

INTISARI

Perkembangan sebuah teknologi yang serba digital saat ini semakin pesat. Penggunaan multimedia di era digital ini mempunyai peranan penting disegala aspek dikarenakan semua orang melakukan apapun melalui digital termasuk branding dan masih banyak lagi. Usaha Mikro Kecil dan Menengah merupakan sebuah sektor yang penting dalam perekonomian di Indonesia. Saputra Jaya Aquatic merupakan salah satu UMKM yang berada di Desa Parungkamal RT 06 RW 05, Kecamatan Lumbir, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. Saputra Jaya Aquatic memiliki beberapa kendala, diantaranya belum memiliki desain logo, banner dan stiker yang khas, dikarenakan belum terpikirkan dan pemahaman desain yang minim, yang menyebabkan kurangnya penyebaran informasi ke masyarakat. Tujuan dari penelitian ini mengimplementasikan prinsip desain dalam membuat logo, banner dan stiker dalam branding UMKM Saputra Jaya Aquatic yang bertujuan untuk memberi identitas atau pembeda. Dalam pembuatan desain logo, banner dan stiker prinsip yang digunakan yaitu Keseimbangan (Balance), Irama (Rhythm), Penekanan (Emphasis) dan Kesatuan (Unity). Pada penelitian ini metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metodologi Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Kesimpulan dari hasil semua pengujian, ditemukan satu yang tidak sesuai pada bagian konsep awal, yaitu stiker tidak ada teks nomor WhatsApp melainkan alamat, sehingga hasil stiker ditambahkan teks nomor WhatsApp pada bagian atas. Hasil penelitian ini yaitu berupa desain logo, banner, stiker dan brand guideline Saputra Jaya Aquatic sebagai media branding.

Kata kunci: Branding, Desain, Prinsip desain, UMKM

ABSTRACT

The development of an all-digital technology is currently growing rapidly. The use of multimedia in this digital era has an important role in all aspects because everyone does anything digitally, including branding and much more. Micro, Small and Medium Enterprises is an important sector in the economy in Indonesia. Saputra Jaya Aquatic is one of the UMKM located in Parungkamal Village RT 06 RW 05, Lumbir District, Banyumas Regency, Central Java Province. Saputra Jaya Aquatic has several obstacles, including not having a distinctive logo, banner and sticker design, due to not having thought about it and minimal understanding of design, which has resulted in a lack of dissemination of information to the public. The purpose of this study is to implement design principles in making logos, banners and stickers in the Saputra Jaya Aquatic UMKM branding which aims to provide an identity or differentiator. In making logo designs, banners and stickers the principles used are Balance, Rhythm, Emphasis and Unity. In this study the system development method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) methodology. The conclusion from the results of all tests, it was found that one was not appropriate in the initial concept part, namely the sticker did not have the text of the WhatsApp number but the address, so the result of the sticker was added to the text of the WhatsApp number at the top. The results of this study are in the form of logo designs, banners, stickers and brand guidelines of Saputra Jaya Aquatic as branding media.

Keyword: Branding, Design, Design principles, UMKM