### BAB I

**PENDAHULUAN**

####  1.1 Latar Belakang

Laboratorium sangat penting untuk menunjang kegiatan ilmiah, eksperimentasi, sehingga tercipta penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan, yang membawa pembaharuan berupa mesin, bahan dan metode kerja. Laboratorium adalah tempat atau ruangan tertentu, dll., Yang diperlengkapi untuk melakukan eksperimen dan penelitian. Secara umum, tujuan laboratorium adalah untuk mempraktikkan, mendemonstrasikan, bereksperimen, mengamati, meneliti, dan mengembangkan pengetahuan yang berkaitan dengan realitas belajar mengajar. Laboratorium adalah tempat yang digunakan untuk karya ilmiah oleh guru atau siswa atau pihak lain. Biasanya digunakan dalam latihanlatihan praktek yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar.

PT. AGAVI merupakan perusahaan konsultan pangan yang sudah banyak menangani berbagai klien mulai dari klien UMKM hingga produk pangan ternama. 1 tahun pertama, kebutuhan lab PT. AGAVI dibeli di laboratorium yang berlokasi di Banjarmasin, sedangkan PT. AGAVI terletak di Bandung. Sehingga membutuhkan biaya lebih dan cukup memakan waktu untuk proses pembeliannya. Hingga pada akhirnya Labdeal dibangun dan menjadi *supplier* utama PT. AGAVI terhadap kebutuhan laboratoriumnya mulai dari tahun 2020 hingga sekarang.

Labdeal merupakan perusahaan *online* yang menjual berbagai macam kebutuhan untuk bahan penelitian, seperti kultur/ isolate mikroorganisme, serta kit untuk *homemade yoghurt, homemade cheese, homemade kombucha,* dll.

Labdeal memiliki kantor dan laboratorium berlokasi di Bandung, Jawa Barat. Perusahaan ini sebelumnya dibangun oleh salah satu karyawan dari PT. AGAVI pada tahun 2020 dengan berfokus pada penjualan *starter kit* dan *workshop online* dan terus berkembang hingga saat ini dengan menyediakan bahan-bahan kebutuhan laboratorium lainnya.



*Gambar 1. Logo Labdeal*

Kini Labdeal menjadi salah satu *in house business unit* PT. Agritama Sinergi Inovasi (AGAVI) dan membutuhkan *image* baru sebagai AGAVI *Laboratory* yang sementara ini masih menggunakan logo sementara berupa

*logotype.*



Gambar 2. Logo Sementara AGAVI *Laboratory*

Maka dari itu, penulis mencoba merancang komunikasi visual *rebranding* AGAVI *Laboratory* sebagai upaya pembentukan identitas baru dan

memperkenalkan pada public secara luas dengan meningkatkan kualitas *visual identity* dari AGAVI *Laboratory.*

####  1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi, yaitu bagaimana redesain logo dari

AGAVI *Laboratory*?

####  1.3 Tujuan

Melalui penelitian ini, tujuan yang ingin penulis capai adalah merancang logo baru sebagai bentuk karya komunikasi visual terhadap AGAVI *Laboratory*.

####  1.4. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini terbagi atas dua bagian, yaitu manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

Diharapkan hasil dari penulisan laporan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang *rebranding* yang berfokus terhadap redesain logo yang mengacu pada ilmu Desain Komunikasi Visual. Selain itu, diharapkan dapat berguna sebagai referensi dan menambah sumber bacaan sebagai bahan

kajian.

1. Manfaat Praktis

Diharapkan dapat memberikan motivasi dan ispirasi tentang Desain

Komunikasi Visual mengenai topik redesain kepada para pembaca. Selain itu,

manfaat yang didapat oleh PT. Agritama Sinergi Inovasi, yaitu dapat memberikan *image* baru melalui redesain logo*.*

####  1.5 Batasan Masalah

Menyadari bahwa cakupan *rebranding* sangat luas, maka penulis membatasi masalah pada :

1. Perancangan berisi tentang redesain logo AGAVI *Laboratory* menggunakan media cetak serta media pendukung lainnya
2. Hasil dari perancangan berupa logo dengan media utama berupa GSM *(Graphic Standart Manual)* yang berisi tentang *brand profile*, elemen visual, serta implementasi ke media pendukung lainnya dengan 25 halaman
3. Perancangan ini ditujukan pada salah satu *in-house business unit* dari PT.

Agritama Sinergi, yaitu AGAVI *Laboratory*

####  1.6 Metode

##### 1.6.1 Obyek Perancangan

Obyek dalam perancangan ini adalah desain logo baru sebagai pendukung kegiatan *rebranding* AGAVI *Laboratory.*

 **1.6.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

### A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat atau objek untuk diadakan suatu penelitian. Lokasi penelitian ada di salah satu perusahaan *start-up* konsultan pangan, yaitu PT. Agritama Sinergi Inovasi yang berlokasi

Apartemen Gateway, Jl. A. Yani No. 699, Cicadas, Kec. Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat. Peneliti mengambil lokasi penelitian tersebut karena peneliti diberikan kepercayaan untuk melakukan *rebranding* terhadap Labdeal menjadi AGAVI *Laboratory* sebagai salah satu perwujudan sinergi dengan PT. Agritama Sinergi Inovasi.

### B. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu 5 bulan, yakni dari

Bulan Agustus 2022 sampai Bulan Desember 2022

####  1.6.3 Bahan dan Alat Penelitian

Pada proses perancangan ini, penulis memerlukan bahan dan alat sebagai penunjang penelitian, yaitu:

1. Alat dan bahan pengambilan data
	1. Daftar pertanyaan wawancara
	2. Kertas atau buku untuk menulis data-data yang terkumpul
	3. Alat tulis
2. Perangkat keras
	1. Laptop Asus vivobook 14
	2. Hp Redmi Note 9
3. Perangkat Lunak
	1. Adobe Ilustrasi
	2. Adobe Photoshop

####  1.6.4 Pengumpulan Data dan Informasi

 Metode pengumpulan data dalam perancangan ini adalah:

1. Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis. Wawancara dilakukan penulis untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh AGAVI *Laboratory*. Penulis melakukan wawancara terhadap pihak perusahaan yang dilakukan oleh CEO dari AGAVI, yaitu Sari Nurmayani, S.Pd. M.Si. Wawancara dilakukan secara langsung dengan memberikan rangkaian pertanyaan yang penulis rancang untuk menggali informasi yang penulis butuhkan.

Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan ketika wawancara :

* 1. Mengapa logo dari AGAVI *Laboratory* perlu di desain ulang?
	2. Sebelum dilakukannya akuisisi, AGAVI *Laboratory*

menggunakan logo seperti apa?

* 1. Logo eperti apa yang ingin diwujudkan dalam logo baru AGAVI

*Laboratory*?

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara terjun langsung kelapangan dengan tujuan untuk mendapatkan data secara sistematis terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data original atau asli. Dalam hal ini pengumpulan data, penulis melakukan pengumpulan data di AGAVI *Laboratory* di Apartment Gateway, Jl. A. Yani No. 699, Cicadas, Kec. Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa

Barat.

####  1.6.5 Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mendapatkan sebuah gambaran yang jelas serta masih berkaitan dengan logo AGAVI Laboratory dengan menggunakan *analysis interactive* model dari Miles-Huberman. Terdapat beberapa tahapan dalam analisis ini yaitu :

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan proses yang sistematis unuk memperoleh informasi yag diperlukan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung AGAVI *Laboratory* yang berlokasi di Bandung, Jawa Barat. Sedangkan wawancara dilakukan oleh CEO dari PT. AGAVI sekaligus *owner* dari AGAVI *Laboratory* untuk mendapatkan data yang valid mengenai

#### AGAVI *Laboratory*

1. Reduksi Data

Penulis menyederhanakan data dari analisis penulis yang sudah didapatkan dari pihak AGAVI *Laboratory* dengan mengambil data yang mendukung pembahasan pada penelitian ini. Sehingga data yang sudah didapatkan mengarah pada kesimpulan yang sudah dipertanggung jawabkan

1. Penyajian Data

Data yang sudah didapatkan kemudian disusunn secara sistematis agar dapat dipahami mengenai alur perancangan logo AGAVI *Laboratory*

1. Penarikan Kesimpulan

Data yang sudah disajikan, maka ditarik kesimpulan dan melakukan diskusi antara penulis dan pihak AGAVI *Laboratory* dan Dosen Pembimbing sehingga data dapat dirumuskan menjadi kesimpulan akhir

#####  1.6.6 Prosedur

Prosedur perancangan yang dilakukan adalah melalui pendekatan *Design thinking*. *Design thinking* adalah proses iteratif untuk memahami pengguna, menantang asumsi dan mendefinisikan kembali masalah, mencoba menemukan strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak segera terlihat pada tingkat pemahaman awal. Pada saat yang sama, pemikiran desain menawarkan

pendekatan berorientasi solusi untuk pemecahan masalah. Ini adalah cara berpikir dan tindakan dan seperangkat metode praktis*.*

*Design thinking* sangat berguna untuk memecahkan masalah yang tidak jelas atau tidak diketahui, membingkai ulang masalah dengan cara yang berpusat pada manusia, melakukan brainstorming banyak ide, dan membuat prototipe dan menguji dengan pendekatan langsung. *Design thinking* juga melibatkan eksperimen terus-menerus: membuat sketsa, membuat prototipe, menguji, dan bereksperimen dengan berbagai konsep dan ide*.* Tahapan dalam proses *design thinking* yaitu :

##### 1. *Empathise*

Tahap pertama dari proses *design thinking* adalah untuk mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang dicoba untuk diselesaikan. Pada tahapan ini, penulis mencari sumber-sumber kepentingan penelitian dengan mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi.

##### 2. *Define*

Pada tahap *define*, penulis mengumpulkan informasi yang nantinya akan diolah menjadi obyek perancangan

##### 3. *Ideate*

Di tahap ini, penulis siap untuk menghasilkan ide yang telah dianalisis melalui pengamatan dan *brainstorming*

##### 4. *Prototype*

Tahap *prototype* adalah tahap eksperimental yang tujuannya adalah untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang diidentifikasi selama tiga tahap pertama. Solusi diimplementasikan dalam *prototype*, dan satu per satu, diselidiki, diterima, diperbaiki, diperiksa ulang, dan ditolak berdasarkan pengalaman pengguna.

##### 5. *Test*

Tahap terakhir dalam proses *design* thinking dilakukan pengujian terhadap *user* dengan melihat apakah produk sudah menjawab kebutuhan mereka. Selama proses ini, lihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk prototipe tersebut.



Gambar 3 Design Thinking (Dokumentasi Pribadi)

######  1.7 Sistematika Penulisan

 Dalam penyusunan laporan ini, sistematika penulisan yang digunakan

adalah sebagai berikut :

1. Bab I : Pendahuluan

Berisi penjelasan terhadap latar belakang masalah dengan memuat fakta yang relevan sebagai perumusan masalah penelitian, alas an dalam usulan penelitian yang ditinjau dari aspek faktual dan teknis.

1. Bab II : Tinjauan Pustaka

Membahas mengenai filosofi, konsep yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, menggunakan artikel dan jurnal dalam bentuk deskripsi.

1. Bab III : Analisis dan Perancangan

Di dalam bab ini, membahas mengenai proses identifikasi dan pemecahan masalah.

1. Bab IV : Pembahasan

Pada bab ini, membahas tentang tahapan pembuatan redesain logo dari AGAVI *Laboratory.*

1. Bab V : Penutup

Berisi kesimpulan dan saran terhadap hasil dari redesain logo untuk AGAVI *Laboratory.*