



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bengkel adalah sebuah bangunan yang menyediakan ruang dan peralatan untuk melakukan konstruksi atau manufaktur, dan juga dapat memperbaiki benda. Sedangkan perbengkelan adalah pekerjaan atau jasa yang bekerja di bengkel.

Di Jakarta, khususnya Jakarta Barat memiliki banyak sekali jenis bengkel, tetapi bengkel yang memang spesial dibidang modifikasi mesin ada beberapa saja di Jakarta salah satunya adalah bengkel N's Garage. Bengkel N's Garage kurang begitu mengikuti kompetitornya yang mulai fokus berpromosi mulai dari membuat brand dan membuat bengkelnya memiliki khas tersendiri.

Bengkel N's Garage merupakan sebuah bengkel yang bergerak di bidang jasa modifikasi mesin tetapi bengkel N's Garage juga dapat melakukan cat badan mobil atau body works, tune up, service kaki-kaki, maupun service berkala. N's Garage telah berdiri sejak tahun 2010, bengkel ini berlokasi di daerah Meruya Utara, Jakarta barat. N's Garage sudah banyak melahirkan mobil-mobil yang memiliki prestasi untuk soal pacu kecepatan dilintasan sirkuit maupun drag. Merek mobil yang biasa masuk ke dalam bengkel ini, lebih mayoritas kendaraan merek Jepang, namun N's Garage ini juga dapat menangani kendaraan merek Eropa, Amerika, dan lainnya. N's Garage memiliki keunggulan lainnya yaitu adalah fasilitas antar jemput kendaraan, bagi yang ingin melakukan servis rutin kendaraan, namun tidak sempat membawa mobil ke bengkel, N's Garage siap

menjemput mobil customer dan memulangkannya kembali ketika mobil sudah selesai dikerjakan.

Bengkel N's Garage adalah salah satu bengkel modifikasi mobil yang sudah cukup memiliki prestasi dibidang balapan. Namun, bengkel ini kurang mengikuti jaman dan sedangkan bengkel modifikasi mobil lain sudah mulai memberikan *rebranding* untuk bengkelnya. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya responden yang mendatangi bengkel ini, tetapi menyatakan bahwa visual logonya tidak terlalu bagus ataupun sulit untuk memikat mata. Dengan begitu, logonya tidak mudah untuk diingat dan dilihat. Sebanyak 65% responden mengatakan logo dari bengkel N's Garage kurang pas jika dibandingkan dengan kompetitornya. Kemudian, sebanyak 70% mengutarakan pernyataan bahwa logo N's Garage kurang menarik. Sebanyak 75% respondon mengatakan bahwa logo N's Garage kurang terlihat sebagai sebuah bengkel modifikasi mobil.

Melihat dari masalah yang dialami oleh bengkel N's Garage ini, penulis memutuskan untuk membuat *rebranding* dari bengkel N's Garage. Penulis akan membuat *rebranding* dari bengkel N's Garage ini. Selain untuk identitas, brand juga dapat membuat orang semakin tertarik untuk datang ke bengkel ini. Dengan ini, penulis mengharapkan bengkel N's Garage dapat bersaing dengan bengkel modifikasi mobil lainnya.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang *re-branding* bengkel N's Garage yang menarik?

2. Bagaimana merancang buku GSM sebagai panduan dalam menerapkan *rebranding*?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memperkuat fokus pembahasan, maka penulis membatasi lingkup masalah sebagai berikut:

1. Segmentasi dan target yang dicapai adalah sesuai data yang penulis dapatkan.
2. Geografis yang dicapai adalah daerah Jakarta Barat.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang *rebranding* untuk bengkel N's Garage, dan membuat N's Garage lebih dikenal oleh masyarakat.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat pengerjaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Penulis

Memenuhi salah satu syarat kelulusan Sarjana Desain (S.Ds.) Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, penulis juga ikut berkontribusi membentuk tampilan *brand* bengkel N's Garage melalui bidang desain komunikasi visual berupa logo dan GSM.

2. Bagi Perusahaan

Perusahaan akan mendapatkan tampilan *brand* baru yang diharapkan akan berdampak pada perkembangan bengkel N's Garage.

1.6. Metode Pengumpulan data

Metode-metode yang digunakan penulis yaitu:

1. Wawancara dan observasi, penulis mewawancarai narasumber utama yaitu bapak Nicholas Lasmana selaku pemilik bengkel N's Garage, juga beberapa *staff* lainnya. Selain itu, penulis meminta data-data yang berkaitan dengan pembuatan GSM secara umum, juga observasi secara langsung kegiatan operasional bengkel N's Garage.
2. Dokumentasi, dilakukan bersamaan dengan melakukan observasi di tempat, penulis juga akan melakukan dokumentasi terhadap kegiatan operasional bengkel N's Garage.

Studi pustaka, penulis mempelajari teori-teori yang berhubungan dan dapat diterapkan dalam perancangan *rebranding* ini.

1.7. Metodologi Perancangan

Tahapan perancangan identitas visual yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Riset Awal

Penulis melakukan riset dengan cara observasi langsung dan wawancara terhadap pemilik N's Garage.

2. Analisa Permasalahan

Penulis melakukan *mind-map* mengenai permasalahan yang ada terkait usaha yang sedang dijalani oleh pemilik N's Garage. Melalui *mind-map* penulis mendapatkan ide dasar mengenai masalah yang ada.

3. Solusi Desain

Penulis memutuskan solusi yang sesuai dalam memecahkan dengan solusi perancangan identitas visual. Sehingga pada akhirnya N's Garage dapat meningkatkan daya saing dengan kompetitor.

4. Konsep Desain

Membuat perancangan identitas visual N's Garage menggunakan sebuah konsep desain berdasarkan data relevan yang diperoleh penulis. Perancangan dari pembuatan sketsa digital, pemilihan warna, penentuan layout, sampai menghasilkan tampilan desain yang sesuai terhadap topik yang diangkat oleh penulis.

5. Visualisasi

Teknik visualisasi yang digunakan dalam perancangan identitas visual adalah dengan cara digitalisasi. Sketsa sederhana akan diterapkan dalam bentuk digital, kemudian diterapkan pada berbagai media penunjang.

1.8. Sistematika Penulisan

Karya tugas akhir ini dibagi ke dalam bab-bab yang berisi pembahasan dengan hubungan-hubungan antar babnya. Bab I berisi Pendahuluan, yang menjelaskan latar belakang pembuatan tugas akhir secara umum beserta dengan tujuan dan

hasil akhir yang diharapkan. Bab II berisi tinjauan dari berbagai teori yang akan digunakan untuk perumusan konsep desain. Bab III berisi data-data hasil penelitian. Bab IV berisi hasil perancangan berdasarkan teori dan data yang didapat. Bab V berisi penutup yang menyimpulkan keseluruhan proses pekerjaan yang dilakukan beserta dengan saran-saran untuk bagian terkait. Pada bagian terakhir terdapat daftar pustaka yang berisi daftar sumber yang dipakai penulis selama penulisan tugas akhir.

1.9. Metode Perancangan

1. Perumusan Masalah

Penulis melakukan wawancara dan observasi kepada narasumber yaitu Bapak Nicholas Lasmana selaku pemilik bengkel N's Garage untuk mendapatkan informasi. Informasi akan digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi.

2. Menetapkan Tujuan

Setelah mendapatkan informasi mengenai masalah yang akan diberikan solusi, penulis menentukan tujuan dari solusi.

3. *Brainstorming*

Berdasarkan hasil dari langkah 1 dan 2, dilakukan pengembangan ide dengan mind mapping. Dengan *mind mapping*, penulis mendapatkan pokok-pokok pikiran besar sebagai dasar perancangan awal.

4. Sketsa

Penulis membuat gambaran perancangan logo yang akan dibuat melalui sketsa. Berikutnya sketsa ini akan melalui proses digitalisasi sebelum proses cetak dan penyelesaiannya.

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk memastikan rancangan yang melewati proses cetak akhir minim dari kesalahan.

6. Visualisasi

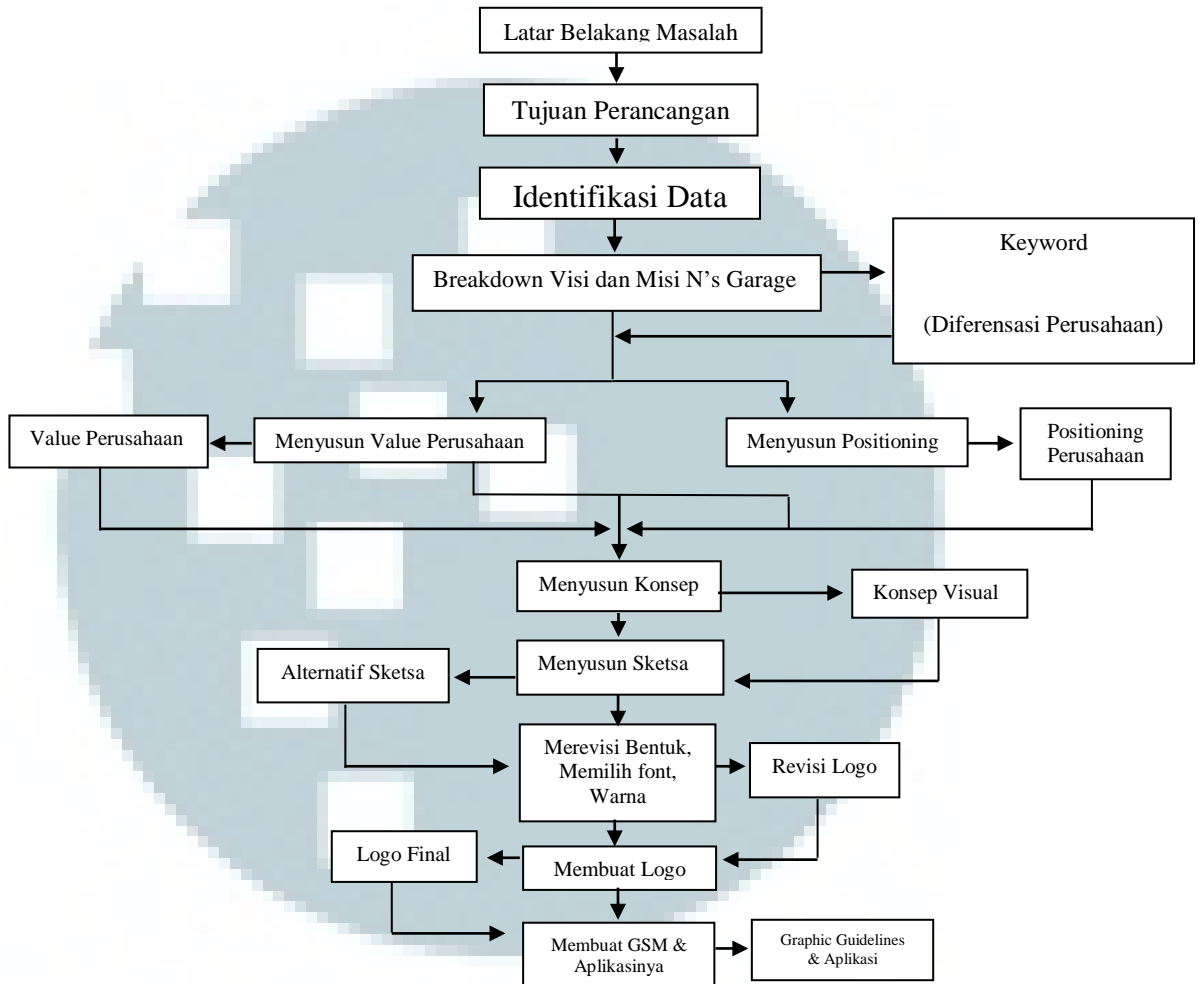
Proses digitalisasi rancangan-rancangan yang telah dibuat.

7. Revisi

Meskipun telah dilakukan evaluasi, pada hasil akhir mungkin saja terdapat kesalahan yang luput dari pengamatan penulis. Penulis melakukan revisi akhir sebelum merampungkan seluruh karya menjadi kesatuan yang baik untuk dipresentasikan.

UMMN

1.10. Skematika Perancangan



Tabel 1.10.1 Skematika Perancangan

