

PENUGASAN AKHIR SEAS DESAIN GRAFIS

MATERI 1

Pembuatan – LOGO

Disusun oleh: Alif Enggar Arzaki / 20351

Ekstrakurikuler SEAS Desain Grafis Pengembangan
Perangkat Lunak Dan Gim (PPLG) SMK Negeri 1
Bawang. Tahun ajaran ekstrakurikuler 2025/2026.

Deskripsi Penugasan Desain Logo Aplikasi

- Siswa diminta untuk membuat desain logo untuk sebuah aplikasi dengan tema bebas.
- Aplikasi yang dibuat dapat berasal dari berbagai bidang, seperti pendidikan, teknologi, kesehatan, hiburan, dan lainnya.
- Logo harus mampu merepresentasikan identitas, tujuan, serta konsep dari aplikasi yang dirancang.
- Desain logo dibuat semenarik mungkin dengan tetap memperhatikan kesederhanaan dan kemudahan dikenali.
- Kalimat warna merah bisa diganti dengan apa yang kalian puny (warna merah diganti dengan warna hitam).

Ketentuan Penjelasan Logo:

- Siswa wajib menyertakan deskripsi atau penjelasan dari logo yang telah dibuat.
- Penjelasan meliputi makna dari bentuk, simbol, atau elemen visual dalam logo.
- Siswa juga harus menjelaskan filosofi dari setiap warna (color palette) yang digunakan.
- Setiap warna harus memiliki makna yang sesuai dengan konsep aplikasi.

Tujuan Penugasan:

- Melatih kreativitas dalam membuat desain visual.
- Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan konseptual.
- Melatih kemampuan menjelaskan ide secara logis dan terstruktur.

Batas Waktu Pengerjaan Tugas:

- Anggota membuat LOGO dimulai dari 22 April 2026
- Anggota diharuskan mengumpulkan tugas sebelum 23.59, 28 April 2026.

JUDUL LOGO:

Judul logo yang saya buat adalah KantinUP yang terinspirasi dari up yang ada di jurusan PPLG.

GAMBAR LOGO:



PENJELASAN LOGO:

Arti Element Logo :

Logo KantinUp menggunakan keranjang belanja sebagai elemen utama yang melambangkan kegiatan jual beli di kantin, di mana pembeli bisa dengan mudah memilih dan membeli makanan atau minuman. Di sekitar keranjang terdapat simbol bintang/kilau yang melambangkan keistimewaan dan kualitas produk yang dijual. Seluruh ikon tersebut dibungkus dalam bentuk lingkaran yang melambangkan kesatuan, kenyamanan, dan suasana kantin yang ramah serta terbuka untuk semua orang. Sementara itu, tulisan "KantinUp" menggabungkan kata Kantin (tempat makan) dan Up

(naik/berkembang), yang menyiratkan bahwa ini adalah kantin yang terus meningkat kualitasnya.

Tujuan Logo :

Logo KantinUp dibuat dengan tujuan untuk memperkenalkan identitas brand kepada masyarakat, khususnya kalangan pelajar sebagai target utama. Selain itu, logo ini dirancang agar menarik perhatian dengan tampilan yang cerah dan ceria sehingga mudah diingat oleh banyak orang. Logo ini juga bertujuan untuk memberi kesan modern dan terpercaya, bahwa KantinUp menggunakan sistem yang praktis dan memudahkan transaksi jual beli di kantin.

Arti Warna Logo :

Warna merah pada border lingkaran melambangkan semangat, energi, dan keberanian, sekaligus membangkitkan selera makan yang sangat cocok untuk bisnis makanan. Warna oranye/kuning emas pada latar lingkaran melambangkan keceriaan, kehangatan, dan optimisme sehingga memberi kesan kantin yang menyenangkan dan penuh energi positif. Warna kuning cerah pada tulisan "KantinUp" melambangkan kreativitas dan kebahagiaan yang terkesan ramah bagi kalangan anak muda dan pelajar. Sedangkan warna hitam pada ikon keranjang memberikan ketegasan dan

kejelasan agar mudah terlihat di atas latar berwarna terang, sekaligus memberi kesan profesional.