

## Faktor-Faktor Yang Menentukan Keberhasilan Produk Melalui Desain Logo Pada Produk Og Home Care

Sahtriando Sijabat<sup>1</sup>, Tiarmi Arta Indah<sup>2</sup>, Fikri Ramadhan<sup>3</sup>, Atika Ramadhani Pulungan<sup>4</sup>, Sandi Hiskia Hasibuan<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Politeknik Negeri Media Kreatif, Medan, Sumatera Utara  
email: syahtriandosijabat123@gmail.com

### Abstract

*OC Home Care Soap is one of the products whose sales are offline and online at an affordable price. The more soap products that appear, it is required to be more creative in creating products with that made a logo design so that it becomes a trigger thing that will be seen by many people. Logo design not only displays the product's brand, but the logo design also presents the message or information of the product. In running a business, questions always arise about the importance of a logo for product success, this is what research will do. This research method uses the Google form feature to create a questionnaire which is then given to related parties.*

**Keywords**—Design, Logo, Factor, Home Care, Product

### Abstrak

*Produk Sabun OC Home Care salah satu produk yang penjualannya secara offline dan online dengan harga yang terjangkau. Semakin banyaknya produk Sabun yang bermunculan, maka dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan produk dengan itu dibuatlah desain logo sehingga menjadi hal pemicu yang akan dilihat oleh banyak orang. Desain Logo tidak hanya menampilkan merek produk itu, namun desain logo tersebut juga mempresentasikan pesan atau informasi dari produk tersebut. Dalam menjalankan usaha selalu muncul pertanyaan mengenai pentingnya sebuah logo untuk keberhasilan produk, hal inilah yang akan dilakukan penelitian. Metode penelitian ini menggunakan fitur Google form untuk membuat kuesioner yang kemudian di berikan ke pihak terkait.*

**Kata kunci**—Desain, Logo, Faktor, Home Care, Produk

## 1. Pendahuluan

Pada zaman sekarang ini peranan desainer logo sangat lah berguna bagi segi aspek dunia usaha. Namun logo bukan hanya di gunakan di dunia usaha dan produk saja tetapi banyak instansi yang menggunakan logo untuk kebutuhan identitas mereka. Hal ini membuat kebutuhan logo sangat meningkat dan menuntut desainer logo lebih kreatif dan explore soal kebutuhan logo yang berubah sesuai trend nya [1-2]. Penggunaan desainer logo bukan semata hanya sebagai penanda atau identitas suatu produk atau usaha, tapi ada makna strategi marketing di dalamnya yang ada namun maknanya tersirat. Desain logo dapat memberikan keuntungan bagi sebuah usaha atau produk. Dari kata di atas dapat diketahui logo memiliki peran yang penting dalam dunia usaha dan penjualan produk. OG Home care (OGI CLEAN) suatu usaha yang bergerak di produksi barang home care seperti sabun dan cairan pembersih peralatan rumah tangga. Ditengah berkembangnya usaha di kota medan sebagai salah satu kota yang memiliki persaingan yang ketat antara segala aspek usaha maka membuat OG Home care harus berada di tengah-tengah ekosistem persaingan itu [3-4]. Untuk mendukung tentu di butuhnya media promosi dan perkenalan tentang produk itu. Desain logo dibutuhkan untuk memperkenalkan produk ke masyarakat yang luas dan target pasarnya. Kurang dikenalnya produk membuat produk sabun yang dihasilkan OG Home care kurang laku di pasaran. Desain logo



berperan kuat dalam proses branding suatu produk untuk memberikan identitas khas yang akan selalu di ingat orang [5]. Untuk menunjang proses desain tentu dibutuhkannya Desainer logo yang profesional di bidangnya dan berpengalaman. Ada beberapa hal yang tentunya harus di persiapkan yaitu, berupa biaya dan brief desain sesuai dengan visi misi dari usaha untuk memudahkan proses desain. Berdasarkan hal tersebut harusnya desain logo menjadi hal yang harus di persiapkan oleh segala pelaku usaha yang tengah memulai atau yang sedang mengembangkan usahanya [6]. Memperkenalkan produk juga bukan hanya melalui nama atau merk tapi melalui branding atau identitas khas dari produk itu.

## **2. Metodologi Penelitian**

### **2.1. Faktor**

Faktor adalah hal (keadaan, peristiwa) yang ikut menyebabkan (mempengaruhi) terjadinya sesuatu. Faktor- faktor yang mempengaruhi timbulnya minat, cukup banyak faktor-faktor dapat mempengaruhi timbulnya minat terhadap sesuatu, dimana secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu yang bersumber dari dalam diri individu yang bersangkutan dan yang berasal dari luar mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

### **2.2. Produk**

Menurut Kotler dan Armstrong produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk mendapatkan perhatian, dibeli, digunakan, atau dikonsumsi yang dapat memuaskan keinginan dan kebutuhan. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa produk merupakan seperangkat atribut yang dapat ditawarkan kepada pasar untuk dikonsumsi agar dapat memuaskan dan memenuhi kebutuhan konsumen. Dalam dunia produksi tentunya produk menjadi hasil akhir yang akan di tawarkan ke pasaran. Bentuk-bentuk produk memiliki banyak jenis mulai dari makanan, sandang, peralatan dan alat untuk memenuhi kebutuhan manusia. Bisa disimpulkan bahwa produk adalah segala sesuatu yang di produksi dan di jual ke pasaran.

### **2.3. Desain**

Kata desain apabila di indonesiakan memiliki arti rancang atau merancang. Sebenarnya kata merancang adalah terjemahan yang dapat digunakan. Dalam perkembangan zaman kata desain menjadi lebih populer dan menggeser makna kata rancang karena kata tersebut dianggap tidak memiliki makna yang luas untuk menggambarkan kegiatan dan mewadahnya. Kompetensi desainer dan pamor profesi desain tentunya akan menjadi lebih baik di bandingkan dengan kata perancang. Menurut [1] desain mengarah kepada perancangan citra rasa dan kreativitas. Bukan hanya untuk visualiasi mata saja namun mencakup seluruh aspek budaya, bisnis filosofi dan teknis. Desain bukan hanya bertujuan untuk keindahan namun juga ke arah kegunaan dan fungsi yang dapat berguna dengan baik.

### **2.4. Logo**

Menurut [1] Logo merupakan sebuah simbol penanda suatu perusahaan, lembaga dan organisasi lainnya yang menjadi identitas dan karakter suatu lembaga atau perusahaan tersebut. Citra dan karakter digambarkan melalui logo, Logo dapat membawa spirit internal suatu perusahaan dan menjadi gambaran visi misi suatu perusahaan. Logo yang bagus akan membawa semangat, kepercayaan dan brand image perusahaan oleh karena itu ini lah alasan mengapa penting nya syatu perusahaan memiliki logo.

### **2.5. Metode Penelitian**

Dalam sebuah penelitian pastinya memerlukan metode penelitian, pemilihan metode juga harus berdasarkan object atau suatu peristiwa yang di amati agar hasil penelitian memberikan hasil yang jelas. Metode yang di gunakan pastinya metode yang benar-benar



tepat agar dapat membuktikan peranan logo dalam membangun usaha dan penjualannya. Kami memilih untuk menggunakan metode kualitatif dalam melakukan penelitian. Metode kualitatif di definisikan sebagai pengamatan yang mendalam mengenai suatu hal atau fenomena yang terjadi sehingga menghasilkan suatu kajian dan analisis atas data deskriptif berupa kata-kata lisan dari orang-orang atau object yang diamati. Metode kualitatif juga akan memberikan penjelasan mengenai dinamika sosial dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap sesuatu hal.

## 2.6. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini memerlukan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data dari usaha OC HOME CARE, yaitu

### a) Wawancara

Teknik mengumpulkan data secara langsung kepada pengusaha secara tatap muka. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai produk yang di teliti oleh pembuat artikel.

### b) Observasi

Kegiatan pengamatan secara langsung terhadap objek terkait yang diamati agar mendapatkan informasi secara akurat dan detail terhadap object tersebut. Observasi yang dilakukan pembuat artikel melihat langsung di lingkungan kerja untuk mendapatkan informasi lebih untuk mendukung penulisan artikel ini.

## 2.7. Lokasi dan Waktu

Penelitian dilakukan di Jalan jahe 14 no 18 Perumnas Simalingkar Medan. Waktu penelitian dilakukan pada 01 Oktober 2021 sampai dengan 02 Oktober 2020. Sebagai narasumber Charis Yogi Siregar.

## 2.8. Populasi dan Sampel

Keseluruhan jumlah yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya, disebut sebagai populasi. Sampel bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Teknik pengambilan jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak satu toko. Sample yang kita ambil untuk penelitian kali ini adalah tempat usaha OG HOME CARE langsung.

## 3. Hasil Dan Pembahasan

### 3.1. Tahap analisis

Analisis di sini berguna untuk seberapa kuat logo dapat digunakan dalam membawa nama produk atau pun brand image dari produk. Beberapa hal yang perlu dimasukkan dalam desain logo untuk produk yaitu:

#### a) Kesederhanaan

Logo yang sederhana memberikan kesan elegan untuk di lihat mata, oleh karena itu semakin simple logo akan semakin bagus tetapi tetap harus memiliki makna.

#### b) Mudah di ingat

Logo yang mudah di ingat, apabila orang-orang dapat mengingat logonya juga akan membuat brand image dan identitas yang kuat terhadap logonya.

#### c) Trend

Logo memiliki sifat yang harus tahan lama mengikuti perkembangan zaman untuk 10 sampai 20 tahun kedepan.

#### d) Relevan

Font dan grafis dari logo harus mencerminkan citra dari perusahaan agar orang yang melihat dapat mengerti identitas perusahaan.

Beberapa hal yang di sebutkan diatas gambaran bagaimana logo yang untuk membuat logo menjadi citra produk ataupun perusahaan.

### 3.2. Analisa logo OG HOME CARE

Usaha OG HOME Care adalah salah satu usaha UMKM yang bergerak untuk industri produk alat kebersihan rumah tangga. Logo dari usaha ini sebelumnya sudah ada tapi telah melakukan rebranding atau desain logo, Berikut adalah beberapa alasan dilakukannya perubahan logo.



Gambar 1. Logo OG HOME CARE sebelum dan sesudah

- Logo pertama tidak relevan terhadap citra dari usaha yang di kembangkan
- Style dan object yang di ditampilkan di logo pertama tidak memiliki gairah dan semangat sevägai UMKM yang akan berkembang
- Pemilihan font dan warna yang tidak tepat sehingga memberikan kesan yang baik dan menarik.

Karena alasan dia atas maka OG HOME CARE melakukan desain ulang terhadap logo mereka dan membuat logo yang baru. Logo baru yang telah di buat memiliki style yang lebih menarik di banding dengan logo yang lama, dan berikut adalah analisa logo yang baru:

- Makna**  
Makna yang di buat dari logo yang baru adalah tentang kepedulian terhadap kebersihan dan kesehatan sebagai tujuan dari usaha ini di buat untuk membantu bidang kebersihan. Bentuk dari logo ini sangat relevan dengan apa yang menjadi tujuan dari perusahaan
- Kesederhanaan**  
Logo yang baru terlihat sederhana tapi pesan dari logonya teteap tersampaikan kepada masyarakat
- Warna**  
Warna yang dipilih untuk logo yang baru tentu sangatlah baik, warna hijau untuk mncerminkan lingkungan dan biru untuk kebersihan
- Font**  
Pemilihan font yang simple mempertegas kesederhanaan dari logo yang di buat dan memberikan kesan yang elegan.



Gambar 2. Desain logo untuk kemasan



### 3.3. Analisa faktor-faktor

Setelah di lakukanya observasi dan pengamatan terhadap logo maka dapat di ambil beberapa simpulan mengenai faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi desain logo yang baru sebagai penentu keberhasilan produk. Faktor-faktor penentunya:

- a) Terciptanya identitas yang membuat produk akan di kenal sebagai brand yang memiliki nama dan identitas yang khas yang tidak dapat digantikan oleh produk lain.
- b) Adanya brand awareness dimasyarakat. Brand awarenes adalah kesadaran masyarakat mengingat dan mengenali suatu logo atau merek dengan hanye melihat warna,logo dan bentuknya.
- c) Terciptanya kepercayaan di masyarakat terhadap logo yang memberi kesan kepada usaha bahwa mereka bergerak secara kompeten dan serius dalam mengeluarkan produk.
- d) Terciptanya citra kualitas yang baik terhadap produk atas logo yang memberi kesan yang baik kepada produk karena dapat di terapkan dengan baik di packaging,brosur dan katalog.

Sebagai UMKM yang ingin berkembang tentunya logo yang baru akan memberi dampak positif terhdapa usaha OG Home Care.

## 4. Kesimpulan

OG HOME CARE yang awalnya menerapkan logo yang lama belum cukup menunjukkan mereka sebagai penyedia produk yang kompeten meskipun sudah memiliki identitas. Berdasarkan penerapan makna dan sifat logo belum cukup tepat atas apa yang telah ada di desain logo tersebut. OG HOME CARE yang sedang mengembangkan usahanya tentu juga akan mendapatkan dampak yang positif atas tujuan untuk membawa produk ke arah keberhasilannya. Selain aspek-aspek penting yang sudah ada di logo,kepercayaan dan kepeakaan masyarakat juga akan meningkat. Tingkat ketertarikan dari nama dan logo berpengaruh terhadap brand image dari produk dan meningkatkan kepercayaan diri OG HOME CARE sebagai UMKM yang akan terus berkembang dan bersaing di pasaran.

## Daftar Pustaka

- [1] S. Wahyuningsih, "Desain Komunikasi Visual," *Aspek Desain Komunikasi Visual*, p. 172, 2015.
- [2] J. Tiku Ali and A. Patombongi, "Perancangan Game Edukasi Pembelajaran Membaca Berbasis Android," *Simtek : jurnal sistem informasi dan teknik komputer*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2016, doi: 10.51876/simtek.v1i1.1.
- [3] G. Edukasi, P. Nama, and B. Dan, "Game edukasi sangat menarik untuk visualisasi dari permasalahan nyata . Massachussets Insitute of Technology ( MIT ) berhasil membuktikan bahwa game didesain tersebut , pemain dituntut untuk belajar Adobe flash atau sebelumnya Macromedia Flash merupakan s," vol. 2, no. 1, pp. 198–204, 2017.
- [4] F. Suasty and A. A. Hadi, "Penggunaan Media Pembelajaran Video untuk Solusi Penurunan Pemahaman Materi Pembelajaran Ketika Belajar Online Akibat Pandemic Covid-19," vol. 1, no. 1, pp. 12–16, 2020.
- [5] Herwanto, "Wajib Belajar (Wajar) Sembilan Tahun Dalam Perspektif Peningkatan Mutu Pendidikan Dasar," *Perspektif Ilmu Pendidikan*, vol. 16, no. 8, pp. 77–86, 2007.
- [6] Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di [kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Desain](http://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Desain).