

## PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DALAM MENINGKATKAN *BRAND RECOGNITION* PEKEN SENGGOL GURAT

Yusuf Faisal<sup>1</sup>, I Wayan Swandi<sup>2</sup>, I Wayan Mudra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain, Program Magister  
Institut Seni Indonesia Denpasar  
Denpasar, Indonesia

e-mail: [yusuffaizal1997@gmail.com](mailto:yusuffaizal1997@gmail.com), [wayanswandi@isi-dps.ac.id](mailto:wayanswandi@isi-dps.ac.id),  
[wayanmudra@isi-dps.ac.id](mailto:wayanmudra@isi-dps.ac.id)

### Abstrak

Peken Senggol Gurat merupakan sebuah *project* pasar seni lokal yang digagas oleh pelaku budaya Komunitas Budaya Gurat Indonesia. Namun pada saat perilisan perdana di tahun 2022, persepsi audiens tentang Peken Senggol Gurat belum terhubung dengan baik. Perancangan ini memiliki dua tujuan yaitu; 1.) Merancang konsep identitas visual Peken Senggol Gurat, dan 2.) memvisualisasikan konsep identitas visual Peken Senggol Gurat. Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, studi literatur dan dokumentasi. Teori yang diterapkan pada perancangan ini adalah teori identitas visual dan *brand awareness*. Hasil dari perancangan ini yaitu; 1.) Konsep identitas visual terdiri dari logo, warna, tipografi, aset grafis, dan *layout*. Logo menggunakan konsep *logotype*, warna menggunakan konsep kontras, tipografi menggunakan konsep vernakular, aset grafis menggunakan konsep garis, dan *layout* menggunakan konsep asimetris. 2.) Visualisasi konsep identitas visual terdiri dari logo, warna, tipografi, aset grafis, dan *layout* yang dilakukan dengan tahap merancang konsep, sketsa, dan *editing*. Identitas visual yang telah dirancang kemudian diterapkan pada kebutuhan desain Peken Senggol Gurat. Setelah penerapan karya, dilakukan uji coba dan analisis karya identitas visual. Berdasarkan uji coba karya desain yang telah dilakukan melalui kuisioner kepada responden, hasil kuisioner menunjukkan bahwa desain-desain yang telah dirancang mampu dijadikan identitas visual Peken Senggol Gurat ke depannya.

**Kata-kata Kunci:** identitas visual, *brand recognition*, desain komunikasi visual.

### Abstract

*Peken Senggol Gurat is a local art market project initiated by cultural actors of Komunitas Budaya Gurat Indonesia. However, at the time of its first release in 2022, the audience's perception of Peken Senggol Gurat was not yet well connected. This design has two objectives, namely; 1.) Designing the visual identity concept of Peken Senggol Gurat, and 2.) visualizing the visual identity concept of Peken Senggol Gurat. This design uses the design thinking method, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection methods were carried out using observation, interviews, literature study and documentation techniques. The theory applied to this design is the theory of visual identity and brand awareness. The results of this design are; 1.) The visual identity concept consists of logo, color, typography, graphic assets and layout. The logo uses the logotype concept, colors use the contrast concept, typography uses the vernacular concept, graphic assets use the line concept, and layout uses the asymmetric concept. 2.) Visualization of the visual identity concept consisting of logo, color, typography, graphic assets, and layout which is carried out through the stages of concept design, sketching, and editing. The visual identity that has been designed is then applied to the design needs of Peken Senggol Gurat. After implementing the work, testing and analysis of the visual identity work is carried out. Based on design work trials that have been carried out through questionnaires to respondents, the results of the questionnaire show that the designs that have been designed can be used as the visual identity of Peken Senggol Gurat in the future.*

**Keywords:** visual identity, brand recognition, visual communication design.

## PENDAHULUAN

Peken Senggol Gurat merupakan sebuah *project* pasar seni lokal yang digagas oleh pelaku budaya yang tergabung dalam Komunitas Budaya Gurat Indonesia. Gagasan awal dari Peken Senggol Gurat yaitu mempertemukan *resources* berupa tenaga, waktu, data serta produk hasil riset dari pelaku kreatif secara kolektif maupun individu. Peken Senggol Gurat berupaya untuk mewujudkan pasar yang terbuka dan kesempatan yang sama bagi semua pekerja kreatif di tengah ekosistem kolektif seni Bali (Chandra, 2022).

Komunitas Budaya Gurat Indonesia dalam upaya mewujudkan pasar yang terbuka dan kesempatan yang sama bagi pekerja kreatif masih terdapat kendala. Pada saat perilisan perdana tahun 2022, persepsi audiens tentang Peken Senggol Gurat belum terhubung dengan baik. *Founder* dari Komunitas Budaya Gurat Indonesia, I Wayan Seriyoga Parta yang diwawancarai pada tanggal 30 Juli 2022 mengatakan bahwa pada saat *prototype* Peken Senggol Gurat dirilis, masih banyak masyarakat yang belum mengenali kehadiran Peken Senggol Gurat karena sistem identitasnya belum diterapkan secara optimal dan konsisten. I Wayan Seriyoga Parta yang diwawancarai pada tanggal 30 Juli 2022 juga mengatakan bahwa keberadaan lokasi atau tempat terlaksananya Peken Senggol Gurat saat ini masih bersifat berpindah-pindah, sehingga diperlukan identitas visual yang efektif untuk membuat audiens dapat mengenali Peken Senggol Gurat.

Perancangan ini bermaksud untuk merangkai sebuah strategi konsep serta visualisasi identitas visual Peken Senggol Gurat yang saat ini belum diterapkan. Beberapa aspek identitas visual yang belum diterapkan oleh Peken Senggol Gurat yaitu merancang logo, tipografi, palet warna, aset grafis, dan tata letak atau *layout*, sehingga dilakukan perancangan ini agar dapat memberikan solusi alternatif yang dihadapi oleh Komunitas Budaya Gurat Indonesia dalam memperkenalkan Peken Senggol Gurat kepada audiens. Secara khusus perancangan ini bertujuan untuk menciptakan identitas visual berupa logo, tipografi, palet warna, aset grafis, dan *layout* agar menghasilkan strategi konsep dan identitas visual Peken Senggol Gurat dalam rangka mendorong terciptanya *brand recognition* serta citra identitas yang baru.

*Brand recognition* adalah pengenalan merek terhadap tingkat kesadaran merek oleh konsumen yang cenderung masih sangat rendah, sehingga perlu dibantu dengan menyebutkan ciri-ciri produk untuk mengingat produk. Dalam konteks ini, pencapaian identitas visual yang kuat tidak hanya penting untuk dikenali oleh audiens, tetapi juga dapat menjadi kunci keberlanjutan *project* Peken Senggol Gurat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dapat dirumuskan pada perancangan ini yaitu 1). Bagaimana konsep identitas visual dalam meningkatkan *brand recognition* Peken Senggol Gurat? 2). Bagaimana visualisasi konsep identitas visual dalam meningkatkan *brand recognition* Peken Senggol Gurat?.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, adapun tujuan perancangan yang dapat disampaikan secara umum dan khusus. tujuan umum perancangan ini adalah untuk merancang elemen-elemen grafis yang konsisten dan dapat dikenali, dengan maksud menggambarkan identitas suatu merek atau entitas secara visual melalui penggunaan elemen seperti logo, tipografi, palet warna, aset grafis, dan *layout* untuk mengkomunikasikan nilai-nilai, karakteristik, dan pesan yang terdapat pada entitas tersebut kepada target audiens melalui interaksi visual. Tujuan khusus dalam perancangan ini adalah untuk merancang konsep identitas visual dalam meningkatkan *brand recognition* Peken Senggol Gurat, dan untuk mewujudkan serta menganalisis hasil visualisasi konsep identitas visual dalam meningkatkan *brand recognition* Peken Senggol Gurat.

## METODE

Perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengumpulkan data yang mendalam tentang pengaruh identitas visual terhadap *brand recognition* dalam konteks pasar seni. Metode pengumpulan data ini dirancang untuk memahami persepsi dan tanggapan partisipan terhadap elemen identitas visual yang terkait dengan *brand recognition*.

Perancangan terhadap konsep dan visualisasi konsep identitas visual dalam konteks Peken Senggol Gurat memerlukan pendekatan metodologi yang komprehensif untuk menggali pemahaman yang mendalam. Metode perancangan ini melibatkan langkah-langkah analisis yang bertujuan untuk memahami bagaimana konsep identitas visual diimplementasikan dalam berbagai aspek Peken Senggol Gurat. Pendekatan studi literatur menjadi langkah awal, sumber-sumber relevan tentang Peken Senggol Gurat dan konsep identitas visualnya akan dikumpulkan. Informasi ini memberikan landasan pengetahuan yang diperlukan untuk merinci elemen-elemen visual yang digunakan dan memberikan pandangan awal tentang bagaimana identitas visual tersebut diartikan oleh masyarakat.

Metode analisis visual menjadi tahap penting dalam perancangan ini. Elemen elemen visual seperti logo, warna, tipografi, dan desain grafis yang digunakan dalam Peken Senggol Gurat. Analisis ini melibatkan identifikasi elemen-elemen visual yang digunakan, pemilihan desain yang mendasarinya, dan pengaruh yang diharapkan dari elemen-elemen tersebut terhadap penampilan keseluruhan dan citra Peken Senggol Gurat. Pendekatan kualitatif, seperti wawancara dengan pihak terkait, perancang visual, atau pengelola Peken Senggol Gurat, juga diterapkan untuk memperoleh pandangan yang lebih dalam tentang alasan di balik pemilihan desain dan dampaknya pada pengalaman audiens.

Perancangan ini melibatkan beberapa studi kasus dalam Peken Senggol Gurat. Kasus-kasus ini akan dipilih berdasarkan keragaman dalam elemen identitas visual dan tingkat brand recognition yang berbeda. Pengumpulan data akan dilakukan melalui: 1). Metode Observasi: Elemen-elemen visual seperti logo, warna, tipografi, dan desain keseluruhan dari beberapa merek dalam studi kasus akan dianalisis secara visual. Analisis ini akan membantu mengidentifikasi pola dan karakteristik yang mendukung brand recognition Peken Senggol Gurat. 2). Metode Wawancara: Mewawancarai founder dan anggota Komunitas Budaya Gurat Indonesia dan beberapa desainer, termasuk seniman, akademisi desain dan pengunjung Peken Senggol Gurat, akan diwawancara secara mendalam. Wawancara ini akan mengeksplorasi pandangan audiens 23 tentang bagaimana elemen-elemen identitas visual memengaruhi persepsi dan pengenalan merek dalam konteks seni. 3). Metode Dokumentasi: Mengumpulkan dokumen-dokumen berupa tulisan, buku, jurnal, dan artikel ilmiah terkait perancangan identitas visual.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep Identitas Visual Peken Senggol Gurat

Konsep identitas visual yang dipaparkan dalam sub-bab ini adalah konsep logo, konsep warna, konsep tipografi, konsep aset grafis, dan konsep *layout*. Konsep berasal dari sebuah gagasan yang kemudian dikembangkan untuk menjelaskan berbagai kemungkinan (Yulianto, 2021). Konsep identitas visual Peken Senggol Gurat dirancang berlandaskan hasil dari berbagai sumber data yang dilakukan melalui wawancara dengan narasumber, data penelitian serta perancangan terdahulu, dan data referensi visual berupa foto yang ditemukan di *internet*. Hasil sumber data serta informasi yang telah dihasilkan tersebut, kemudian dikembangkan sebagai gagasan awal dalam merancang konsep identitas visual Peken Senggol Gurat.

Perancangan konsep dilakukan menggunakan tiga dari lima tahap dalam metode *design thinking* yaitu tahap *empathize*, *define*, dan *ideate*. Pada tahap *empathize*, yang dilakukan adalah mewawancarai narasumber dengan tujuan untuk berusaha memahami kebutuhan serta tujuan dari perancangan identitas visual Peken Senggol Gurat. Pada tahap *define*, yang dilakukan adalah mengumpulkan informasi melalui artikel ilmiah guna memperoleh informasi terkait penelitian serta perancangan terdahulu. Kemudian pada tahap *ideate*, yang dilakukan adalah memulai untuk menghasilkan berbagai ide dan konsep kreatif berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh dari tahap-tahap sebelumnya.

## Konsep Logo

Konsep logo sebagai identitas visual Peken Senggol Gurat disusun berdasarkan sumber data yang telah didapatkan melalui wawancara dengan narasumber yaitu *founder* Komunitas Budaya Gurat Indonesia dan desainer grafis profesional, dilanjutkan dengan menelusuri artikel ilmiah berisi penelitian serta perancangan terdahulu, dan melakukan pengamatan referensi visual melalui *internet*.

Data pertama dihasilkan dari wawancara dengan narasumber yaitu Bapak I Wayan Seriyoga Parta selaku *founder* Komunitas Budaya Gurat Indonesia. Wawancara dilakukan pada tanggal 1 November 2023 di Ruang Antara Studio, Bali. Bapak I Wayan Seriyoga Parta merekomendasikan untuk merancang konsep dengan mengutamakan kejelasan dan kesederhanaan pada logo. Menurut Bapak I Wayan Seriyoga Parta, hal tersebut bertujuan agar logo Peken Senggol Gurat dapat dikenali dan diingat oleh audiens.

Data selanjutnya dihasilkan dari wawancara dengan narasumber yaitu Rizal Irfani dan Ketut Nugi selaku desainer grafis profesional. Wawancara dilakukan pada tanggal 13 Desember 2023 di Lapas Studio, Bali. Rizal Irfani berpendapat bahwa konsep logo yang sederhana cenderung lebih serbaguna untuk diimplementasikan pada kebutuhan desain. Sementara Ketut Nugi berpendapat konsep logo sederhana dapat diasosiasikan melalui bentuk teks atau tulisan. Maka ditemukan kesimpulan bahwa merek yang ingin mengutamakan kejelasan dapat menggunakan logo dengan jenis *logotype*, hal tersebut karena konsep *logotype* tidak menampilkan gambar melainkan teks.

Data artikel didapatkan dari penelitian atau perancangan terdahulu yang diakses melalui jurnal ilmiah. Hasil penelitian terdahulu oleh Fitria (2023) dan Ratranto Dkk (2012) menunjukkan bahwa *logotype* digunakan untuk menciptakan identitas merek yang mudah diingat, menarik perhatian, dan memotivasi tindakan pembelian.

Data visual didapatkan dari pengamatan berbagai logo yang sebelumnya telah diterapkan oleh *brand* yang serupa dengan Peken Senggol Gurat. Berbagai logo yang ditemukan yaitu logo *Ubud Writers and Readers Festival*, *Art Bali*, *Pica Fest*, *Joyland*, dan *Big Bad Wolf Books*. Dari hasil pengamatan referensi visual, pendekatan desain dengan konsep *logotype* cenderung digunakan oleh *brand* yang ingin mengutamakan kejelasan melalui tampilan sederhana pada logo, serta mewakili langsung nama merek seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1. Referensi visual logo.  
(Dokumentasi: Penulis, 2024)

### Konsep Warna

Konsep warna sebagai identitas visual Peken Senggol Gurat disusun berdasarkan sumber data yang telah didapatkan melalui wawancara dengan narasumber yaitu *founder* Komunitas Budaya Gurat Indonesia dan desainer grafis profesional, dilanjutkan dengan menelusuri artikel ilmiah berisi penelitian serta perancangan terdahulu, dan melakukan pengamatan referensi visual melalui *internet*.

Data pertama dihasilkan dari wawancara dengan narasumber yaitu Bapak I Wayan Seriyoga Parta selaku *founder* Komunitas Budaya Gurat Indonesia. Wawancara dilakukan pada tanggal 1 November 2023 di Ruang Antara Studio, Bali. Bapak I Wayan Seriyoga Parta menginginkan warna yang dapat memberikan perasaan yang menyenangkan. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan *mood* dan emosi yang positif saat audiens berada di *venue* Peken Senggol Gurat, karena pada dasarnya manusia membutuhkan emosi untuk membuat dan mengambil keputusan (Rustan, 2019).

Data selanjutnya dihasilkan dari wawancara dengan narasumber yaitu Rizal Irfani dan Ketut Nugi selaku desainer grafis profesional. Wawancara dilakukan pada tanggal 13 Desember 2023 di Lapas Studio, Bali. Menurut Rizal Irfani, warna yang diterapkan pada identitas visual cenderung mengacu pada *brand personality* yang ingin disampaikan. Jika kepribadian mereknya ceria maka warna yang dapat digunakan adalah warna kontras. Sementara menurut Ketut Nugi, warna berfungsi sebagai *emphasis* atau penekanan pada suatu objek desain yang ingin terlihat dominan, sehingga mata audiens akan fokus menuju ke arah objek tersebut.

Data artikel didapatkan dari penelitian atau perancangan terdahulu yang diakses melalui jurnal ilmiah. Menurut Swasty dan Utama (2017), warna secara psikologis dapat mempengaruhi ingatan audiens terhadap suatu merek. Sementara menurut Luzar dan Monica (2013), warna yang diimplementasikan pada desain dapat memberikan emosi maupun pesan tersirat kepada audiens sehingga meningkatkan penjualan atau promosi suatu produk.

Data visual didapatkan dari pengamatan berbagai palet warna yang sebelumnya telah diterapkan oleh *brand* yang serupa dengan Peken Senggol Gurat. Palet warna yang diterapkan oleh *Ifest* dan *Molodist* yaitu warna hijau, merah jambu, biru, oranye, kuning, ungu, hitam dan putih. Dari hasil pengamatan referensi visual, warna komplementer cenderung digunakan untuk memberikan efek kontras secara dominan dan mempengaruhi persepsi audiens seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2. Referensi visual warna.  
(Dokumentasi: Penulis, 2024)

## Konsep Tipografi

Konsep tipografi sebagai identitas visual Peken Senggol Gurat disusun berdasarkan sumber data yang telah didapatkan melalui wawancara dengan narasumber yaitu *founder* Komunitas Budaya Gurat Indonesia dan desainer grafis profesional, dilanjutkan dengan menelusuri artikel ilmiah berisi penelitian serta perancangan terdahulu, dan melakukan pengamatan referensi visual melalui *internet*.

Data pertama dihasilkan dari wawancara dengan narasumber yaitu Bapak I Wayan Seriyoga Parta selaku *founder* Komunitas Budaya Gurat Indonesia. Wawancara dilakukan pada tanggal 1 November 2023 di Ruang Antara Studio, Bali. Bapak I Wayan Seriyoga Parta membutuhkan tipografi khusus yang dapat dikerjakan secara manual namun dapat diaplikasikan ke *digital*.

Data selanjutnya dihasilkan dari wawancara dengan narasumber yaitu Rizal Irfani dan Ketut Nugi selaku desainer grafis profesional. Wawancara dilakukan pada tanggal 13 Desember 2023 di Lapas Studio, Bali. Menurut Rizal Irfani, dalam membuat tipografi khusus dapat menggunakan konsep tipografi vernakular, hal tersebut karena tipografi vernakular dibuat dengan cara manual namun tetap dapat diaplikasikan ke digital. Untuk membuat tipografi khusus, dapat dilakukan dengan cara *tracing*. Proses *tracing* adalah menjiplak gambar yang telah dirancang sebelumnya lalu mengubah gambar tersebut menjadi bentuk *vector* (Rustan, 2023). Menurut Ketut Nugi, konsep tipografi vernakular cenderung menjadi tren di kalangan desainer grafis saat ini untuk memberikan kesan unik kepada audines dengan sentuhan artistik.

Data artikel didapatkan dari penelitian atau perancangan terdahulu yang diakses melalui jurnal ilmiah. Murtono (2014) mengatakan bahwa tipografi vernakular adalah jenis tipografi yang mengambil inspirasi dari kehidupan sehari-hari, sehingga memberikan kesan akrab di benak audiens. Sementara Carella Dkk (2017) berpendapat bahwa dalam tipografi vernakular, setiap huruf tidak dirancang berdasarkan perhitungan yang sifatnya akurat.

Data visual didapatkan dari pengamatan referensi visual yang diakses melalui situs web *Pinterest*. Dari hasil pengamatan tersebut, tipografi vernakular cenderung menggunakan huruf kapital dan memiliki jenis *font sans serif*. Huruf pada tipografi vernakular cenderung dibuat dengan tangan secara manual, sehingga dapat memberikan nuansa lokal dan otentik, serta menciptakan daya tarik visual yang cenderung dominan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3. Referensi visual tipografi.  
(Dokumentasi: Penulis, 2024)

### Konsep Aset Grafis

Konsep aset grafis sebagai identitas visual Peken Senggol Gurat disusun berdasarkan sumber data yang telah didapatkan melalui wawancara dengan narasumber yaitu *founder* Komunitas Budaya Gurat Indonesia dan desainer grafis profesional, dilanjutkan dengan menelusuri artikel ilmiah berisi penelitian serta perancangan terdahulu, dan melakukan pengamatan referensi visual melalui *internet*.

Data pertama dihasilkan dari wawancara dengan narasumber yaitu Bapak I Wayan Seriyoga Parta selaku *founder* Komunitas Budaya Gurat Indonesia. Wawancara dilakukan pada tanggal 1 November 2023 di Ruang Antara Studio, Bali. Bapak I Wayan Seriyoga Parta menginginkan aset grafis atau elemen pendukung berupa garis sederhana yang dapat digunakan secara konsisten. Garis sederhana dapat membantu mengarahkan perhatian audiens pada konten utama dalam desain, sehingga konten utama seperti teks atau gambar dapat lebih dominan dan mudah dipahami.

Data selanjutnya dihasilkan dari wawancara dengan narasumber yaitu Rizal Irfani dan Ketut Nugi selaku desainer grafis profesional. Wawancara dilakukan pada tanggal 13 Desember 2023 di Lapas Studio, Bali. Menurut Rizal Irfani, aset grafis yang digunakan secara konsisten, dapat diwakili oleh bentuk ilustrasi garis sebagai elemen pendukung desain, agar tetap relevan dengan tujuan yang ingin disampaikan oleh Peken Senggol Gurat. Sementara Ketut Nugi berpendapat bahwa penggunaan garis sederhana pada desain, dapat cenderung fleksibel dan adaptif.

Data artikel didapatkan dari penelitian atau perancangan terdahulu yang diakses melalui jurnal ilmiah. Hasil penelitian terdahulu oleh Dwi Dkk (2020), mengatakan bahwa ilustrasi berupa garis dengan iramanya dapat menimbulkan kesan simbolik pada audiens, sehingga garis menjadi salah satu komponen visual yang paling penting untuk menyampaikan ekspresi. Sementara menurut Widyokusumo (2013), garis sebagai aset visual, dapat digunakan bersama dengan bentuk, warna, dan tekstur sebagai cara sebuah desain untuk berkomunikasi.

Data visual didapatkan dari pengamatan referensi visual yang diakses melalui situs web *Pinterest*. Dari hasil pengamatan tersebut, aset grafis berupa elemen garis dengan penambahan warna dapat meningkatkan daya tarik visual pada desain. Garis dengan penambahan warna yang kontras dapat mengundang perhatian audiens, dan memberikan kesan yang dinamis seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4. Referensi visual aset grafis.  
(Dokumentasi: Penulis, 2024)

### Konsep *Layout*

Konsep *layout* sebagai identitas visual Peken Senggol Gurat disusun berdasarkan sumber data yang telah didapatkan melalui wawancara dengan narasumber yaitu *founder* Komunitas Budaya Gurat Indonesia dan desainer grafis profesional, dilanjutkan dengan menelusuri artikel ilmiah berisi penelitian serta perancangan terdahulu, dan melakukan pengamatan referensi visual melalui *internet*.

Data pertama dihasilkan dari wawancara dengan narasumber yaitu Bapak I Wayan Seriyoga Parta selaku *founder* Komunitas Budaya Gurat Indonesia. Wawancara dilakukan pada tanggal 1 November 2023 di Ruang Antara Studio, Bali. Bapak I Wayan Seriyoga Parta merekomendasikan agar *layout* disusun secara asimetris untuk memberikan fokus yang dominan pada bagian desain tertentu namun tetap seimbang.

Data selanjutnya dihasilkan dari wawancara dengan narasumber yaitu Rizal Irfani dan Ketut Nugi selaku desainer grafis profesional. Wawancara dilakukan pada tanggal 13 Desember 2023 di Lapas Studio, Bali. Rizal Irfani berpendapat bahwa *layout* asimetris bertujuan untuk merancang tata letak visual terhadap elemen yang ada pada desain. Elemen yang ada pada desain ditempatkan secara tidak teratur atau tidak simetris. Ketut Nugi berpendapat *layout* asimetris memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi penempatan elemen-elemen desain yang tidak terduga, dibandingkan dengan *layout* simetris yang lebih terstruktur dan teratur.

Data Artikel didapatkan dari penelitian atau perancangan terdahulu yang diakses melalui jurnal ilmiah. Hasil penelitian terdahulu oleh Ramdhani (2024) menyatakan bahwa desain asimetris memiliki sifat yang organis. Keseimbangan dapat dicapai melalui komposisi berbagai unsur visual yang tidak sejajar. *Layout* pada desain merupakan permainan komposisi ruang untuk menjadikan pesan tidak terkesan penuh dan tidak terlalu kosong.

Data visual didapatkan dari pengamatan referensi visual yang diakses melalui situs web *Pinterest*. Dari hasil pengamatan tersebut, *layout* pada desain cenderung menggunakan komposisi asimetris untuk penekanan visual yang lebih dominan pada bagian tertentu. Konsep *layout* asimetris menempatkan elemen secara tidak teratur namun tetap seimbang, sehingga dapat memudahkan audiens untuk menangkap pesan utama atau fokus dalam desain seperti gambar di bawah ini.



Gambar 5. Referensi visual *layout*.  
(Dokumentasi: Penulis, 2024)

### Visualisasi Konsep Identitas Visual Peken Senggol Gurat

Visualisasi konsep identitas visual yang dipaparkan dalam sub-bab ini adalah visualisasi konsep logo, warna, tipografi, aset grafis, *layout*, penerapan karya, penerapan uji coba karya, dan analisis karya. Visualisasi merupakan bagian terakhir dari proses mengubah konsep menjadi sebuah wujud desain dengan pengolahan media yang sifatnya praktis (Safanayong, 2006). Visualisasi konsep identitas visual Peken Senggol Gurat dirancang berdasarkan hasil sumber data yang dilakukan pada saat merancang konsep awal. Hasil sumber data serta informasi yang telah dihasilkan tersebut, kemudian diwujudkan sebagai landasan visualisasi konsep identitas visual Peken Senggol Gurat.

Visualisasi konsep dilakukan menggunakan dua dari lima tahap dalam metode *design thinking* yaitu tahap *prototype*, dan *test*. Pada tahap *prototype*, yang dilakukan adalah merancang model awal guna memberikan gambaran yang rinci terkait bagaimana desain terlihat dan berfungsi. Sementara pada tahap *test*, yang dilakukan adalah melakukan uji coba serta menerapkan sistem terhadap identitas visual guna menjaga agar tetap konsisten.

Visualisasi konsep yang telah dihasilkan, kemudian dilakukan penerapan dengan cara *digital* melalui bentuk *mockup*. Setelah perancangan *mockup* selesai, kemudian dilakukan penerapan uji coba karya kepada pengguna yaitu *founder* dan anggota Komunitas Budaya Gurat Indonesia. Penerapan uji coba bertujuan untuk mengetahui kesesuaian desain karya. Setelah karya diuji coba kemudian dilakukan analisis terhadap karya desain identitas visual Peken Senggol Gurat untuk menjadi bahan evaluasi yang mengacu dari segi kekurangan dan kelebihan pada karya.

### Visualisasi Konsep Logo

Hasil visualisasi konsep logo terdiri dari logo utama yang diterapkan pada seluruh kebutuhan desain Peken Senggol Gurat. Visualisasi logo bertujuan untuk mengkomunikasikan identitas, nilai, dan pesan merek kepada audiens dengan menggunakan elemen visual seperti tipografi dan warna. Hal tersebut dapat membantu merek untuk meningkatkan *brand recognition* yang kuat serta membuat audiens mengingat merek Peken Senggol Gurat.

Logo utama Peken Senggol Gurat divisualisasikan dengan warna putih untuk memberikan kesan minimalis, sehingga dapat menarik perhatian audiens tanpa terlalu banyak detail atau distraksi. Sementara warna yang digunakan pada *background* logo adalah warna hijau. Dalam psikologi warna, hijau merupakan warna yang paling mudah diproses oleh mata (Astono, 2023). Berikut merupakan gambar hasil visualisasi konsep logo.



Gambar 6. Visualisasi konsep logo.  
(Dokumentasi: Penulis, 2024)

### Visualisasi Konsep Warna

Hasil visualisasi konsep menghasilkan warna-warna komplementer dan kontras yaitu warna hijau, oranye, merah jambu, kuning, dan biru. Visualisasi warna bertujuan untuk mengkomunikasikan pesan, emosi, dan identitas Peken Senggol Gurat kepada audiens. Visualisasi warna dapat mempengaruhi persepsi audiens terhadap merek, sehingga merek dapat dibedakan dengan kompetitor.

Palet warna Peken Senggol Gurat divisualisasikan dengan warna hijau, oranye, merah jambu, kuning dan biru. Warna hijau dapat dikaitkan dengan alam, kesegaran, dan keberlanjutan. Warna oranye dikaitkan dengan semangat, kegembiraan, dan kehangatan. Warna merah jambu dikaitkan dengan kelembutan, kehangatan, dan keceriaan. Warna kuning dikaitkan dengan rasa optimisme. Warna biru dikaitkan dengan kestabilan, kepercayaan, dan keandalan. Berikut merupakan gambar hasil visualisasi konsep warna.



Figure 7. Visualisasi konsep warna.  
(Dokumentasi: Penulis, 2024)

### Visualisasi Konsep Tipografi

Hasil visualisasi konsep vernakular pada tipografi bertujuan untuk mengkomunikasikan informasi melalui penggunaan teks seperti jenis huruf, ukuran, spasi, dan warna. Hal tersebut dapat membantu memperkuat makna teks dan memberikan pengalaman visual yang akrab bagi audiens. Visualisasi konsep tipografi yang menggunakan konsep vernakular, dapat dilihat pada penggunaan jenis huruf atau gaya tipografi yang terinspirasi oleh budaya pasar. Warna yang

digunakan pada *font* Peken Senggol Gurat adalah warna putih untuk memberikan fokus bagi audiens. *Font* terdiri dari huruf besar, huruf kecil, angka, dan simbol. Setiap karakter tersebut dirancang untuk menciptakan konsistensi dan keselarasan. *Font* dapat digunakan untuk menulis teks dengan berbagai gaya dan format, mulai dari *headline*, *body text*, *caption*, angka numerik hingga simbolik. Berikut merupakan gambar hasil visualisasi konsep tipografi.



Gambar 8. Visualisasi konsep tipografi.  
(Dokumentasi: Penulis, 2024)

### Visualisasi Konsep Aset Grafis

Hasil visualisasi konsep aset grafis terdiri dari garis yang diterapkan sebagai elemen pendukung desain untuk menampilkan struktur visual yang dinamis. Visualisasi aset grafis bertujuan untuk memberikan dimensi tambahan pada desain, melalui penggunaan garis-garis yang beragam dalam komposisi desain. Hal tersebut juga dapat membantu menghadirkan tampilan yang menarik. Visualisasi aset grafis menjadi elemen penting dalam menciptakan pengalaman visual bagi audiens, sehingga dapat meningkatkan pengenalan merek.

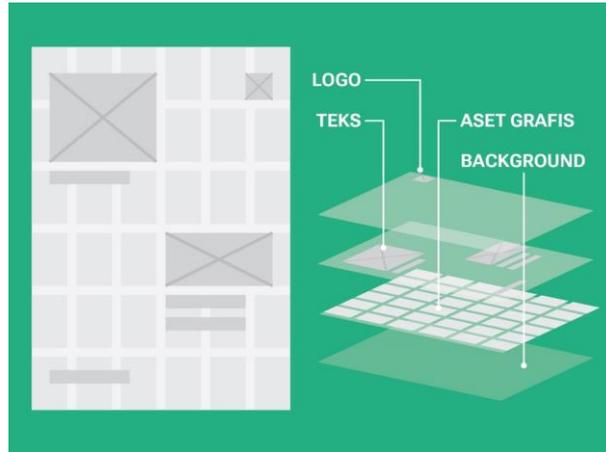
Aset grafis Peken Senggol Gurat divisualisasikan dengan warna-warna yang terdapat pada identitas visual Peken Senggol Gurat yaitu, warna merah jambu, hijau, biru dan kuning. Sementara *background* pada aset grafis terdiri dari warna hijau, biru, kuning, dan oranye. Berikut merupakan gambar hasil visualisasi konsep aset grafis.



Gambar 9. Visualisasi konsep aset grafis.  
(Dokumentasi: Penulis, 2024)

## Visualisasi Konsep *Layout*

Hasil visualisasi konsep *layout* asimetris terdiri dari beberapa bagian *layer* yang disusun secara hierarkis untuk menciptakan tampilan yang seimbang. Pertama, bagian *layer* yang paling mendasar adalah *background*, yang memberikan dasar atau latar belakang bagi seluruh *layout*. Selanjutnya, terdapat *layer* aset grafis yang menambahkan elemen-elemen visual agar memperkaya tampilan keseluruhan *layout*. Kemudian, *layer* teks merupakan bagian penting dari *layout* yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada audiens. Terakhir, logo merek ditempatkan pada *layout* untuk memperkuat identitas merek dan meningkatkan *brand recognition* Peken Senggol Gurat. Berikut merupakan gambar hasil visualisasi konsep *layout*.



Gambar 10. Visualisasi konsep *layout*.  
(Dokumentasi: Penulis, 2024)

## PENUTUP

Perancangan ini telah memaparkan rancangan identitas visual dalam meningkatkan *brand recognition* Peken Senggol Gurat yang meliputi perancangan konsep dan visualisasi konsep identitas visual.

Konsep identitas visual dalam meningkatkan *brand recognition* Peken Senggol Gurat terdiri dari konsep logo, warna, tipografi, aset grafis, dan *layout*. Dari masing-masing identitas visual tersebut, memiliki konsep yang berbeda-beda. Hal tersebut dapat ditemukan dari logo yang menggunakan konsep *logotype*, warna menggunakan konsep komplementer atau kontras, tipografi menggunakan konsep vernakular, aset grafis menggunakan konsep elemen garis, dan *layout* yang menggunakan konsep asimetris. Konsep dari masing-masing identitas visual disusun berdasarkan sumber data yang dihasilkan dari observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi.

Visualisasi konsep identitas visual dalam meningkatkan *brand recognition* Peken Senggol Gurat terdiri dari visualisasi konsep logo, warna, tipografi, aset grafis dan *layout*. Masing-masing identitas visual divisualisasikan dengan melakukan berbagai tahapan, yaitu tahap menyusun konsep, membuat sketsa, melakukan *editing*, penerapan karya, uji coba karya, dan analisis karya. Identitas visual diterapkan pada berbagai kebutuhan Peken Senggol Gurat yaitu media promosi cetak, *stationary*, seragam, *merchandise*, dan media sosial.

Berdasarkan uji coba karya desain yang telah dilakukan melalui kuisioner kepada responden, hasil kuisioner menunjukkan bahwa desain-desain yang telah dirancang mampu dijadikan identitas visual Peken Senggol Gurat ke depannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiarta, I.G.M. dan I Nyoman Sila. 2022. Pemanfaatan aplikasi coreldraw sebagai media pembelajaran pada kuliah desain komunikasi visual prodi pendidikan seni rupa undiksha. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 12(2), 115-128. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/49230>
- Budiarta, I.G.M., Ni Nyoman Sri Witari, dan Langen Bronto Sutrisno. 2023. Penerapan Elemen Tipografi Pada Desain Logo Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam Kuliah Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(1), 60-69. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/60973>
- Carella, I., Naomi Haswanto, dan Riama Maslan Sihombing. 2017. Pemetaan Karakteristik Visual Tipografi Vernakular Pedagang Kaki Lima Di Kota Bandung. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 8(1). <https://doi.org/10.5614/jkvw.2017.8.1.3>
- Pradika, M.D.A., I Wayan Swandi, dan I Wayan Mudra. 2020. Kajian Ilustrasi, Tipografi, Dan Warna Dalam Membentuk Estetika Pada Desain Kemasan Pod Cokelat Edisi Dark Chocolate Bali. *PRABANGKARA Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 24(2), 59–63. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/prabangkara/article/view/1215>
- Fitria, Y., dan Rafif Virgian Darmanto. 2023. Analisis Visual Perubahan Tipografi pada Logotype Telkomsel. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Mei, 2023(10), 806–816. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8060013>
- Luzar, L.C., dan Monica. 2013. Peranan Komunikasi Visual bagi Identitas Perusahaan. *Humaniora*, 4(1), 528. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3461>
- Murtono, T. 2014. Penguatan Citra Merek Batik Dengan Tipografi Vernacular. *Acintya*, 6(2), 114–125. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/acintya/article/view/215>
- Ramdhani, A. 2024. Pengenalan dan Peningkatan Kompetensi Pembuatan Kemasan Standing Pouch Untuk Siswa DKV SMK N 1 DUKUHTURI. *Senada: Semangat Nasional Dalam Mengabdikan*, 04(03), 171–179.
- Ratranto, F.X. R.W., Agus Rahmat, dan Yanti Setianti. 2012. Simbolisasi Logo Maicih: For Ichiher With Love. *E-Jurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran*, Vol 1, No(1), 1–18. <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/1897>.
- Rustan, S. 2019. *Warna Warni*. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji.
- Rustan, S. 2023. *Tipo 2023*. Lampung: ITERA Press.
- Safanayong, Y. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Swasty, W., dan Jiwa Utama. 2017. Warna sebagai Identitas Merek pada Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 1–16. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i01.1294>
- Widyokusumo, L. 2013. Fungsi Garis pada Desain dan Sketsa. *Humaniora*, 4(1), 339. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3444>
- Yulianto. 2021. *Buku Sakti Kuasai Desain Grafis*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.