1. Pendekatan Verbal.....	61
2. Pendekatan Visual.....	62
D. Logo.....	65
1. Deskripsi Logo.....	69
2. Makna Warna.....	70
E. Layout Media Utama.....	71
1. Layout Kasar.....	71
2. Layout Komprehensif.....	72
F. Layout Media Pendukung.....	72
1. Layout Kasar.....	72
2. Layout Komprehensif.....	77
G. Final Desain Media Utama.....	82
H. Final Desain Media Pendukung.....	90
I. Uji Kelayakan Desain.....	94

## **BAB V    PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	99
B. Saran.....	100

## **DAFTAR RUJUKAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel		
Tabel 1	Jadwal Kerja.....	53
Tabel 1	Rencana Anggaran Biaya.....	60
Tabel 2	Alternatif Tipografi.....	63
Tabel 3	Makna Warna.....	70
Tabel 4	Uji Kelayakan Manual Book 1.....	95
Tabel 5	Uji Kelayakan Manual Book 2.....	95

## DAFTAR GAMBAR

### Gambar

Gambar 1.1	Logo Lama tenun Kubang H.Ridwan By.....	3
Gambar 2.1	Pendri tenun Kubang H.Ridwan By.....	9
Gambar 2.2	Proses pembuatan tenun (Manurian.....)	10
Gambar 2.3	Proses pembuatan tenun (Mangumpa).....	10
Gambar 2.4	Proses pembuatan tenun (Batanun).....	11
Gambar 2.5	lokasi tenun Kubang H.Ridwan By.....	11
Gambar 2.6	Galeri Tenun Kubang H.Ridwan By.....	11
Gambar 2.7	Ruang Produksi Usaha Tenun Kubang H.Ridwan By.....	12
Gambar 2.8	Contoh Motif Logo/Lambang.....	12
Gambar 2.9	Contoh Motif untuk Songket 1.....	12
Gambar 2.10	Contoh Motif untuk Songket 2.....	13
Gambar 2.11	Contoh Motif untuk Songket 3.....	13
Gambar 2.12	Contoh Motif untuk Baju 1.....	13
Gambar 2.13	Contoh Motif untuk Baju 2.....	13
Gambar 2.14	Contoh Produk tenun H.Ridwan By 1.....	14
Gambar 2.15	Contoh Produk tenun H.Ridwan By 2.....	14
Gambar 2.16	Contoh Produk tenun H.Ridwan By 3.....	14
Gambar 2.17	Contoh Produk tenun H.Ridwan By 4.....	15
Gambar 2.18	Contoh Produk tenun H.Ridwan By 5.....	15
Gambar 2.19	Contoh Produk tenun H.Ridwan By 6.....	15
Gambar 2.20	Contoh <i>Logogram</i> .....	17
Gambar 2.21	Contoh <i>Logotype</i> .....	18

Gambar 2.22	<i>Squence</i> .....	20
Gambar 2.23	<i>Emphasis</i> .....	21
Gambar 2.24	<i>Balance</i> .....	22
Gambar 2.25	<i>Unity</i> .....	22
Gambar 2.26	<i>Legibility</i> .....	24
Gambar 2.27	<i>Readibility</i> .....	25
Gambar 2.28	<i>Visibility</i> .....	25
Gambar 2.29	Lingkaran Warna.....	28
Gambar 2.30	<i>Promximity</i> .....	29
Gambar 2.31	<i>Similarity</i> .....	30
Gambar 2.32	<i>Closure</i> .....	30
Gambar 2.33	<i>Continunity</i> .....	31
Gambar 2.34	<i>Figur Ground</i> .....	31
Gambar 2.35	titik.....	32
Gambar 2.36	Garis.....	33
Gambar 2.37	Bentuk.....	33
Gambar 2.38	Ruang.....	33
Gambar 2.39	Warna.....	34
Gambar 2.40	Tekstur.....	34
Gambar 2.41	Keseimbangan ( <i>balance</i> ) .....	35
Gambar 2.42	Proporsi ( <i>proportion</i> ) .....	36
Gambar 2.43	Irama ( <i>rhytm</i> ) .....	36
Gambar 2.44	Dominasi ( <i>domination</i> ) .....	38
Gambar 2.45	Kesatuan ( <i>unity</i> ) .....	38

Gambar 2.46	Logo Kerajinan Sari Puspa.....	39
Gambar 3.1	Mind Mapping.....	50
Gambar 4.1	Rumah Gadang .....	62
Gambar 4.2	Pucuak Rabuang.....	62
Gambar 4.3	Saik Ajik.....	63
Gambar 4.4	Warna Logo.....	64
Gambar 4.5	Referensi Visual.....	65
Gambar 4.6	Penyederhaan bentuk.....	66
Gambar 4.7	Bentuk terpilih.....	66
Gambar 4.8	Alternatif layout logo.....	67
Gambar 4.9	Konstruksi logo.....	67
Gambar 4.10	Alternatif Warna.....	68
Gambar 4.11	Logo Terpilih.....	68
Gambar 4.12	Deskripsi <i>Logogram</i> Tenun Kubang H.Ridwan By .....	69
Gambar 4.13	Deskripsi <i>Logotype</i> Tenun Kubang H.Ridwan By.....	70
Gambar 4.14	Layout Kasar Media Utama.....	71
Gambar 4.15	<i>Layout Komprehensif</i> Media Utama.....	72
Gambar 4.16	<i>Layout Kasar</i> Poster.....	73
Gambar 4.17	<i>Layout Kasar</i> X banner.....	73
Gambar 4.18	<i>Layout Kasar</i> T-Shirt.....	74
Gambar 4.19	<i>Layout Kasar</i> Totebag.....	75
Gambar 4.20	<i>Layout Kasar</i> Banner.....	76
Gambar 4.21	<i>Layout Kasar</i> Sticker.....	76
Gambar 4.22	<i>Layout Kasar</i> Gantungan Kunci.....	77

Gambar 4.23	<i>Layout Komprehensif Poster</i> .....	78
Gambar 4.24	<i>Layout Komprehensif X-banner</i> .....	78
Gambar 4.25	<i>Layout Komprehensif T-shirt</i> .....	79
Gambar 4.26	<i>Layout Komprehensif Totebag</i> .....	80
Gambar 4.27	<i>Layout Komprehensif Banner</i> .....	81
Gambar 4.28	<i>Layout Komprehensif Sticker</i> .....	81
Gambar 4.29	Layout Komprehensif Gantungan Kunci.....	82
Gambar 4.30	Cover Manual Book.....	82
Gambar 4.31	Halaman 1.....	83
Gambar 4.32	Halaman 2.....	83
Gambar 4.33	Halaman 3.....	84
Gambar 4.34	Halaman 4.....	84
Gambar 4.35	Halaman 5.....	85
Gambar 4.36	Halaman 6.....	85
Gambar 4.37	Halaman 7.....	86
Gambar 4.38	Halaman 8.....	86
Gambar 4.39	Halaman 9.....	87
Gambar 4.40	Halaman 10.....	87
Gambar 4.41	Halaman 11.....	88
Gambar 4.42	Halaman 12.....	88
Gambar 4.43	Halaman 13.....	89
Gambar 4.44	Halaman 14.....	89
Gambar 4.45	Halaman 15.....	90
Gambar 4.46	Final Desain Poster.....	90

Gambar 4.47	Final Desain X-banner.....	91
Gambar 4.48	Final Desain T-shirt.....	92
Gambar 4.49	Final Desain Totebag.....	92
Gambar 4.50	Final Desain Banner.....	93
Gambar 4.51	Final Desain Sticker.....	93
Gambar 4.52	Final Desain Gantungan Kunci.....	94



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Industri kerajinan tenun adalah salah satu bidang kerajinan yang potensial untuk dikembangkan baik dari segi ekonomi maupun dari segi sosial karena bisa mendatangkan investasi, mendorong terciptanya suatu lapangan kerja dan bisa meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Industri kerajinan tenun merupakan salah satu industri andalan yang terdapat di Kubang dan dikelola secara turun-temurun.

Salah satu kerajinan tenun yang ada di Kubang masih bertahan sampai saat sekarang ini dan menarik dikunjungi yaitu industri kerajinan tenun Kubang H. Ridwan By. Industri kerajinan tenun ini berada di jorong Koto Baru Kubang, Kecamatan Guguak, Kabupaten Lima Puluh Kota, Provinsi Sumatera Barat. Tenun Kubang H. Ridwan By adalah perusahaan yang mewadahi para pengrajin yang berada di Kubang dalam produksi dan pemasaran produk kain tenun. Tenun Kubang H. Ridwan By memproduksi produk tenun berkualitas mulai dari songket, bahan pakaian pria dan wanita, sarung dan lain-lain. Di dalam proses produksinya, tenun Kubang H. Ridwan By menggunakan alat tenun bukan mesin (ATBM).

Motif tenun Kubang diinspirasi dari alam, tumbuhan dan benda-benda yang merupakan ciri khas daerah Kubang dan Minangkabau. Terkait warna,

produk tenun Kubang H. Ridwan BY memiliki warna yang beragam mulai dari warna soft sampai dengan warna kontras yang tinggi. Sementara itu, usaha ini menjaga kualitas produk dengan harga jual yang sesuai kualitas bahan baku yang dipakai. Kedepannya usaha ini perlu meningkatkan kualitas produk dengan kualitas bahan baku yang sesuai dengan harga jual namun produk yang dihasilkan memiliki tingkat kenyamanan yang maksimal digunakan oleh konsumen, selain itu dalam kualitas produk dapat juga ditingkatkan dari segi motif yang diciptakan lebih kreatif dan inovatif lagi. Bahan baku utama dari produk tenun Kubang ini yaitu benang katun dengan jenis benang lungsi yang dibeli dari daerah Silungkang, sedangkan jenis benang pakan dibeli dari daerah Bukittinggi. Masing-masing jenis bahan baku bergantung pada 1 pemasok yang biasanya dibeli dalam jumlah 5-10 pak untuk pemakaian selama  $\pm 2$  bulan.

Industri kerajinan Kubang H. Ridwan By dalam pengembangannya terus meningkatkan kualitas produk dan juga aktif diberbagai event pameran UMKM yang diadakan pemerintah sehingga produk semakin dikenal dan meningkatkan dari segi penjualannya. Saat ini tenun Kubang sudah berkembang dan sudah mendapat respons positif dari konsumen.

Industri kerajinan Kubang H. Ridwan By saat ini sudah memiliki logo tetapi tidak mencerminkan ciri khas kerajinan tenun dan belum menerapkan prinsip dan unsur desain. Logo merupakan identitas yang mencerminkan suatu perusahaan, produk ataupun jasa sebagai pembeda dengan perusahaan atau produk lain. Menurut Agung (2018) Logo dapat berbentuk gambar (logogram)

ataupun huruf (logotype) bahkan gambar dan huruf berbaur menjadi satu. Syarat/kerteuntuan logo agar berfungsi dengan baik yaitu memiliki desain yang unik, sesuai kepribadian brand, simpel, beradaptasi, menarik dan tahan lama (Rustan, 2021:21). Secara umum, Logo adalah pembeda visual berupa tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya yang didesain khusus untuk mewakili sebuah brand. Logo adalah wajah brand yang mewakili filosofi sifat/kepribadian reputasi dan seluruh jati dirinya (Rustan, 2021:21). Salah satunya yaitu tenun Kubang H.Ridwan By.

Dalam kegiatan usaha yang profesional hendaknya suatu perusahaan menggunakan satu logo dalam mewakili identitas perusahaan tersebut, hal ini sangat penting bagi perusahaan untuk mengangkat citra kearah yang lebih baik. Logo kerajinan tenun Kubang H.Ridwan By juga belum menerapkan teori, prinsip dan elemen desain komunikasi visual dengan baik.



**Gambar 1.1** Logo Lama tenun Kubang H.Ridwan By

(Sumber: Chandra Satria, 2021)

Gambar diatas merupakan logo awal dari tenun Kubang H.Ridwan By. Berdasarkan analisa penulis desain logo tenun Kubang H.Ridwan By masih

banyak memiliki kekurangan dari segi penerapan prinsip dan unsur desain. Prinsip keseimbangan (*ballance*) pada logo belum disempurnakan karena *layout* logo masih belum tersusun dengan baik sehingga logo terkesan tidak rapi dan tidak memenuhi prinsip *unity*. *Unity* adalah kesatuan/keselarasan/kecocokan seluruh elemen yang saling mendukung dalam menyampaikan suatu pesan yang utuh kepada audience (Rustan, 2020:76). Logo ini belum menerapkan prinsip *simplicity* yang mengakibatkan logo terlihat penuh dan sesak, hendaknya logo diberi *white space* untuk memberi ruang pada logo tersebut agar lebih nyaman untuk dilihat. *White space* adalah bidang yang sengaja dikosongkan di dalam sebuah layout (Rustan, 2020:74). Penerapan prinsip tipografi *readability* belum diterapkan dengan baik, seperti tingkat keterbacaan dari logo tenun Kubang H.Ridwan By bermasalah jika logo berukuran kecil. Logo belum memperoleh *contrast* yang baik pada unsur bentuk dan warna mengakibatkan ketidakteraturan dan jauh dari kesan harmonis dan bentuk rumah gadang bagongjong pada logo yang tidak simetris membuat logo terkesan kaku.

Permasalahan tersebut membuat pemilik usaha kerajinan tenun Kubang H.Ridwan By menginginkan untuk merubah desain logo, agar menjadi lebih komunikatif, memiliki identitas yang kuat serta memiliki bentuk yang menarik. Diharapkan redesain logo dapat meningkatkan kekuatan identitas visual dari usaha kerajinan tenun Kubang H.Ridwan By.

Perancangan redesign logo tenun Kubang H. Ridwan By bertujuan untuk menghasilkan logo yang unik, simpel, mudah diingat, fleksibel, dan komunikatif mencerminkan ciri khas kerajinan tenun dan menerapkan prinsip dan unsur desain yang baik. Diharapkan dengan adanya redesign logo juga dapat mengangkat citra industri tenun Kubang H.Ridwan By sehingga menarik minat konsumen untuk membeli produk dari usaha tenun Kubang H.Ridwan By ini. Merujuk pada beberapa permasalahan diatas, maka penulis mendukung dirancangnya kembali logo industri kerajinan tenun Kubang H. Ridwan By. Dengan demikian judul dari Karya Akhir ini adalah “**Redesign Logo Industri Kerajinan Tenu Kubang H.Ridwan By di Kabupaten Lima Puluh Kota**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang di atas ditemukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Perancangan logo yang sudah ada belum maksimal dan masih belum memiliki ciri khas tersendiri.
2. Logo yang sudah ada belum memiliki identitas yang kuat kepada para konsumen karena desain logo yang masih terlihat umum.
3. Logo kerajinan tenun Kubang H.Ridwan By juga belum menerapkan teori, prinsip dan elemen desain komunikasi visual dengan baik.

### **C. Batasan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka batasan masalahnya yaitu

1. Meredesain logo industri kerajinan tenun Kubang H.Ridwan By dengan cara mencari dan mengumpulkan berbagai macam bahan referensi sebagai landasan dalam menentukan konsep *redesign* logo industri kerajinan tenun Kubang H.Ridwan By.
2. Meredesain logo industri kerajinan tenun Kubang H.Ridwan By dengan cara mempertimbangkan elemen logo, warna, tipografi dan konsep serta berbagai unsur tambahan yang dapat mendukung proses redesign logo industri kerajinan tenun Kubang H.Ridwan By.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu Bagaimana *redesign* logo industri kerajinan tenun Kubang H.Ridwan By yang simple, fleksible, mudah diingat, informatif dan komunikatif sehingga memiliki identitas yang kuat kepada para konsumen?

### **E. Orisinalitas**

Perancangan *redesign* logo merupakan asli karya penulis. Keaslian perancangan merupakan sebuah identitas dan gaya tersendiri sekaligus mempunyai gagasan baru yang berkaitan dengan identitas visual melalui logo yang lahir dari Tenun Kubang H.Ridwan By dengan demikian, karya ini

bukanlah hasil plagiat atau jiplakan melainkan orisinal dari penulis yang keasliannya dapat dipertanggungjawabkan.

#### **F. Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan karya akhir ini yaitu:

1. Bertujuan untuk menghasilkan logo yang unik, simpel, mudah diingat, fleksibel, dan komunikatif mencerminkan ciri khas kerajinan tenun dan menerapkan prinsip dan unsur desain yang baik.
2. Merancang ulang logo dan diaplikasikan kedalam bentuk manual book yang didalamnya berisi tentang kebijakan penggunaan elemen logo dan aplikasinya dalam desain dan media komunikasi.
3. Merancang media komunikasi visual yang efektif dan efisien yang mampu mendukung kesuksesan industri kerajinan tenun Kubang H.Ridwan By.

#### **G. Manfaat Perancangan.**

1. Bagi Perusahaan

Bermanfaat sebagai identitas perusahaan sehingga mudah diingat dan menambah daya tarik konsumen.

2. Bagi Konsumen

Dengan adanya *redesign* logo akan membuat konsumen lebih mudah mengenali produk-produk yang dihasilkan oleh Industri kerajinan tenun Kubang H.Ridwan By.