



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

BRAND REJUVENATION GEDUNG KESENIAN
JAKARTA MELALUI PERANCANGAN
IDENTITAS VISUAL

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Rachel Ariella Kurniawan
NIM : 14120210530
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rachel Ariella Kurniawan

NIM : 14120210530

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

BRAND REJUVENATION GEDUNG KESENIAN JAKARTA

MELALUI PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

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, 1 Juli 2018

Rachel Ariella Kurniawan



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

BRAND REJUVENATION GEDUNG KESENIAN

JAKARTA MELALUI PERANCANGAN

IDENTITAS VISUAL

Oleh

Nama : Rachel Ariella Kurniawan

NIM : 14120210530

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 12 Juli 2018

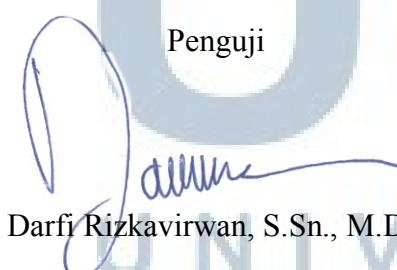
Pembimbing



Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.

Pengaji

Ketua Sidang

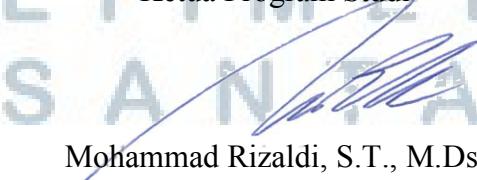


Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.



Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan kebaikannya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “*Brand Rejuvenation Gedung Kesenian Jakarta Melalui Perancangan Identitas Visual*”.

Sebagai salah satu gedung peninggalan era kolonial, Gedung Kesenian Jakarta tentunya memiliki sejarah yang panjang. Namun, sayangnya masyarakat kurang mengapresiasi akan nilai-nilai historis dan prestise yang dimiliki gedung ini. Gedung ini hanya digunakan sebagai tempat pertunjukan semata tanpa menonjolkan kelebihan yang dimiliki *brand* Gedung Kesenian Jakarta. Oleh karena itu, penulis mengambil topik tugas akhir ini. Melihat pentingnya pelestarian dan pemeliharaan gedung bersejarah, penulis berharap tugas akhir ini dapat membantu Gedung Kesenian Jakarta dalam meningkatkan dan mempertahankan citra *brand* yang dimiliki sebagai gedung pertunjukan yang berkelas tinggi dan prestisius. Selain itu, penulis berharap tugas akhir ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang akan mengerjakan tugas akhir dengan topik yang serupa.

Selama penggerjaan tugas akhir ini, tentunya sudah banyak pembelajaran yang penulis dapatkan. Proses penggerjaan suatu desain tidaklah mudah, berbagai tahapan yang rinci dan ekstensif harus dilalui penulis agar dapat menghasilkan desain yang komunikatif dan juga memecahkan masalah.

Akhir kata, tugas akhir ini tidak akan diselesaikan oleh penulis tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing tugas akhir penulis.
3. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., dan Adhreza Brahma, M.Ds., selaku dosen pembimbing spesialis tugas akhir penulis.
4. Marianto, Suhartono, Imam Hadi Purnomo Dewi Sartika, Dian Yunita, Arie Priadhi, Rilwan Hamzah, Venatius Vladimir Ivan, dan Claresta Alim selaku narasumber penulis, atas kesediaannya menjawab pertanyaan dari penulis dan membantu penulis dalam proses pelaksanaan tugas akhir ini.
5. Orang tua dan kakak penulis, atas dukungan dan kepercayaan yang diberikan agar penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
6. Teman-teman seperjuangan penulis selama penyusunan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu.

Tangerang, 3 Juli 2018


Rachel Ariella Kurniawan
**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

ABSTRAKSI

Gedung Kesenian Jakarta merupakan gedung pertunjukan yang dibangun pada tahun 1821 oleh tentara Belanda. Gedung ini memiliki perjalanan sejarah yang panjang dan mempunyai nilai historis yang tinggi sebagai gedung pertunjukan kesenian dan cagar budaya nasional. Namun, masyarakat dan penampil seni kurang mengapresiasi nilai historis gedung ini. Tidak hanya itu, dewasa ini banyak bermunculan gedung pertunjukan baru yang lebih modern dan menawarkan nilai lebih. Jika fenomena ini tidak ditanggapi, *brand* Gedung Kesenian Jakarta terancam untuk kalah bersaing di pasaran. Oleh karena itu, diperlukan *brand rejuvenation* melalui perancangan identitas visual agar Gedung Kesenian Jakarta dapat tetap relevan dengan perkembangan zaman yang ada. *Brand rejuvenation* bertujuan untuk memperkuat *positioning* yang dimiliki *brand* Gedung Kesenian Jakarta. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan *existing study*. Data yang didapat kemudian diolah penulis melalui *mind mapping* dan *brainstorming* sehingga tercipta *core idea* yang ingin disampaikan. *Core idea* yang dimiliki oleh Gedung Kesenian Jakarta kemudian dikomunikasikan melalui perancangan sistem identitas visual yang meliputi logo, pedoman identitas visual, *stationery*, *brand collaterals*, poster, *banner*, *booklet*, brosur, *website*, *social media content*, *signage* dan *merchandise*.

Kata kunci : *brand rejuvenation*, identitas visual, Gedung Kesenian Jakarta



ABSTRACT

Gedung Kesenian Jakarta is a performance theater which was built in 1821 by the Dutch colony. This building boasts a very rich historical value, as a theater and as a local cultural heritage. Unfortunately, this building is underappreciated by the locals and the performers themselves. In addition, a lot of modern new theaters emerged, and they offer more value. If Gedung Kesenian Jakarta doesn't respond to this situation quickly, it is threatened to lose to the competition. Therefore, a brand rejuvenation through visual identity design is needed for Gedung Kesenian Jakarta to stay relevant with the changing times. Brand rejuvenation aims to strengthen the position of Gedung Kesenian Jakarta. The research methods used for this final project are interview, observation and existing study. The information gathered are then processed through mind mapping and brainstorming to create the core idea for the communication. The core idea is then communicated through a comprehensive visual identity system which comprises of logo, visual identity guidelines, stationery, brand collaterals, posters, banners, booklet, brochure, website, social media content, signage, and merchandises.

Keywords: *brand rejuvenation, visual identity, Gedung Kesenian Jakarta*



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL	XVIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. <i>Branding</i>	6
2.1.1. <i>Positioning</i>	7
2.1.2. <i>Brand Equity</i>	8

2.2.	Identitas Visual	11
2.2.1.	Logo	14
2.2.2.	Tipografi	20
2.2.3.	Warna	27
2.2.4.	<i>Image</i>	30
2.2.5.	<i>Layout</i>	34
	BAB III METODOLOGI.....	40
3.1.	Gambaran Umum Gedung Kesenian Jakarta.....	40
3.1.1.	Sejarah Gedung Kesenian Jakarta.....	42
3.1.2.	Visi dan Misi Gedung Kesenian Jakarta.....	48
3.2.	Metode Pengumpulan Data.....	48
3.3.	Wawancara.....	49
3.3.1.	Wawancara dengan Koordinator Gedung Kesenian Jakarta.....	50
3.3.2.	Wawancara dengan <i>Stage Manager</i> Gedung Kesenian Jakarta.	53
3.3.3.	Wawancara dengan Kepala UP PKJ TIM.....	54
3.3.4.	Wawancara dengan Kepala Satuan Pelaksana Promosi dan Pemasaran UP PKJ TIM	56
3.3.5.	Wawancara dengan Kepala Satuan Pelaksana Program Kesenian UP PKJ TIM	58
3.3.6.	Wawancara dengan Penampil Seni.....	60
3.3.7.	Kesimpulan Wawancara	67
3.4.	Observasi.....	67
3.4.1.	Observasi Lapangan Gedung Kesenian Jakarta	68

3.4.2.	Observasi <i>Existing</i>	71
3.4.3.	Analisis Observasi	77
3.5.	<i>Existing Study</i>	79
3.6.	Metodologi Perancangan	86
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS.....		88
4.1.	Perancangan	88
4.1.1.	Tujuan Perancangan.....	89
4.1.2.	Konsep Perancangan.....	89
4.1.3.	Perancangan <i>Moodboard</i>	96
4.1.4.	Perancangan Logo.....	97
4.1.5.	Perancangan <i>Visual Elements</i>	102
4.1.6.	Perancangan Pedoman Identitas Visual	108
4.1.7.	Perancangan Aplikasi Visual	121
4.2.	Analisis	135
4.2.1.	Analisis Logo	135
4.2.2.	Analisis Elemen Identitas Visual	137
4.2.3.	Analisis Pedoman Identitas Visual	138
4.2.4.	Analisis <i>Stationery</i>	140
4.2.5.	Analisis Media Cetak	141
4.2.6.	Analisis <i>Website</i>	143
4.2.7.	Analisis <i>Signage</i>	145
BAB V PENUTUP		147

5.1. Kesimpulan	147
5.2. Saran	148
DAFTAR PUSTAKA.....	XIV



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh identitas visual	12
Gambar 2.2. Contoh <i>logotype</i>	17
Gambar 2.3. Contoh <i>letterform symbol</i>	17
Gambar 2.4. Contoh <i>pictorial symbol</i>	18
Gambar 2.5. Contoh <i>abstract symbol</i>	18
Gambar 2.6. Contoh emblem	19
Gambar 2.7. Contoh <i>dynamic symbol</i>	19
Gambar 2.8. Anatomi huruf	20
Gambar 2.9. <i>Type family DIN Next LT Pro</i>	23
Gambar 2.10. Jenis-jenis <i>alignment</i>	26
Gambar 2.11. Komposisi tanpa hierarki (kiri) dan dengan hierarki (kanan)	27
Gambar 2.12. <i>Color wheel</i> oleh Johannes Itten	28
Gambar 2.13. Warna sangat dipengaruhi oleh sekitarnya	29
Gambar 2.14. <i>Single-column grid</i>	36
Gambar 2.15. <i>Multi-column grid</i>	37
Gambar 2.16. <i>Modular grid</i>	38
Gambar 2.17. Penggunaan <i>grid</i> pada logo	39
Gambar 3.1. Logo Gedung Kesenian Jakarta	42
Gambar 3.2. <i>Schouwburg Weltevreden</i>	43
Gambar 3.3. <i>Siritzu Gekitzyoo</i>	45
Gambar 3.4. Tampak depan Gedung Kesenian Jakarta	68
Gambar 3.5. Auditorium Gedung Kesenian Jakarta	69

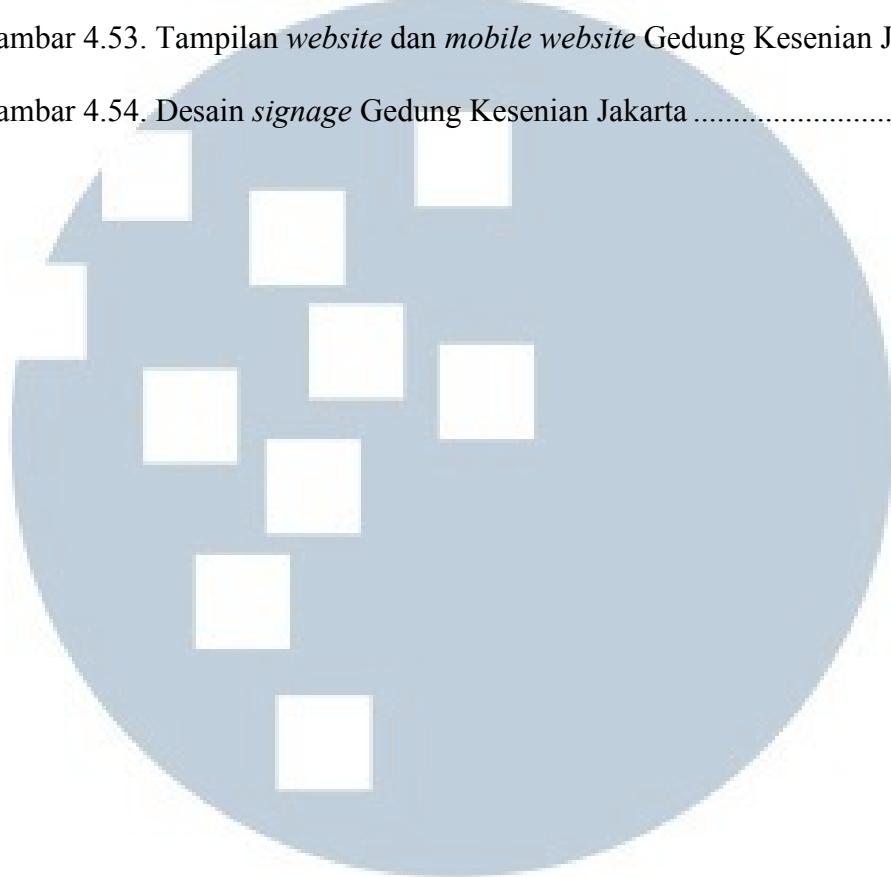
Gambar 3.6. Informasi tertulis mengenai Gedung Kesenian Jakarta.....	70
Gambar 3.7. Tampilan <i>website</i> Gedung Kesenian Jakarta	71
Gambar 3.8. Logo <i>Ciputra Artpreneur</i>	72
Gambar 3.9. <i>Marketing kit Ciputra Artpreneur</i>	73
Gambar 3.10. <i>Website Ciputra Artpreneur</i>	73
Gambar 3.11. Logo <i>Usmar Ismail Hall</i>	75
Gambar 3.12. Brosur <i>Usmar Ismail Hall</i>	75
Gambar 3.13. Logo <i>Aula Simfonia Jakarta</i>	76
Gambar 3.14. <i>Instagram Aula Simfonia Jakarta</i>	77
Gambar 3.15. Logo <i>New Theatre</i> lama (kiri) dan yang baru (kanan).....	80
Gambar 3.16. <i>Letterform symbol New Theatre</i>	81
Gambar 3.17. Materi identitas visual <i>New Theatre</i>	81
Gambar 3.18. Logo <i>Royal Opera House</i> yang lama (kiri) dan yang baru (kanan)	82
Gambar 3.19. Poster <i>Royal Opera House</i>	83
Gambar 3.20. Logo <i>Shakespeare's Globe</i>	84
Gambar 3.21. Materi identitas visual <i>Shakespeare's Globe</i>	85
Gambar 4.1. <i>Mind mapping</i>	90
Gambar 4.2. Hasil <i>brainstorm</i>	92
Gambar 4.3. <i>Core idea</i>	93
Gambar 4.4. Penjabaran kata kunci dari <i>core idea</i>	95
Gambar 4.5. <i>Moodboard</i>	96
Gambar 4.6. Eksplorasi komposisi	98

Gambar 4.7. Eksplorasi <i>typeface</i> untuk <i>logotype</i>	98
Gambar 4.8. Manual <i>kerning</i> dan <i>leading logotype</i>	99
Gambar 4.9. <i>Coat of arms</i> Batavia.....	100
Gambar 4.10. Eksplorasi <i>icon</i> gedung	101
Gambar 4.11. <i>Logogram</i> Gedung Kesenian Jakarta	101
Gambar 4.12. Logo Gedung Kesenian Jakarta dan alternatif <i>lock-ups</i>	102
Gambar 4.13. <i>Typeface</i> Gedung Kesenian Jakarta	104
Gambar 4.14. <i>Color palette</i> Gedung Kesenian Jakarta.....	105
Gambar 4.15. Elemen grafis Gedung Kesenian Jakarta (kiri)	106
Gambar 4.16. Penggunaan <i>tone</i> warna pada foto	108
Gambar 4.17. <i>Tone</i> warna <i>royal blue</i> dan <i>dark teal</i>	108
Gambar 4.18. <i>Grid</i> pedoman identitas visual	110
Gambar 4.19. Ekplorasi <i>layout</i> pedoman identitas visual,.....	111
Gambar 4.20. Contoh peletakan teks di dalam <i>grid</i> dan hierarki tipografi.....	111
Gambar 4.21. Isi dari bab pertama pedoman	113
Gambar 4.22. Isi dari bab kedua pedoman	114
Gambar 4.23. Isi dari bab ketiga pedoman	115
Gambar 4.24. Isi dari bab keempat pedoman	116
Gambar 4.25. Isi dari bab kelima pedoman	117
Gambar 4.26. Isi dari bab keenam pedoman.....	118
Gambar 4.27. Isi dari bab ketujuh pedoman	119
Gambar 4.28. Isi dari bab kedelapan pedoman	119
Gambar 4.29. Isi dari bab kesembilan <i>pedoman</i>	120

Gambar 4.30. <i>Stationery set</i> Gedung Kesenian Jakarta.....	121
Gambar 4.31. Detail <i>gold foil</i> pada amplop.....	122
Gambar 4.32. <i>Brand collaterals</i> Gedung Kesenian Jakarta.....	123
Gambar 4.33. <i>Grid</i> brosur dan penggunaannya	125
Gambar 4.34. Brosur Gedung Kesenian Jakarta.....	126
Gambar 4.35. <i>Grid booklet</i> dan penggunaannya	127
Gambar 4.36. <i>Booklet</i> Gedung Kesenian Jakarta.....	127
Gambar 4.37. <i>Grid</i> pada poster.....	128
Gambar 4.38. Beberapa desain poster dan <i>banner</i>	129
Gambar 4.39. <i>Grid website</i> Gedung Kesenian Jakarta	130
Gambar 4.40. Beberapa halaman <i>website</i> Gedung Kesenian Jakarta	131
Gambar 4.41. <i>Mobile website</i> Gedung Kesenian Jakarta	131
Gambar 4.42. <i>Social media</i> Gedung Kesenian Jakarta	132
Gambar 4.43. Contoh penerapan <i>template co-branding</i>	133
Gambar 4.44. <i>Signage</i> Gedung Kesenian Jakarta.....	134
Gambar 4.45. <i>Merchandise</i> Gedung Kesenian Jakarta.....	135
Gambar 4.46. Logo utama Gedung Kesenian Jakarta.....	135
Gambar 4.47. Alternatif konfigurasi logo Gedung Kesenian Jakarta.....	136
Gambar 4.48. <i>Type specimen</i> Nikola dan Avenir Next	137
Gambar 4.49. Hierarki dan <i>emphasis</i> informasi pada pedoman	139
Gambar 4.50. Desain <i>stationery</i> Gedung Kesenian Jakarta.....	141
Gambar 4.51. Desain brosur Gedung Kesenian Jakarta	142
Gambar 4.52. Desain poster Gedung Kesenian Jakarta.....	143

Gambar 4.53. Tampilan *website* dan *mobile website* Gedung Kesenian Jakarta.145

Gambar 4.54. Desain *signage* Gedung Kesenian Jakarta146



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Analisis SWOT Gedung Kesenian Jakarta 78

Tabel 3.2. *Positioning* Gedung Kesenian Jakarta dan Kompetitornya 79



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: SURAT IZIN WAWANCARA.....	XIV
LAMPIRAN B: LEMBAR BIMBINGAN.....	XV
LAMPIRAN C: DOKUMENTASI WAWANCARA	XIX
LAMPIRAN D: DOKUMENTASI SIDANG TUGAS AKHIR.....	XX

