



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

Gereja merupakan tempat ibadah untuk umat kristiani sebagai kegiatan spiritual bagi jemaatnya. Gereja Bethel Indonesia (GBI) Modernland adalah gereja induk GBI Rayon 3 di Tangerang yang berdiri pada 22 Desember 1991 di bawah naungan Sinode Gereja Bethel Indonesia. Gereja ini digembalakan oleh Pdt Pieter Faraknimella, STh.

GBI Rayon 3 memiliki beberapa departemen yaitu departemen anak, paud, junior church, youth, dewasa muda, Banten market place revival, Banten woman revival, misi, cool, KOM, Pro army, doa, diakonia, pujian penyembahan, dan umas. Dari beberapa department di GBI Rayon 3 tersebut, penulis menemukan permasalahan pada department Anak. GBI Rayon 3 memiliki DNA atau ciri khas yang begitu kuat yaitu doa, pujian, dan penyembahan, sehingga melalui DNA ini diharapkan setiap department dapat melakukannya di dalam kehidupan mereka.

King's Kids adalah nama Departemen Anak atau ibadah anak yang ada di Gereja GBI Rayon 3 dan dipimpin oleh Kakak Suratmi Trisnadi. Saat ini, King's Kids sudah mencapai rata-rata 3260 anak pada bulan february 2015 dari 43 cabang yang tersebar di Banten. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Ketua Department Anak GBI Rayon 3, menyebutkan bahwa Department Anak akan merubah namanya menjadi Banten Kids Revival, dengan tujuan ingin mengupdate atau memperbaharui *image* dan karakter departemen anak sesuai dengan DNA atau ciri khas GBI Rayon 3 dan melalui DNA ini diharapkan dapat terjadi *revival*

(kebangkitan rohani) bagi anak-anak. Menurut Knapp (2001 : 7) alasan yang mendukung terjadinya perancangan ulang logo dan identitas visual sebuah perusahaan atau instansi yaitu dengan tujuan memperbaharui *image* dan mereka ingin agar masyarakat masih mengenali mereka namun dengan tampilan visual yang lebih baru dan segar.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka Departemen Anak GBI Rayon 3 membutuhkan suatu perancangan ulang Identitas visual yang dapat mencerminkan karakter dan *image* sesuai dengan DNA atau ciri khas GBI rayon 3 yang dapat menjadikan kerohanian anak-anak dapat bangkit (*revival*).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang tersaji di atas, dapat diambil suatu perumusan permasalahan yaitu :

1. Bagaimana perancangan ulang identitas visual Departemen Anak GBI Rayon 3 yang mencerminkan karakter dan *image* DNA GBI Rayon 3 ?
2. Bagaimana merancang *graphic standard manual* (GSM) yang mengatur konsistensi identitas visual Departemen Anak GBI Rayon 3?

1.3. Batasan Masalah

Agar penulisan tugas akhir ini lebih terarah, permasalahan yang dihadapi tidak terlalu luas, maka perlu dilakukan batasan masalah yaitu Penulis hanya fokus pada pembuatan identitas visual Departemen Anak GBI Rayon 3 berupa logo dan pembuatan GSM, yang menggambarkan karakter dan *image* DNA GBI Rayon 3.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan beberapa permasalahan yang sudah disebutkan, maka tugas akhir yang berjudul “Perancangan Ulang Identitas Visual Departemen Anak GBI Rayon 3” memiliki beberapa tujuan umum, yaitu:

- Merancang ulang identitas visual Departemen Anak GBI Rayon 3 yang mencerminkan karakter dan *image* DNA GBI Rayon 3.
- Merancang *graphic standard manual* (GSM) yang mengatur konsistensi identitas visual Departemen Anak GBI Rayon 3.

Tugas akhir ini juga dirancang dengan tujuan khusus bagi penulis sebagai pemenuhan syarat kelulusan dari universitas untuk mendapat gelar sarjana.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Pada perancangan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa cara metode pengumpulan data yang umum digunakan :

1. Wawancara

Pada Metode ini, pengambilan data langsung berdialog dengan ketua Departemen Anak GBI Rayon 3 yaitu Ibu Suratmi Trisnadi untuk memperoleh data primer yang membantu proses perancangan. Tujuan dari pendekatan kualitatif ini adalah untuk mengetahui dan memahami dengan jelas sejarah dan perkembangan, visi dan misi , Identitas Departemen Anak GBI rayon 3. Selain itu, penulis juga menanyakan seperti apa *image* yang ingin diwujudkan dalam perancangan ulang identitas visual Departemen

Anak GBI Rayon 3 serta informasi lainnya yang dapat membantu perancangan tersebut.

2. Studi Pustaka

Melakukan penelitian dengan cara mempelajari dan membaca literatur-literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang menjadi obyek penelitian yaitu Perancangan Ulang Identitas Visual Departemen Anak Rayon 3.

3. Observasi

Langkah selanjutnya adalah melakukan metode kualitatif lain berupa observasi yaitu terjun langsung untuk mengamati proses Ibadah Anak di beberapa cabang GBI Rayon 3 sehingga penulis dapat merancang identitas visual Departemen Anak Rayon 3 sesuai landasan teori.

1.6. Metode Perancangan

Untuk perancangan ulang identitas visual Departemen Anak GBI Rayon , Penulis telah menyusun beberapa tahap penyelesaian masalah, antara lain:

1. Pengumpulan data

Sebelum melakukan perancangan, penulis terlebih dahulu mengumpulkan data yang berhubungan dengan Departemen Anak GBI Rayon 3 meliputi latar belakang, visi dan misi serta data lainnya yang mendukung proses perancangan desain. Selain itu, penulis juga mencari tahu alasan departemen anak mengganti nama dari king's kids menjadi Banten Kids Revival.

2. Pengumpulan literatur

Tahap selanjutnya adalah penulis mulai mengumpulkan berbagai literatur yang menjadi landasan bagi proses perancangan. Literatur yang dikumpulkan berhubungan dengan proses perancangan identitas visual meliputi teori-teori mengenai identitas visual, logo, psikologi warna, tipografi, hingga pembuatan GSM.

3. Mind Mapping

Kemudian penulis melakukan proses perancangan logo diawali dengan mind mapping yang diambil dari nama Banten Kids Revival. Melalui proses ini, penulis berusaha mencari visual yang tepat untuk dijadikan logo Department Anak GBI Rayon 3.

4. Sketsa Pembentukan

Setelah proses mind mapping, tahap berikutnya adalah membuat sketsa berdasarkan dari visual yang diperoleh pada proses mind mapping. Sketsa menggunakan media kertas dan alat tulis dengan jumlah puluhan sketsa. Kemudian dari hasil sketsa tersebut diseleksi menjadi jumlah yang lebih sedikit dan dikembangkan kembali.

5. Finalisasi Sketsa

Logo yang sudah diseleksi dan melalui proses penyempurnaan sketsa, kemudian penulis melakukan proses finalisasi sketsa yaitu digitalisasi sketsa, menentukan warna, serta font yang tepat untuk logo Department Anak GBI Rayon 3.

6. Pembuatan GSM

Proses terakhir yaitu logo final tersebut dibuat buku panduannya dengan tujuan sebagai panduan untuk menjelaskan unsur-unsur yang terkandung pada logo dan maknanya, serta batasan-batasan dalam penggunaannya dan penerapan logo pada media-media yang ada agar tetap konsisten.

7. Penerapan Rancangan

Logo kemudian siap diaplikasikan ke kepentingan-kepentingan Departemen Anak tersebut yaitu seragam, kurikulum, *flyer*, spanduk, banner dan sertifikat.

1.7. Skematika Perancangan

Menjelaskan tahapan perancangan dari awal – akhir menggunakan skema yang jelas alurnya.

