

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL
ORGANISASI JAWACANA SEBAGAI ORGANISASI
YANG BERGERAK DI BIDANG SASTRA DAN
BUDAYA JAWA**



PERANCANGAN KARYA DESAIN

Oleh:

TAUFIK HIDAYATULLOH

NIM: 1912588024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL
ORGANISASI JAWACANA SEBAGAI ORGANISASI
YANG BERGERAK DI BIDANG SASTRA DAN
BUDAYA JAWA**



PERANCANGAN KARYA DESAIN

Oleh:

TAUFIK HIDAYATULLOH

NIM: 1912588024

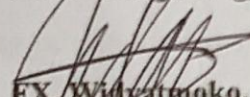
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL ORGANISASI JAWACANA SEBAGAI ORGANISASI YANG BERGERAK DI BIDANG SASTRA DAN BUDAYA JAWA diajukan oleh Taufik Hidayatulloh, NIM 1912588024 Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Program Studi : 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

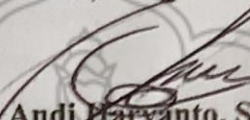
Pembimbing I/Anggota



FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.

NIP/NIDN 19750710 2005011001 / 0010077504

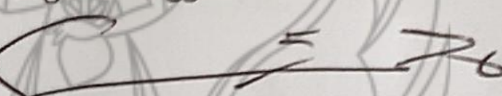
Pembimbing II/Anggota



Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP/NIDN 198011252008121003 / 0025118007

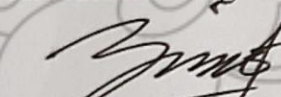
Cognate/Anggota



Dr. Drs. Isidorus Tyas Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

NIP/NIDN 196604041992031002 / 0001046616

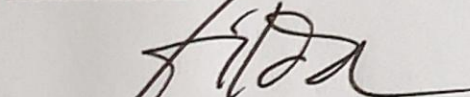
Koordinator Program Studi



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP/NIDN 199002152019032018 / 0015029006

Ketua Jurusan

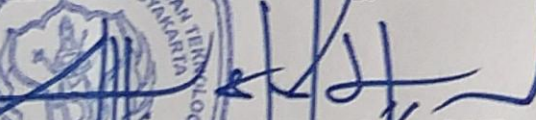


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP/NIDN 197301292005011001 / 0029017304

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP/NIDN 19701019 199903 1 001 / 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : TAUFIK HIDAYATULLOH

NIM : 1912588024

Fakultas : SENI RUPA DAN DESAIN

Jurusan : DESAIN

Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL ORGANISASI JAWACANA SEBAGAI ORGANISASI YANG BERGERAK DI BIDANG SASTRA DAN BUDAYA JAWA** merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi mana pun; kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, Juni 2024



Taufik Hidayatulloh

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : TAUFIK HIDAYATULLOH
NIM : 1912588024
Fakultas : SENI RUPA DAN DESAIN
Jurusan : DESAIN
Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL ORGANISASI JAWACANA SEBAGAI ORGANISASI YANG BERGERAK DI BIDANG SASTRA DAN BUDAYA JAWA** saya berikan kepada pihak UPT Perpustakaan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan karya tersebut ke dalam internet sebagai pembelajaran dan kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Yogyakarta, Juni 2025

Taufik Hidayatulloh

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas seluruh rahmat yang telah dianugerahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL ORGANISASI JAWACANA SEBAGAI ORGANISASI YANG BERGERAK DI BIDANG SASTRA DAN BUDAYA JAWA”. Tugas akhir ini merupakan syarat kelulusan dan syarat memperoleh gelar Sarjana strata satu pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Jurusan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual di Insistut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan pembelajaran dan evaluasi bagi penulis. Tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi maupun inspirasi bagi pembaca terlebih mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Yogyakarta, Juni 2025

Taufik Hidayatulloh

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya haturkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis berhasil menyelesaikan karya tugas akhir. Penulis juga mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada berbagai pihak yang membantu penulis dalam setiap proses menyelesaikan tugas akhir perancangan ini. Terima kasih saya ucapkan kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
3. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
4. Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
5. Dosen Wali, Drs. Baskoro Suryo Banindro, M. Sn.
6. Dosen Pembimbing I, FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., atas arahan serta bimbingan yang telah diberikan selama proses perancangan, sehingga perancangan ini dapat diselesaikan dengan efektif. Serta kesabaran dalam membimbing penulis hingga akhir.
7. Dosen Pembimbing II, Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., atas arahan serta bimbingan yang telah diberikan selama proses perancangan, sehingga perancangan ini dapat diselesaikan dengan efektif. Serta kesabaran dalam membimbing penulis hingga akhir.
8. Dosen penguji, Dr. Drs. Isidorus Tyas Sumbo Tinarbuko, M.Sn., yang telah memberikan ilmu dan prespektif baru pada perancangan ini.
9. Kedua orang tua penulis, atas kasih sayang yang dan dukungan berupa materi jasmani rohani yang telah diberikan kepada penulis. Serta kesabaran dalam mendidik sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
10. Kepada ketiga kakak penulis Asti, Fitria, Dodi, atas doa dan dukungan yang diberikan.
11. Kepada Paksi Raras Alit, selaku pengurus organisasi Jawacana, yang telah mengizinkan saya untuk belajar lebih banyak mengenai budaya Jawa.

12. Kepada organisasi Jawacana yang telah mengizinkan penulis untuk menjadikan Jawacana sebagai objek perancangan. Serta bantuan yang telah diberikan, penulis berterima kasih.
13. Kepada Dimas Nurcahyo, yang telah memberikan bimbingan dan arahan dari sudut pandang praktisi.
14. Kepada Wening, yang senantiasa memberikan dukungan moral dan kebersamaan penulis, serta sumber inspirasi penulis dalam memulai tugas akhir perancangan ini, serta kesabarannya dan segenap usaha menghadapi mental penulis yang tidak stabil, penulis berterima kasih selalu.
15. Kepada sahabat-sahabat penulis yang dipertemukan saat masa kuliah, Ariq, Dara, Fairuz, Gandes, Muadz, dan Widya, yang telah memberikan banyak bantuan kepada penulis.
16. Kepada Dila, Thaka, Radit, Teti, dan Firda, yang sering menemani penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
17. Kepada teman-teman Randatapak yang penulis kasihi dan banggakan.
18. Kepada Seluruh teman-teman yang penulis kenal selama berkuliah di ISI Yogyakarta.
19. Seluruh Pihak yang terlibat dalam perancangan tugas akhir ini dari awal hingga akhir yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Yogyakarta, Juni 2025

Taufik Hidayatulloh

ABSTRAK

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL ORGANISASI JAWACANA SEBAGAI ORGANISASI YANG BERGERAK DI BIDANG SASTRA DAN BUDAYA JAWA

Taufik Hidayatulloh

1912588024

Jawacana sebagai organisasi nirlaba di bidang sastra dan budaya Jawa berkomitmen untuk menyebarluaskan ilmu kebudayaan melalui program edukasi inklusif. Namun, identitas visual organisasi ini menghadapi tantangan berupa inkonsistensi desain dan ketidakfleksibelan logo yang hanya memiliki satu varian bentuk, sehingga mengurangi keterbacaan dan keselarasan visual di berbagai media. Penelitian ini bertujuan merancang sistem identitas visual yang adaptif, mencerminkan karakter fleksibel Jawacana, sekaligus memperkuat *positioning*-nya sebagai organisasi kebudayaan Jawa. Metode perancangan menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara dengan penggiat budaya, analisis SOAR (*Strengths, Opportunities, Aspirations, Results*), dan eksplorasi desain berbasis filosofi Jawa. Hasilnya mencakup: (1) sistem logo modular dengan variasi orientasi untuk adaptasi media, (2) pengembangan arsitektur jenama yang memadukan program-program Jawacana dalam satu kesatuan visual, serta (3) *visual identity guideline* yang mendukung konsistensi tanpa menghambat kreativitas. Perancangan ini membuktikan bahwa pendekatan identitas visual yang fleksibel namun terstruktur dapat memperkuat citra organisasi nirlaba di ranah kebudayaan.

Kata kunci: *Visual identity*, logo, pedoman visual, budaya Jawa

ABSTRACT

REDESIGN OF VISUAL IDENTITY FOR JAWACANA ORGANIZATION AS AN ORGANIZATION ENGAGED IN THE FIELD OF JAVANESE LITERATURE AND CULTURE

Taufik Hidayatulloh

1912588024

Jawacana, a non-profit organization focused on Javanese literature and culture, is committed to disseminating cultural knowledge through inclusive educational programs. However, its visual identity faces challenges including design inconsistencies and an inflexible single-variant logo, compromising readability and visual coherence across media platforms. This study aims to develop an adaptive visual identity system that reflects Jawacana's flexible character while strengthening its positioning as a Javanese cultural organization. The design methodology employs a qualitative approach through cultural practitioner interviews, SOAR analysis (Strengths, Opportunities, Aspirations, Results), and design exploration rooted in Javanese philosophy. Key outcomes include: (1) a modular logo system with orientation variations for media adaptability, (2) brand architecture development to unify Jawacana's programs under a cohesive visual system, and (3) visual identity guidelines that ensure consistency without restricting creativity. This research demonstrates how a structured yet flexible visual identity approach can enhance the brand image of cultural non-profits.

Kata Kunci: *Visual Identity, Logo, Visual Guideline, Javanese Culture*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN	iii
PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan	4
1. Bagi Mahasiswa	4
2. Bagi Institusi	4
3. Bagi Masyarakat.....	5
4. Bagi Industri Kreatif	5
5. Bagi Komunitas Serupa.....	5
F. Definisi Operasional.....	5
1. Identitas Visual.....	5
2. Jawacana	6
G. Metode Perancangan	6

1. Data yang dibutuhkan	6
2. Metode Pengumpulan Data.....	7
3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data	7
4. Brainstorming dan Strategi.....	8
5. Visualisasi	8
H. Metode Analisis Data.....	9
I. Skematika Perancangan	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	12
A. Data Objek Perancangan	12
1. Nama Organisasi	12
2. Filosofi Organisasi	12
B. Studi Pustaka.....	19
1. Kajian Literatur.....	19
2. Landasan Teori.....	23
C. Analisis Data.....	41
Strength.....	42
Opportunity.....	42
Aspiration.....	44
Results.....	44
D. Kesimpulan	44
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	46
A. Tujuan Perancangan	46
B. Konsep Kreatif	46
1. Identitas yang ingin ditonjolkan.....	46
2. Citra Organisasi yang ingin ditampilkan.....	47
C. Strategi Kreatif.....	47
1. Unsur Ikonik.....	47
2. Warna Dasar.....	49

3. Tipografi.....	53
4. Gaya penampilan grafis.....	54
5. Strategi Komunikasi.....	55
D. Kriteria Desain	58
1. Kriteria Umum	58
2. Kriteria Khusus	64
E. Rencana Penerapan Logo.....	65
1. Media Utama.....	65
2. Media Pendukung.....	66
BAB IV VISUALISASI	71
A. Penyajian Data Visual.....	71
1. Bentuk Dasar Persegi yang Terbuka.....	71
2. Delapan Arah Mata Angin	73
3. Aliran Air	74
4. Aksara Jawa	75
B. Pengembangan Bentuk Logo	76
1. Pengolahan Logo Menjadi Bentuk Simbolik	76
2. Pengolahan Bentuk Huruf Menjadi Logotype.....	79
C. Pengembangan Bentuk Simbolik Dengan Logotype.....	81
D. Evaluasi Penentuan Alternatif Terbaik	82
E. Logo Terpilih	83
1. Logo Dengan Warna	85
2. Logo Positif dan Negatif	85
3. Variasi Warna Logo	86
4. Variasi Bentuk Logo	86
5. Variasi Ukuran Logo.....	89
6. Ruang Bebas Logo	90
7. Aturan Penerapan Logo.....	91

8. Larangan Pada Logo	94
F. Komponen Pendukung Jenama	98
1. Arsitektur Jenama.....	98
2. Supergrafis	99
3. Pola Repetitif.....	100
4. Typeface.....	101
5. Fotografi.....	105
6. Ilustrasi.....	107
G. Aplikasi Logo dan Elemen Grafis pada Identitas Visual	108
1. Perangkat Kantor.....	108
2. <i>Signage/Wayfinding</i>	110
3. Kaos Seragam.....	110
4. Kendaraan Kantor	111
5. Mural.....	112
6. Merchandise.....	112
7. Poster Kegiatan Digital	115
8. Zine Baca Jawa	116
9. Perangkat Kelas Hanacaraka.....	117
10. Visual Identity Guideline	119
BAB V PENUTUP	120
A. Kesimpulan	120
B. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA	124
JURNAL/SKRIPSI	125
LAMAN.....	126
LAMPIRAN.....	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skematika Perancangan	11
Gambar 2. 1 Contoh Logo Berjenis Wordmarks	30
Gambar 2. 2 Contoh Logo Berjenis Letterform	30
Gambar 2. 3 Contoh Logo Berjenis Emblems	31
Gambar 2. 4 Contoh Logo Berjenis Pictorial.....	31
Gambar 2. 5 Contoh Logo Berjenis Abstrak.....	31
Gambar 2. 6 Pictogram Olimpiade Musim Dingin 2014	38
Gambar 3. 1 Palet Warna Utama	51
Gambar 3. 2 Palet Warna Pendukung Jawacana.....	51
Gambar 3. 3 Funnel Display & Host Grotesk.....	53
Gambar 3. 4 Gaya penampilan Grafis Museum of Ethnography	54
Gambar 3. 5 Gaya Visual Kerameikos Museum.....	54
Gambar 3. 6 Tangkapan layar tulisan Paksi Raras Alit (Sumber: Mojok.co, Juni 2025)	56
Gambar 3. 7 Permainan Taplak Gunung Sebagai <i>Signage</i> (Sumber: madbash.ca, Juni 2025)	57
Gambar 3. 8 Zine Pedas Rahel Stephanie (Sumber: instagram.com/t.i.n.y.studio, Juni 2025)	57
Gambar 3. 9 Arsitektur Jenama Apple.....	58
Gambar 3. 10 Contoh Penerapan Supergrafis.....	60
Gambar 3. 11 West Loop Identity.....	60
Gambar 4. 2 Atap Persegi Rumah Jawa.....	72
Gambar 4. 1 Batik Kawung.....	72
Gambar 4. 3 Arah Mata Angin di Jawa (Sumber: Taufik Hidayatulloh, 2025).....	73
Gambar 4. 4 Sungai Progo (Sumber: Beritadaerah.com, Mei 2025)	74
Gambar 4. 5 Pattern Air	74
Gambar 4. 6 Noto Sans Javanese	75
Gambar 4. 7 Sketsa Manual Logo (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh).....	76
Gambar 4. 8 Sketsa Manual Logo (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh).....	77
Gambar 4. 9 Sketsa Logo Terpilih (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh)...	77
Gambar 4. 10 Eksplorasi Digital pada Tiga Alternatif Logo (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	78
Gambar 4. 11 Alternatif Logogram 1 (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh)	78
Gambar 4. 12 Alternatif Logogram 2 (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh)	78
Gambar 4. 13 Alternatif Logogram 3 (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh)	79
Gambar 4. 14 Modifikasi bentuk huruf (Sumber: Taufik Hidayatulloh).....	79
Gambar 4. 15 Alternatif 2 Logo (Sumber: Taufik Hidayatulloh, 2025)	81
Gambar 4. 16 Alternatif 1 Logo (Sumber: Taufik Hidayatulloh, 2025)	81
Gambar 4. 17 Alternatif 3 Logo (Sumber: Taufik Hidayatulloh)	81
Gambar 4. 18 Logo Jawacana Sebelum Dimodifikasi (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	83
Gambar 4. 19 Logo Utama Final (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025)	84

Gambar 4. 20 Logo Utama Dengan Warna (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh).....	85
Gambar 4. 21 Final Logo Positif-Negatif	85
Gambar 4. 22 Variasi Warna Logo Pada Warna Background Berbeda (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025)	86
Gambar 4. 23 Variasi Logo Utama Bingkai Terbuka dan Bingkai Solid (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	86
Gambar 4. 24 Variasi Logo Vertikal Bingkai Terbuka dan Bingkai Solid (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	87
Gambar 4. 25 Variasi Logo Horizontal Bingkai Terbuka dan Bingkai Solid (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	87
Gambar 4. 26 Variasi Logo Sederhana Bingkai Terbuka dan Bingkai Solid (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	88
Gambar 4. 27 Variasi Logo Dengan Slogan Aksara Jawa Bingkai Terbuka dan Bingkai Solid (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025)	88
Gambar 4. 28 Variasi Logo Dengan Slogan Bahasa Indonesia Bingkai Terbuka dan Bingkai Solid (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	89
Gambar 4. 29 Minimum Size untuk logo (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025)	89
Gambar 4. 30 Ruang Bebas untuk Logo (sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025)	90
Gambar 4. 31 Penerapan Logo Pada Warna Latar Cerah (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	91
Gambar 4. 32 Penerapan Logo pada Latar Warna Gelap (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	91
Gambar 4. 33 Penerapan Logo pada Latar Warna Gradasi (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	92
Gambar 4. 34 Penerapan Logo pada Latar Warna Gradasi (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	92
Gambar 4. 35 Penerapan Logo pada Latar Foto Cerah (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	93
Gambar 4. 36 Penerapan Logo pada Latar Foto Gelap (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	93
Gambar 4. 37 Larangan Mengubah Susunan Logo (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	94
Gambar 4. 38 Larangan Menghapus Elemen Logo (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	94
Gambar 4. 39 Larangan Menarik Logo Secara Vertikal / Horizontal (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	95
Gambar 4. 40 Larangan Menerapkan Outline pada Logo (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	95
Gambar 4. 41 Larangan Mengubah Proporsi pada Logo (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	96
Gambar 4. 42 Larangan Merotasikan Elemen pada Logo (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	96
Gambar 4. 43 Larangan Merefleksikan Logo Secara Vertikal / Horizontal (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	97
Gambar 4. 44 Larangan Memberikan Efek pada Logo.....	97

Gambar 4. 45 Hubungan Hierarki Arsitektur Jenama Jawacana	98
Gambar 4. 46 Anatomi Logo Sub-jenama Jawacana (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	99
Gambar 4. 47 Supergrafis yang didapatkan Dari Menata Ulang. Elemen Logo (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	99
Gambar 4. 48 Penerapan Supergrafis pada Berbagai Macam Bidang (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	100
Gambar 4. 49 Pola Repetitif (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).	100
Gambar 4. 50 Fon Funnel Display Bold (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025)	101
Gambar 4. 51 Fon Host Grotesk Semi-Bold (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	102
Gambar 4. 52 Fon Host Grotesk Regular.....	103
Gambar 4. 53 Fon JawacanaScript (kiri) dan Fon Gumregah New (kanan) (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	104
Gambar 4. 54 Fon Noto Sans Javanese Bold (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	104
Gambar 4. 55 Fon Noto Sans Javanese Bold	105
Gambar 4. 56 Gambar 4.53 Penampilan Suasana Fotografi (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	105
Gambar 4. 57 Fotografi Dalam Desain (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025)	106
Gambar 4. 58 Ilustrasi Dengan Gaya yang Beragam (Sumber: Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025).....	107
Gambar 4. 59 Perangkat Kantor.....	108
Gambar 4. 60 Alat Tulis.....	108
Gambar 4. 61 Note Book	109
Gambar 4. 62 Perangkat Papan Petunjuk arah	110
Gambar 4. 63 Kaos Seragam.....	110
Gambar 4. 64 Gambar 4.60 Kendaraan Kantor	111
Gambar 4. 65 Mural	112
Gambar 4. 66 Gambar Merch Kaos	112
Gambar 4. 67 Sticker	113
Gambar 4. 68 Gambar Desain Totebag.....	113
Gambar 4. 69 Mockup Totebag	114
Gambar 4. 70 Mockup Totebag	114
Gambar 4. 71 Gantungan Hiasan Tas	115
Gambar 4. 72 Poster Kegiatan Digital	115
Gambar 4. 73 Desain Zine Baca Jawa	116
Gambar 4. 74 Mockup Zine Baca Jawa	116
Gambar 4. 75 Mockup Modul Pelajaran Kelas Hanacaraka.....	117
Gambar 4. 76 Flash Card Penunjang Pelajaran Kelas Hanacaraka.....	117
Gambar 4. 77 Ijazah Untuk Peserta Kelas Hanacaraka.....	118
Gambar 4. 78 Ijazah Untuk Peserta Kelas Hanacaraka.....	119

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Organisasi Jawacana merupakan organisasi nirlaba independen di Yogyakarta yang bergerak di bidang kebudayaan, khususnya sastra Jawa. Jawacana didirikan pada 1 April 2017 dan diinisiasi oleh seniman Yogyakarta, Paksi Raras Alit bersama koleganya, alumni Sastra Jawa Universitas Gadjah Mada (UGM). Pada mulanya, organisasi ini dibentuk untuk ruang edukasi membaca dan menulis aksara Jawa. Para alumni Sastra Jawa dengan konsentrasi studi Filologi (naskah kuna) UGM memiliki motto ‘Hidup dan menghidupi sastra Jawa.’ Dengan semangat ini, mereka percaya bahwa ilmu pengetahuan yang didapatkan di dunia akademis harus disampaikan kepada masyarakat luas. Keresahan akan aksara Jawa yang semakin dipinggirkan di kalangan anak muda menjadi landasan penting dalam pendirian organisasi ini.

Jawacana menyalurkan semangat dan komitmen untuk terus menyebarluaskan sastra dan kebudayaan Jawa dalam wujud program-program yang mudah diakses oleh masyarakat, khususnya anak muda. Kelas Hanacaraka, adalah kelas membaca dan menulis aksara Jawa gratis mingguan yang bekerja sama dengan Sanggar Kinanti Sekar. Kelas Wruh!, merupakan kelas yang diinisiasi oleh Jawacana, Sanggar Kinanti Sekar, dan Banyumangsi, yang memberikan pengalaman belajar mengenai aksara dan sastra Jawa dalam bentuk diskusi dan *workshop* yang lebih mendalam mengenai praktik budaya Jawa yang berdasar pada teks sastra Jawa. Kelas ini selalu menghadirkan pakar dan praktisi kebudayaan Jawa sebagai narasumber. Program ini bertujuan untuk melihat lebih dalam sesuatu yang sudah dekat namun terlupakan, layaknya nilai-nilai kebudayaan Jawa, guna mencari jawaban atas permasalahan yang terjadi di masa sekarang. Selain program-program yang berinteraksi langsung dengan khalayak, Jawacana juga mempunyai program Baca Jawa, yaitu program publikasi rutin yang disampaikan melalui media digital, berbasis riset filologi, dan membahas

pengetahuan tersembunyi yang terkandung dalam naskah-naskah sastra Jawa yang dapat diakses secara gratis.

Pada setiap program dan kegiatannya, Jawacana konsisten menggunakan logo yang diterapkan sebagai identitas visual organisasi. Menurut Rustan (2021), ibarat manusia, logo pada *brand* atau jenama dapat dianalogikan sebagai wajah *brand*. Hal itu sudah teraplikasikan dengan baik oleh Jawacana melalui penggunaan logo yang konsisten. Meskipun demikian, logo yang ditampilkan masih terlalu kaku dan kurang fleksibel karena logo Jawacana saat ini hanya mempunyai satu orientasi bentuk. Hal ini mengakibatkan pengaplikasian logo pada media yang berbeda bentuk dan ukuran menjadi kurang dinamis.

Melihat sampel unggahan publikasi di sosial media Jawacana di Instagram dari tanggal 17 Januari 2023 hingga 16 Oktober 2024, terdapat inkonsistensi pada gaya desain konten mereka. Keadaan ini disebabkan perancangan desain pada unggahan media sosial mereka menggunakan jasa sukarela dari pihak eksternal sebagai bentuk donasi. Meskipun gaya desainnya inkonsisten, dapat ditarik persamaan berupa gaya desain vernakular dengan ilustrasi *vintage* Indonesia dan tampilan visual kebudayaan Jawa. Jawacana juga belum memiliki *brand guideline* yang menjadi pedoman dalam menunjang konsistensi identitas visual pada penerapan keselarasan warna, tipografi, dan elemen visual pada konten publikasinya.

Sebagai sebuah *brand* yang berfokus pada kesusastraan dan budaya Jawa untuk sasaran khalayak anak muda, identitas visual menjadi sesuatu yang sangat penting untuk diperhatikan dalam membentuk kesan yang sesuai dan disukai oleh sasaran khalayak. Selain menyesuaikan dengan sasaran khalayak, utamanya, identitas visual harus memiliki elemen-elemen visual yang selaras dengan nilai-nilai dan program yang dijalankan oleh sebuah *brand*. Elemen visual tersebut termasuk tata letak, pemilihan warna, tipografi, supergrafis, dan implementasi visual. Sehingga identitas visual dapat menjadi sebuah jembatan yang menghubungkan antara nilai *brand* dan sasaran khalayak.

Menurut Rustan dalam bukunya Logo (2021), ada beberapa alasan untuk merancang sebuah identitas visual, salah satunya adalah untuk menghindari penerapan identitas yang tidak konsisten. Penerapan identitas visual yang konsisten dapat membentuk kesan yang ingin dibangun. Identitas visual yang konsisten juga akan memberikan gambaran pada publik bahwa organisasi tersebut konsekuen dan profesional. Dari situlah diharapkan dapat meningkatkan *brand awareness* dan *brand image* yang positif di benak masyarakat (Rustan, 2021:54). Konsistensi dapat dicapai dengan penerapan identitas visual yang adaptif dengan media dan lingkungan yang cepat berubah. Identitas visual yang adaptif juga harus didukung dengan karakter citra yang kuat namun selaras meskipun dapat berubah-ubah penerapannya.

Perancangan sistem identitas visual merupakan fokus utama yang diperlukan organisasi Jawacana karena saat ini identitas yang ditampilkan belum konsisten dan adaptif dengan media dan lingkungan yang berubah-ubah. Perancangan sistem identitas visual Jawacana juga harus tetap memperhatikan semangat dan nilai yang dibawa oleh organisasi demi mengupayakan keselarasan citra organisasi dengan wajah yang akan dirancang. Selain itu, perlu juga dirancang sebuah sistem *brand architecture* untuk mengakomodasi kebutuhan program organisasi yang tetap mempertahankan satu kesatuan seluruh identitas visual organisasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang permasalahan, dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu bagaimana merancang ulang identitas visual organisasi Jawacana yang bergerak di bidang sastra dan budaya Jawa?

C. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk merancang ulang identitas visual organisasi Jawacana sebagai organisasi yang bergerak di bidang sastra dan budaya Jawa.

D. Batasan Perancangan

Perancangan ini terbatas hanya pada perancangan identitas visual untuk organisasi Jawacana; mulai dari logo Jawacana, logo program, tata letak, pemilihan warna, tipografi, supergrafis, dan penerapan pada media-media yang menunjang citra organisasi. Perancangan identitas visual tersebut kemudian dihimpun dalam *Graphic Standard Manual* (GSM) untuk menjadi acuan organisasi dalam menerapkan identitas visualnya di masa depan.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa

- a. Diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang sedang merancang identitas visual untuk tugas akhir.
- b. Diharapkan dapat mengasah kemampuan mahasiswa dalam memecahkan masalah dan merancang solusi dalam bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam perancangan identitas visual organisasi.

2. Bagi Institusi

Diharapkan dapat menambahkan elemen perancangan terbaru yang difokuskan pada identitas visual yang bisa digunakan sebagai panduan untuk mengembangkan inovasi dalam perancangan di masa depan.

3. Bagi Masyarakat

Dengan adanya sistem identitas visual organisasi yang konsisten, harapannya Jawacana dapat mendapat lebih banyak kepercayaan masyarakat, khususnya kalangan anak muda, sehingga nilai dan semangat yang dibawa Jawacana dapat menular dan menjadikan masyarakat yang memahami budayanya sendiri dan mendapatkan solusi dari budaya itu sendiri.

4. Bagi Industri Kreatif

Dengan adanya perancangan ini dapat memperkaya referensi visual industri kreatif seperti studio atau perusahaan yang sedang merancang sebuah sistem identitas visual. Sehingga tidak hanya terpaku dengan referensi dan pengaruh dari luar saja. Serta membuka pasar baru untuk para desainer dalam menggabungkan antara hasil seni tradisional dengan desain kontemporer.

5. Bagi Komunitas Serupa

Manfaat perancangan ini bagi komunitas serupa adalah sebagai inspirasi visual, bagaimana Jawacana menerapkan filosofi-filosofi Jawa pada desain logo, pola berulang, warna, tata letak dan elemen visual lainnya. Selain itu proses riset, visualisasi, dan penerapan identitas visual dapat menjadi studi kasus untuk komunitas atau organisasi serupa dalam memperkuat citra jenama melalui identitas visual.

F. Definisi Operasional

1. Identitas Visual

Identitas visual merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk meraup perhatian khalayak yang selalu digunakan oleh suatu *brand* untuk menyampaikan pesan ataupun kesan yang ingin ditunjukkan kepada masyarakat. Dalam identitas visual biasanya

terdapat berbagai elemen yang digunakan, seperti logo, nama, *tagline*, pola berulang, supergrafis, dan sebagainya. Setiap elemennya dibuat selaras satu sama lain dan memiliki keunikan tersendiri sehingga dapat menjadi pembeda dengan organisasi yang lain. Dengan adanya penerapan identitas visual yang disiplin dan konsisten, dapat memberikan kesan kepada publik bahwa organisasi ini adalah organisasi yang terencana dengan baik dan profesional (Rustan 2021:26). Selain itu juga, dengan adanya sistem identitas visual, khalayak dapat mengenali organisasi dengan baik meskipun tampil di media yang berbeda.

2. Jawacana

Organisasi Jawacana merupakan organisasi nirlaba independen di Yogyakarta yang bergerak di bidang kebudayaan, khususnya sastra Jawa. Jawacana didirikan pada 1 April 2017 dan diinisiasi oleh seniman Yogyakarta, Paksi Raras Alit bersama koleganya, alumni Sastra Jawa Universitas Gadjah Mada (UGM). Pada mulanya, organisasi ini dibentuk untuk ruang edukasi membaca dan menulis aksara Jawa. Para alumni Sastra Jawa konsentrasi studi Filologi (naskah kuna) UGM memiliki Motto ‘Hidup dan menghidupi sastra Jawa.’ Dengan semangat ini, mereka percaya bahwa ilmu pengetahuan yang didapatkan di dunia akademis harus disampaikan kepada masyarakat luas. Keresahan akan aksara Jawa yang semakin dipinggirkan di kalangan anak muda menjadi landasan penting dalam pendirian organisasi ini. (Jawacana, 2025).

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer didapatkan dengan cara wawancara langsung dengan anggota organisasi Jawacana, observasi dan mengikuti secara langsung kegiatan organisasi Jawacana.

b. Data Sekunder

Data sekunder dapat diperoleh dengan mencari arsip-arsip dan data pribadi yang dimiliki oleh organisasi Jawacana, buku yang tercetak, artikel terkait topik perancangan yang ditulis *online* tentang organisasi Jawacana, serta video atau foto dokumentasi sebagai penunjang data utama.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung pada anggota dan penggerak organisasi untuk mendapatkan data, arsip, dan fakta yang aktual mengenai organisasi Jawacana.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka didapatkan melalui penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya, buku cetak maupun *e-book*, serta artikel-artikel yang diterbitkan secara *online* yang berkaitan dengan topik pembahasan dan perancangan.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan menghadiri dan mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh Jawacana.

3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

a. *Handphone*

Handphone digunakan untuk mengambil dokumentasi gambar, video, maupun audio selama proses pengumpulan data berlangsung.

b. Laptop

Laptop dibutuhkan untuk mengumpulkan data dan referensi visual maupun verbal yang didapatkan secara *online*, baik itu dari *e-book*, jurnal-jurnal *online*, maupun artikel dari internet yang berkaitan dengan topik perancangan.

4. *Brainstorming* dan Strategi

Brainstorming dilakukan dengan mengumpulkan ide secara spontan untuk menentukan strategi berdasarkan data yang sudah dikumpulkan. Strategi ditentukan untuk memecahkan permasalahan identitas visual organisasi. Dalam tahap ini juga perlu menentukan kata kunci yang sesuai dengan topik perancangan.

5. Visualisasi

a. *Doodling* dan Sketsa

Data dan ide yang sudah ada divisualisasikan untuk menggambarkan apa saja yang terlintas ketika kata kunci disebutkan. Pada tahap ini belum memikirkan tentang estetika. *Doodling* dan sketsa dapat dilakukan secara digital atau manual menggunakan pensil dan kertas.

b. Menentukan Gaya Penulisan

Jenis gaya penulisan pada media publikasi akan menyesuaikan dengan target audiens dan identitas yang ingin ditonjolkan oleh organisasi Jawacana. Gaya penulisan yang relevan untuk anak muda, seperti penggabungan bahasa Indonesia dan Inggris, beserta menambahkan unsur bahasa Jawa dan aksara untuk menguatkan citra organisasi Jawacana.

c. Merancang Aset Visual

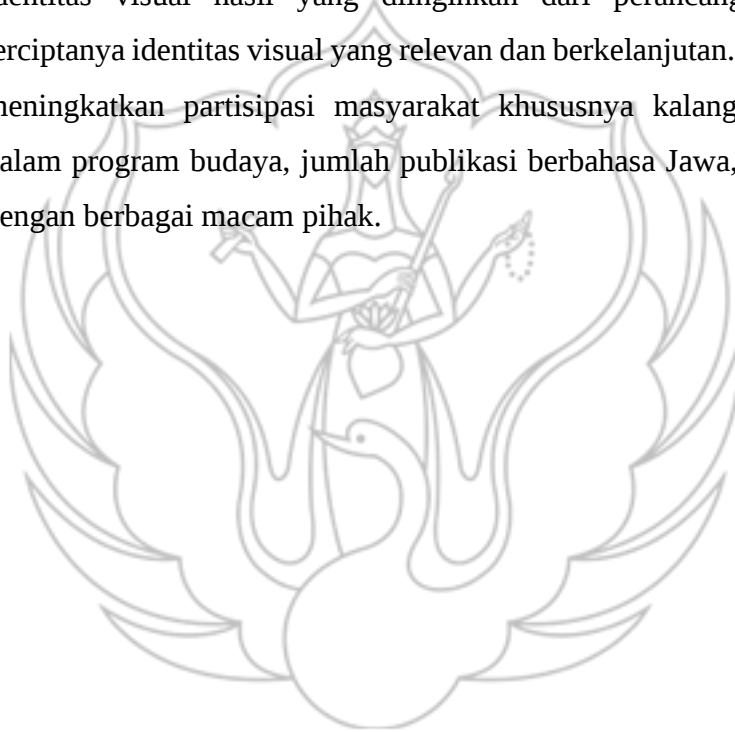
Dalam pembuatan identitas visual, aset visual adalah elemen yang sangat penting dan harus diperhatikan untuk membangun identitas visual yang memiliki kesatuan, disiplin, dan konsisten. Aset visual yang dirancang disesuaikan dengan semangat dan nilai yang dibawa oleh organisasi Jawacana, serta sesuai dengan sasaran khalayak sehingga dapat memperkuat jembatan antara organisasi Jawacana dengan sasaran khalayak.

H. Metode Analisis Data

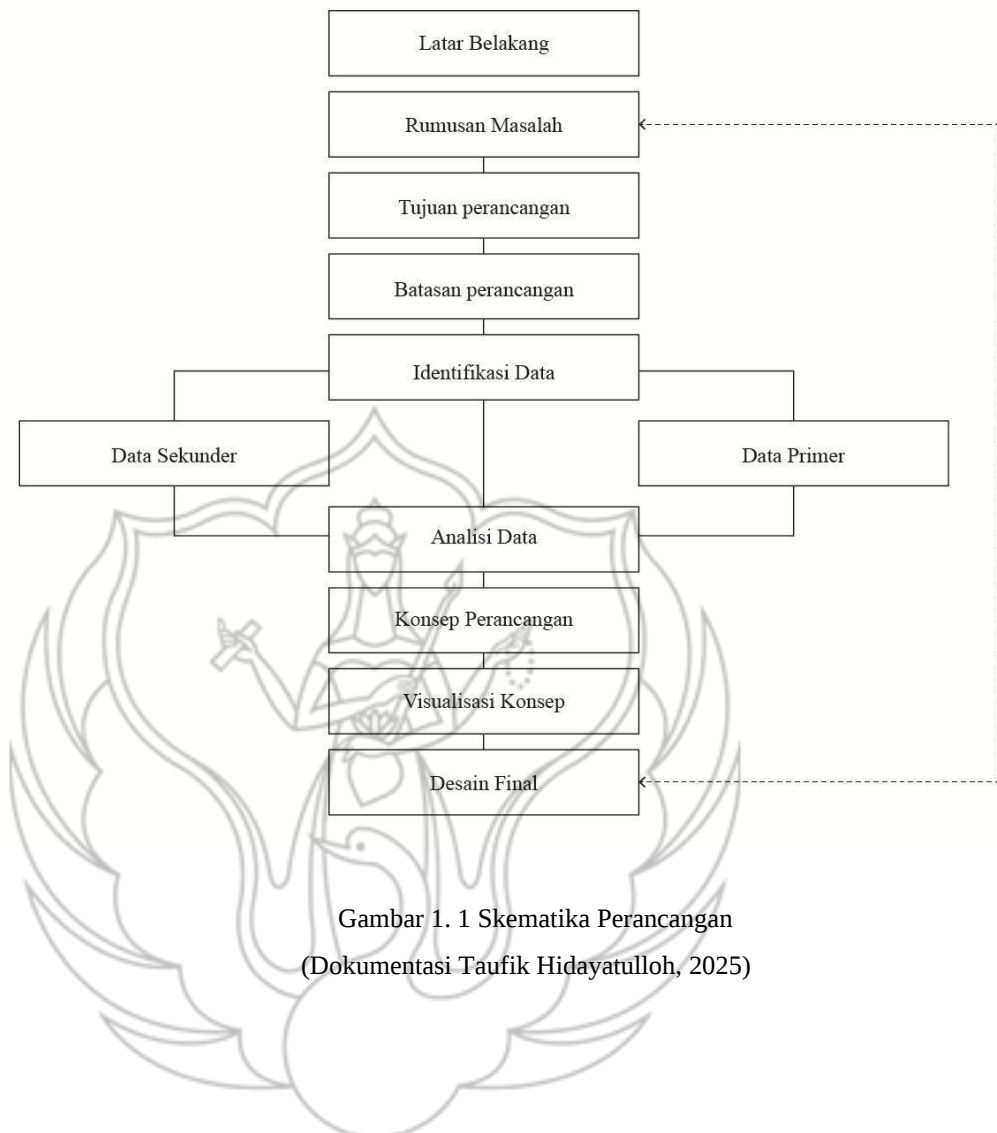
Analisis SOAR (*Strength, Opportunity, Aspiration, Result*) adalah kerangka strategis yang digunakan untuk merumuskan arah dan potensi pengembangan organisasi atau jenama dengan pendekatan positif dan aspiratif. Berbeda dengan analisis SWOT yang menyoroti kelemahan dan ancaman, SOAR fokus pada kekuatan dan peluang serta merancang masa depan berdasarkan aspirasi dan hasil yang diinginkan. SOAR sangat cocok digunakan dalam organisasi berbasis komunitas atau sosial, termasuk organisasi *non-profit* dan komunitas budaya seperti Jawacana.

Konsep SOAR pertama kali diperkenalkan oleh Jacqueline M. Stavros, David Cooperrider, dan Della Steverson. Mereka mengembangkan pendekatan ini berdasarkan prinsip *Appreciative Inquiry* (AI), yaitu metode pendekatan organisasi yang fokus pada apa yang berhasil dan mengembangkan potensi positif. Stavros, dkk. memformalkan kerangka kerja SOAR pada awal tahun 2000-an sebagai alat untuk mendorong perubahan yang bersifat positif dan membangun masa depan yang diinginkan bersama oleh semua pengurus organisasi. Dalam konteks Jawacana kekuatan yang dimiliki oleh Jawacana adalah, jawacana merupakan organisasi yang dapat terus selalu konsisten menciptakan dan menjalankan program-program edukasi dan diskusi yang inklusif tanpa dipungut biaya, dan bahkan tanpa dukungan materi dari pihak luar Jawacana sekalipun. Karena pergrakan Jawacana yang pelan namun pasti ini maka Jawacana menjadi memiliki basis masa dengan jenis latar belakang dari usia yang beragam, mulai dari penggiat kebudayaan itu sendiri hingga menjamah kalangan masyarakat umum. Selain itu kekuatan Jawacana adalah organisasi ini merupakan organisasi yang sangat terbuka dengan berbagai macam bentuk kolaborasi. Hal ini selain kekuatan tapi juga membuka peluang-peluang lain untuk Jawacana dalam menjalankan organsiasinya, dapat menjadi ruang bagi anak muda untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan kreativitas melalui karya seni berbasis budaya Jawa. Serta Jawacana dapat menjadi pusat kolaborasi, di mana seniman, desainer,

penulis, dan musisi muda dapat bertemu untuk menciptakan karya baru yang terinspirasi dari budaya Jawa. Dalam Jawacana, aspirasi yang membangun dan memberikan bahan bakar untuk komunitas Jawacana terus bergerak adalah visinya yang berbunyi “Hidup dan menghidupi sastra Jawa” yang berarti menghidupkan sastra dan kebudayaan Jawa namun menyatu dengan kehidupan manusianya itu sendiri. Dengan kata lain aspirasi Jawacana adalah untuk dapat relevan dan berkelanjutan. *Result* atau hasil yang berfokus pada hasil konkret dan terukur yang menjadi indikator keberhasilan aspirasi. Dalam konteks Jawacana dan perancangan identitas visual hasil yang diinginkan dari perancangan ini adalah terciptanya identitas visual yang relevan dan berkelanjutan. Selain itu dapat meningkatkan partisipasi masyarakat khususnya kalangan anak muda dalam program budaya, jumlah publikasi berbahasa Jawa, dan kolaborasi dengan berbagai macam pihak.



I. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Skematika Perancangan
(Dokumentasi Taufik Hidayatulloh, 2025)