



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

Gudang Sarinah Ekosistem (GSE) merupakan satu-satunya *platform* seni kolektif dan kolaboratif di Jakarta. GSE didirikan oleh 3 kelompok seniman non profit yakni Ruang Rupa, Forum Lenteng, dan Serrum; setelah Ade Darmawan, pendiri Ruang Rupa, menemukan tempat bernama Gudang Sarinah ini pada akhir tahun 2015. Kelompok seniman Grafis Huru Hara, Jakarta 32 C, dan Ok Video kemudian juga turut bergabung. GSE mewadahi pertukaran ilmu, kolaborasi, dan jaringan yang dibutuhkan para seniman dan perilaku kreatif dalam berkarya.

Reza Afisina, kepala bagian program GSE, mengatakan saat ini GSE hanya sekedar dikenal sebagai ruang publik dan gudang/ruang sewa. Salah satu penyebabnya adalah GSE belum memiliki identitas visual yang representatif untuk dapat mewakili visi-misi dan fungsi GSE. Hal ini dibuktikan berdasarkan riset yang penulis lakukan terhadap masyarakat awam yang pernah mendengar GSE, sebanyak 86,3% responden menjawab logo GSE saat ini belum cukup representatif untuk mewakili GSE sebagai *platform* seni kolaboratif. Andang Kelana, kepala bagian kreatif dari GSE, mengatakan proses perancangan logo GSE juga belum melalui proses desain dan kreatif yang baik untuk dapat menerjemahkan visi-misi GSE dalam sebuah logo dan identitas visual. Selain itu pengaplikasian logo GSE juga belum memiliki sistem yang baku. Di beberapa media promosi GSE tampak logo GSE masih tidak terlihat konsisten dalam

pewarnaan, ukuran, konfigurasi, dan peletakkan. Selain itu belum ada sistem yang baku terkait penggunaan font dan warna.

Morioka (2004) mengatakan identitas visual adalah salah satu bagian terpenting dalam kegiatan mengkomunikasikan sebuah merk. Salah satu komponen identitas visual adalah logo. Logo merupakan simbol khusus yang merepresentasikan suatu perusahaan, institusi, pribadi, atau objek lainnya (hlm. 16). Morioka (2004) menyebutkan bahwa logo dan keseluruhan aspek identitas visual merupakan salah satu aset terbaik yang dimiliki perusahaan untuk keperluan identifikasi yang harus diaplikasikan secara konsisten agar dapat dikenali masyarakat dengan mudah dan meningkatkan kredibilitas (hlm. 9).

Berdasarkan permasalahan yang dialami GSE tersebut, maka penulis hendak menyusun tugas akhir dengan judul “Perancangan Ulang Identitas Visual Gudang Sarinah Ekosistem”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka di dapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang identitas visual untuk Gudang Sarinah Ekosistem?

1.3. Batasan Masalah

Agar perancangan tugas akhir ini lebih terarah, maka perlu dibuat batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Perancangan identitas visual Gudang Sarinah Ekosistem yang hasilnya berupa *Graphic Standard Manual* sebagai panduan pengaplikasian identitas visual yang konsisten.
2. Target audiens dan fokus penelitian tugas akhir ini adalah:
 - Primer : Penggiat, pelaku, dan komunitas seni/kreatif se-Indonesia yang aktif, laki-laki/perempuan, SES A/B.
 - Sekunder : Masyarakat umum.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan pembuatan Tugas Akhir ini adalah merancang ulang identitas visual dari Gudang Sarinah.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Bagi Penulis: Semakin memahami bagaimana desain dapat menjadi pemecah masalah. Memperluas wawasan dan ilmu tentang bagaimana merancang identitas visual/brand identity yang baik.
2. Bagi Kampus: Menjadi tambahan referensi dan literatur tentang perancangan identitas visual.
3. Bagi GSE: GSE dapat mengkomunikasikan visi-misi dan fungsinya sebagai *platform* seni kolaboratif melalui logo dan identitas visual.