



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.

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL

GUDANG SARINAH EKOSISTEM

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Yoanes C. Yuditya Halim

NIM : 13120210345

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yoanes C. Yuditya Halim

NIM : 13120210345

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL GUDANG SARINAH EKOSISTEM

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 5 Juni 2017



Yoanes Christophorus Yuditya Halim

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 5 Juni 2017

Yoanes Christophorus Yuditya Halim



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL GUDANG SARINAH EKOSISTEM

Oleh

Nama : Yoanes Christophorus Yuditya Halim

NIM : 13120210345

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 22 Juni 2017

Pembimbing



Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.

Penguji



Adhreza Brahma, M.Ds.

Ketua Sidang



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL

GUDANG SARINAH EKOSISTEM

Oleh

Nama : Yoanes Christophorus Yuditya Halim

NIM : 13120210345

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 22 Juni 2017

Pembimbing

Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.

Penguji

NAMA DAN GELAR ILMU SENI

Ketua Sidang

Adhreza Brahma, M.Ds.

Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas karunia dan berkatnya penulis dapat melaksanakan Tugas Akhir dengan baik hingga selesai. Tugas Akhir yang berjudul PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL GUDANG SARINAH EKOSISTEM, bertujuan untuk memperbaiki citra dan *image* Gudang Sarinah Ekosistem (GSE) sebagai *platform* seni kolaboratif dan kolektif di Jakarta, yang selama ini masih dianggap sebagai gudang dan ruang publik yang disewakan.

Perancangan tugas akhir ini tidak terlepas dari semua bantuan dan dukungan dari orang-orang terdekat dan sekitar penulis. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual;
2. Gideon K. F. H. Hutapea, S.T., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberi arahan, bimbingan, masukan, ilmu, dan waktu yang diluangkan bagi penulis dan rekan-rekan sekelompok dalam perancangan Tugas Akhir;
3. Reza Afisina, selaku kepala bagian program GSE, atas izin, cerita, informasi, dan masukan yang diberikan kepada penulis dalam perancangan Tugas Akhir penulis;
4. Andang Kelana, selaku kepala bagian kreatif GSE, atas pengalaman yang dibagikan kepada penulis seputar perancangan identitas visual GSE serta masukannya untuk perancangan Tugas Akhir penulis;

5. Darfi Rizkavirwan, S.Sn, M.Ds., Aditya Satyagraha, S.Sn, M.Ds., Adhreza Brahma, M.Ds., dan Erwin Alfian, S.Sn, M.Ds. atas masukan dan ilmu yang dibagikan pada penulis selama proses perancangan Tugas Akhir penulis;
6. Kepada Papa, Mama, Oma, dan Praditya Halim serta keluarga atas doa, bantuan, jasa, dukungannya yang tak terhingga untuk penulis sejak awal kuliah hingga akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir penulis;
7. Kepada hamba dari gembala In The Name of Gide atas dukungan, bantuan, kebersamaan, dan persaudaraan yang terjalin selama menyelesaikan Tugas Akhir;
8. Kepada Ignatius Ryandika, Finna Amalia, Lidwina Win Hadi, Matthew Christopher, Dennis Tumiwa, Ilona Odilia, Sintia Lolita, dan Melissa Lauwira, selaku orang-orang terdekat penulis selama perkuliahan yang turut member dukungan, masukan, dan doanya untuk perancangan Tugas Akhir penulis.
9. Kepada Hendri Siman, Darindra Suraji, Alyssa Mutiara, Edvyn Tanu yang telah membantu penulis merealisasikan *booth* Tugas Akhir.

Tangerang, 5 Juni 2017



Yoanes Christophorus Yuditya Halim

5. Darfi Rizkavirwan, S.Sn, M.Ds., Aditya Satyagraha, S.Sn, M.Ds., Adhreza Brahma, M.Ds., dan Erwin Alfian, S.Sn, M.Ds. atas masukan dan ilmu yang dibagikan pada penulis selama proses perancangan Tugas Akhir penulis;
6. Kepada Papa, Mama, Oma, dan Praditya Halim serta keluarga atas doa, bantuan, jasa, dukungannya yang tak terhingga untuk penulis sejak awal kuliah hingga akhirnya dapat menyelesaikan Tugas Akhir penulis;
7. Kepada hamba dari gembala In The Name of Gide atas dukungan, bantuan, kebersamaan, dan persaudaraan yang terjalin selama menyelesaikan Tugas Akhir;
8. Kepada Ignatius Ryandika, Finna Amalia, Lidwina Win Hadi, Matthew Christopher, Dennis Tumiwa, Ilona Odilia, Sintia Lolita, dan Melissa Lauwira, selaku orang-orang terdekat penulis selama perkuliahan yang turut member dukungan, masukan, dan doanya untuk perancangan Tugas Akhir penulis.
9. Kepada Hendri Siman, Darindra Suraji, Alyssa Mutiara, Edvyn Tanu yang telah membantu penulis merealisasikan *booth* Tugas Akhir.

Tangerang, 5 Juni 2017

Yoanes Christophorus Yuditya Halim

ABSTRAKSI

Logo dan identitas visual merupakan aset penting yang dapat menjadi alat untuk mengkomunikasikan visi-misi dan fungsi suatu perusahaan. Oleh karena itu sebuah logo harus dapat menjadi simbol yang representatif dan diaplikasikan bersama seluruh aspek identitas visual secara konsisten demi menjaga kredibilitas. Hal tersebut adalah hal yang belum dicapai dan dimiliki oleh Gudang Sarinah Ekosistem (GSE). Akibat hal tersebut, GSE hingga saat ini masih dikenal sebagai gudang dan ruang publik yang disewakan. Padahal GSE merupakan satu-satunya *platform* seni kolaboratif di Jakarta. Oleh karena itu, penulis berniat melakukan perancangan ulang identitas visual GSE. Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mengetahui secara lebih dalam masalah dan fenomena yang terjadi pada GSE. Hasil akhir dari perancangan ini berupa sebuah *Graphic Standard Manual* (GSM).

Kata kunci : identitas visual, *platform* seni, ruang kreatif, kolaborasi, kolektif

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Logo and visual identity are important assets that communicate vision-mission and function of a company. A logo must be a symbol that representative and can be applied together with the whole visual identity elements consistently for credibility. Those are the things that Gudang Sarinah Ekosistem (GSE) hasn't done yet. Until now, GSE only known as warehouse and public space that can be rented, even though GSE was the only collaborative art platform in Jakarta. Therefore, writer wants to redesign visual identity of GSE. In this project, writer use qualitative method to get deeper knowledge of problem and phenomenon that happen in GSE. The output of this project is Graphic Standard Manual (GSM).

Keywords: visual identity, art platform, creative hub, collaboration, collective

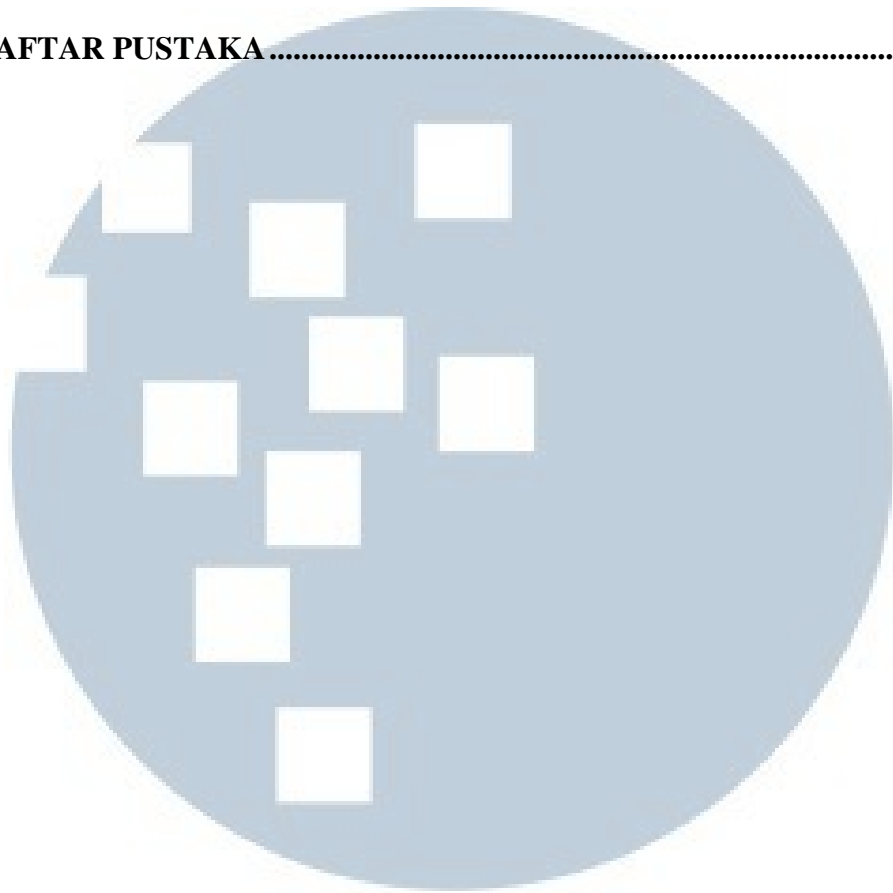
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
(NAMA DAN GELAR DOSEN	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XVI
DAFTAR LAMPIRAN	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Identitas Visual.....	4
2.1.1. Fungsi Identitas Visual.....	5

2.1.2.	Jenis Perancangan Identitas Visual	5
2.1.3.	Komponen Identitas Visual.....	9
2.1.4.	Graphic Standard Manual	24
BAB III METODOLOGI		26
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data	26
3.1.1.	Wawancara.....	27
3.1.2.	Observasi.....	33
3.1.3.	Studi <i>Existing</i>	35
3.2.	Metodologi Perancangan.....	50
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS		53
4.1.	Perancangan	53
4.1.1.	Perancangan Logo.....	55
4.1.2.	Warna	60
4.1.3.	Tipografi.....	61
4.1.4.	Supergrafis	62
4.1.5.	Graphic Standard Manual	65
4.2.	Analisis.....	76
4.2.1.	Analisis Logo	76
4.3.	<i>Budgeting</i>	78
BAB V PENUTUP.....		80
5.1.	Kesimpulan	80
5.2.	Saran.....	81



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

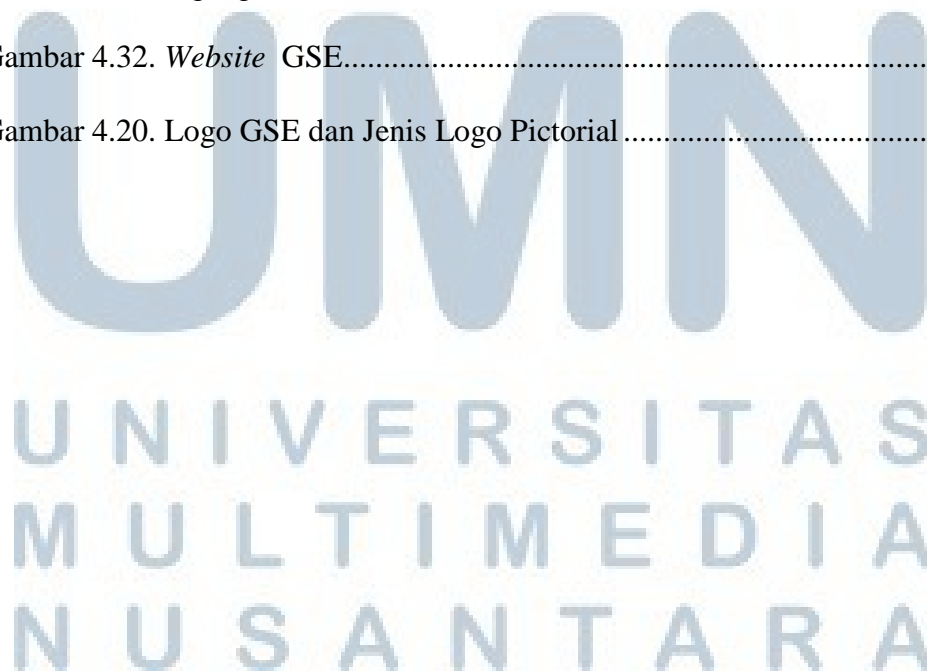
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Identitas Visual Produk Baru.....	6
Gambar 2.2. Contoh <i>Redesign</i> Identitas Visual Karena Pergantian Nama	6
Gambar 2.3. Contoh Revitalisasi Identitas Visual Airbnb.....	7
Gambar 2.4. Contoh Revitalisasi Identitas Visual Nickolodeon.	7
Gambar 2.5. Contoh <i>Redesign</i> Identitas Visual karena Berubahnya Segmentasi...	8
Gambar 2.6. Contoh <i>Redesign</i> Identitas Visual Karena Bergabungnya Dua Perusahaan.....	8
Gambar 2.7. <i>Logotypes</i>	11
Gambar 2.8. <i>Lettermark</i>	11
Gambar 2.9. <i>Pictorial Symbols</i>	12
Gambar 2.10. <i>Abstract Symbols</i>	12
Gambar 2.11. Nonrepresentasional	13
Gambar 2.12. Character Icon	13
Gambar 2.13. Combination Mark	14
Gambar 2.14. Emblem	14
Gambar 2.15. Warna Additive	16
Gambar 2.16. Warna Subtractive	16
Gambar 2.17. <i>Old Style</i>	19
Gambar 2.18. <i>Transitional</i>	20
Gambar 2.19. Modern	20
Gambar 2.20. <i>Slab Serif</i>	21
Gambar 2.21. <i>Sans Serif</i>	21

Gambar 2.22. <i>Gothic</i>	22
Gambar 2.23. <i>Script</i>	22
Gambar 2.24. <i>Display</i>	22
Gambar 3.1. Penulis Bersama Reza Afisina	27
Gambar 3.2. Hall A Gudang Sarinah Ekosistem	29
Gambar 3.3. Keadaan di Dalam Hall A Gudang Sarinah Ekosistem.....	30
Gambar 3.4. Hall A dan B Gudang Sarinah Ekosistem.....	30
Gambar 3.5. Hall C Gudang Sarinah Ekosistem.....	31
Gambar 3.6. Ruang Sewa Hall B GSE.....	32
Gambar 3.7. Logo GSE di Hall A.....	33
Gambar 3.8. Praktik Pengaplikasian Logo GSE.....	34
Gambar 3.9. Logo Komunitas Salihara.....	36
Gambar 3.10. Teater Atap Komunitas Salihara	37
Gambar 3.11. Galeri Teater Komunitas Salihara	38
Gambar 3.12. SWOT Komunitas Salihara.....	38
Gambar 3.13. SWOT Logo Komunitas Salihara	39
Gambar 3.14. Logo Rumah Sanur Creative Hub.....	40
Gambar 3.15. Rumah Sanur Creative Hub.....	41
Gambar 3.16. Rumah Sanur Creative Hub.....	41
Gambar 3.17. SWOT Rumah Sanur Creative Hub	42
Gambar 3.18. SWOT Logo Rumah Sanur Creative Hub.....	43
Gambar 3.19. Logo Bandung Creative City Forum.....	44
Gambar 3.20. Bandung Creative City Forum	45

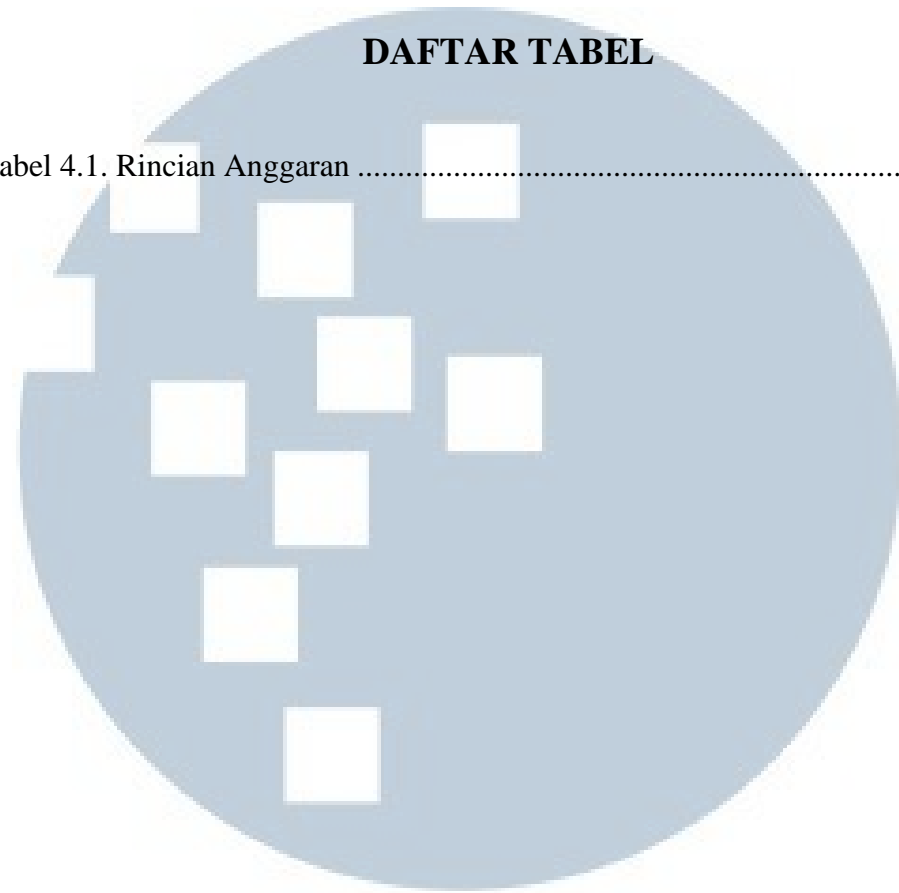
Gambar 3.21. SWOT Bandung Creative City Forum.....	45
Gambar 3.22. SWOT Logo Bandung Creative City Forum	46
Gambar 3.23. Logo GSE.....	47
Gambar 3.24. SWOT GSE.....	47
Gambar 3.25. SWOT Logo GSE	48
Gambar 3.26. <i>Head to Head</i> dengan Komunitas Salihara	49
Gambar 4.1. <i>Mind Mapping</i> Gudang Sarinah Ekosistem	54
Gambar 4.2. Proses Pencarian <i>Keyword</i>	54
Gambar 4.3. Proses Pengisian <i>Visual Matrix</i>	55
Gambar 4.4. Sketsa Logo	56
Gambar 4.5. Alternatif Logo Digital.....	57
Gambar 4.6. Alternatif Logo Digital.....	57
Gambar 4.7. Alternatif Logo Digital.....	58
Gambar 4.8. Logo Terpilih	58
Gambar 4.9. Konstruksi Logo Terpilih.....	59
Gambar 4.10. Logo Terpilih.....	60
Gambar 4.11. Font Utama GSE	61
Gambar 4.12. Font Bodytext GSE	62
Gambar 4.13. Pola Anyaman sebagai Supergrafis Identitas Visual GSE.....	63
Gambar 4.14. Peletakkan Supergrafis Pada Editorial/Poster <i>Grid</i>	64
Gambar 4.15. Peletakkan Supergrafis Pada Modular <i>Grid</i> bersama Foto	64
Gambar 4.16. Bab <i>Introduction</i> GSM GSE	66
Gambar 4.17. Bab <i>Masterbrand</i> GSM GSE	66

Gambar 4.18. Bab <i>Applications</i> GSM GSE.....	67
Gambar 4.19. Stationery GSE.....	68
Gambar 4.20. Invoice GSE.....	69
Gambar 4.21. <i>Template</i> Presentasi.....	69
Gambar 4.22. <i>Template</i> Presentasi.....	70
Gambar 4.23. CD dan Tempatnya.....	70
Gambar 4.24. Mug GSE.....	71
Gambar 4.25. Mug GSE.....	71
Gambar 4.25. T-Shirt Uniform GSE.....	72
Gambar 4.27. Totebag GSE.....	72
Gambar 4.28. Print Ads GSE.....	73
Gambar 4.29. Poster GSE.....	73
Gambar 4.30. Poster Agenda GSE.....	74
Gambar 4.31. Signage GSE.....	74
Gambar 4.32. <i>Website</i> GSE.....	75
Gambar 4.20. Logo GSE dan Jenis Logo Pictorial.....	77



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Rincian Anggaran	78
-----------------------------------	----



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN.....	XV
LAMPIRAN B: LEMBAR BIMBINGAN.....	XVI
LAMPIRAN C: LEMBAR BIMBINGAN.....	XVII

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA