

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bali merupakan pulau yang kaya akan kesenian dan kebudayaan dengan memiliki kekhasan tersendiri di antara tempat-tempat lainnya di Indonesia. Pulau yang dikenal sebagai 'The island of the Gods' ini menjadi pusat untuk para pengagum seni, dan juga telah menarik perhatian banyak turis lokal maupun asing (Anggakara, 2020). Kesenian di Bali yang terkenal adalah seni lukisan, musik, pahatan kayu, tarian, tenun, dan masih banyak lagi. Dalam bahasa Bali, tidak dikenal kata 'seniman' karena seni sudah sangat tercampur dengan kehidupan sehari-hari (Hays, 2008). Menurut Direktur Dewan Pariwisata Bali Ngurah Wijaya, keunikan budaya menjadi salah satu alasan kenapa Bali menjadi destinasi yang spesial. Gede Suarsa, kepala kantor Central Statistic Agency (BPS) di Bali, mengatakan industri yang paling besar di Bali adalah industri pariwisata dengan kontribusi sebanyak 30 persen dari total pendapatan regional (Hays, 2008).

Agung Rai Museum of Art (ARMA) merupakan museum seni di Bali yang juga memiliki resor, dengan nuansa tradisional serta menggunakan arsitektur tradisional. Dengan adanya resor, para pengunjung yang berminat untuk mempelajari seni dan kebudayaan Bali dapat secara mudah mengakses museum yang berada dalam satu kawasan. ARMA didirikan oleh Agung Rai, yang mendedikasikan hidupnya terhadap kelestarian dan perkembangan seni dan budaya Bali. Resmi dibuka sejak 9 Juni 1996, ARMA memiliki tujuan

untuk mengoleksi dan melestarikan karya-karya seni, untuk mengembangkan dan melestarikan seni lukisan, patung, tarian, musik dan seni kebudayaan lainnya. Selain memiliki museum dan resor, ARMA memiliki kafe, dan juga menyediakan sarana dan prasarana kepada komunitas lokal untuk mempelajari berbagai keterampilan seni. ARMA juga menjadi pusat untuk seni visual dan pertunjukan, sebagai tempat pameran, pertunjukan teater, tarian musik, *workshop* kebudayaan, konferensi, seminar, toko buku, perpustakaan dan lainnya (“Arma Museum & Resort – A Living Tradition,” n.d.).

1.2. Identifikasi Masalah

Kawasan ARMA sebenarnya menarik dan unik karena memiliki nuansa tradisional dengan menggunakan bangunan-bangunan tradisional dan juga memiliki kebun *outdoor* khas Bali. Namun, ARMA belum memiliki desain identitas visual yang dapat merepresentasikan personalitas, karakter kebudayaan Bali, dan tujuannya.



Gambar 1.1. Logo ARMA
(Sumber: www.armabali.com)

Pada logo tersebut terdapat tulisan *logotype* dengan menggunakan karakter huruf yang terkesan seram. Walaupun warna merah seringkali dipakai untuk menangkap perhatian dan emosi, warna merah sebaliknya juga

dapat menimbulkan rasa bahaya, kemarahan dan kekerasan (Edwards, 2004:173). Hal ini berdampak pada persepsi audiens saat melihat logo tersebut dan tidak merepresentasikan ARMA dengan baik. Selain logo, objek-objek visual juga memiliki identitas visual yang tidak konsisten.



**Gambar 1.2. Objek Visual ARMA
(Sumber: Dokumentasi penulis)**

Objek-objek visual yang telah dikumpulkan seperti *booklet*, situs web dan brosur, terlihat memiliki visual yang tidak konsisten. Terutama dari segi warna, menggunakan skema warna yang berbeda pada setiap objek visual. Peletakan logo juga berbeda-beda termasuk penggunaan logo dengan *byline* yang berbeda pada setiap objek visual. Seluruh objek visual juga menggunakan berbagai jenis *typeface* dan berbeda sehingga tidak konsisten. Permasalahan-permasalahan tersebut menunjukkan bahwa ARMA belum memiliki sistem identitas visual yang seragam dan konsisten.

1.3. Rumusan Masalah

Permasalahan yang ditemukan adalah terkait dengan identitas visual yang tidak koheren dan tidak merepresentasikan ARMA dengan baik. Berdasarkan latar belakang yang ada, telah disimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang logo dan identitas visual yang dapat merepresentasikan ARMA?
2. Bagaimana merancang sistem visual yang terpadu bagi ARMA?

1.4. Tujuan Perancangan

Perancangan ulang identitas visual ARMA bertujuan untuk merepresentasikan nilai dan personalitasnya dengan baik sehingga dapat menciptakan hubungan yang erat dengan pengunjung.

1.5. Manfaat Perancangan

Perancangan ini dapat memberi manfaat ke berbagai pihak yang bersangkutan:

1. Bagi entitas, identitas visual berperan penting untuk memberi kesan pada para pengunjung atau pengunjung potensial ARMA. Identitas visual dapat membangun kepercayaan antara pengunjung potensial atau pengunjung saat ini dengan jasa yang ditawarkan dari ARMA.
2. Bagi penulis, perancangan ini tentunya akan menambah ilmu dan menjadi studi yang bermanfaat. Dengan melakukan perancangan ini, banyak hal yang dapat dipelajari dari awal proses sampai akhir.