

V . KEGIATAN PAMERAN

A. Deskripsi karya

Strategi Kreatif Rebranding Rumah Makan Ibu Anikoe ini merupakan guna untuk merubah kedai tersebut menjadi lebih menarik, hal ini bertujuan untuk membuat orang mudah mengenali brand tersebut. karena bentuk visual tersebut lebih cenderung mudah diingat. media yang diperlukan untuk mendukung kegiatan rebranding rumah makan ibu anikoe berupa perancangan logo bar. perancangan identitas visual. serta medai pendukung yang ada di kedai tersebut.

Rebranding adalah suatu upaya atau usaha yang dilakukan oleh perusahaan atau Lembaga untuk merubah total atau memperbaiki sebuah brand yang telah ada agar menjadi lebih baik. Rebranding perlu dilakukan kepada perusahaan yang ingin memperbaiki sebuah brand yang sudah ada demi menguntungkan perusahaan tersebut. Strategi yang dilakukan akan membantu perusahaan dalam membentuk sebuah brand baru dengan tepat sehingga rebranding dapat tersampaikan kepada publik dan pihak pihak terkait.

kedai adalah sebuah tempat tertutup yang di dalamnya terjadi kegiatan perdagangan dengan jenis benda atau barang yang khusus, misalnya kedai kopi, kedai makanan, dan sebagainya. Secara fungsi ekonomi, istilah "kedai" sesungguhnya hampir sama dengan "toko" atau "warung". Akan tetapi pada perkembangan istilah, kedai dan warung cenderung bersifat tradisional dan sederhana, dan warung umumnya dikaitkan dengan tempat penjualan makanan dan minuman.

Usaha kedai makan ini memang banyak, sehingga tidak heran jika usaha ini sudah banyak sekali, masing masing usaha, mereka mempunyai strategi sendiri sendiri dalam menarik konsumen tersebut. Pastinya setiap usaha rumah makan memiliki identitas tersendiri.

Salah satu identitas yang sangat mendasar ialah logo, logo sering tampil dalam visual yang cukup elegan dan bermakna. Logo biasa dijadikan identitas atau tanda pengenal yang digunakan untuk memberikan ciri khas yang membedakan satu kedai dengan kedai lainnya.

B. Kegiatan Uji Desain

Kegiatan uji desain ini merupakan bagian dari publikasi karya dan pendekatan kepada target pengguna yang sudah ditentukan sebelumnya. Dalam teknis pelaksanaannya pameran yang dilakukan merupakan pameran dengan platform online. Pemilihan platform online menjadi pilihan akhir alam mengambil sikap menghadapi fenomena pandemic COVID-19 yang terjadi sepanjang masa proses perancangan karya hingga waktu pameran yang sudah direncanakan ini.



Kegiatan pameran dilaksanakan dengan rincian sebagai berikut :



Gambar 5.1 Logo Pameran

Tema Pameran : Jumpa Maya

Tanggal Pelaksanaan : Selasa - Minggu, 14-20 Juli 2020

Website Pelaksanaan : [Galerifdk.Mercubuana.ac.id](http://galerifdk.mercubuana.ac.id)

“ Perjumpaan sejatinya adalah pertemuan, Bertemu untuk tetap berhubungan dan berkomunikasi. Untuk satu dan lain hal perjumpaan secara langsung sulit untuk dilakukan, namun dalam dunia maya apapun bisa terjadi. Seperti halnya dalam dunia nyata kehidupan bersama juga terjadi di dunia maya. Maya dalam artinya sebagai hal yang “ Tidak Nyata “ tapi secara nyata memungkinkan kita bertemu dan berhubungan dengan siapa saja dan melakukan interaksi di dalamnya. Berangkat dari hal ini, jumpa maya hadir untuk berjumpa secara maya, mengapresiasi karya.”

Tema Jumpa Maya ini diambil sebagai wujud mahasiswa DKV UMB

Merespon kejadian yang tengah melanda seluruh dunia hingga pertengahan tahun 2020 ini. Ketidakmungkinan melaksanakan pameran dengan membuk booth dan pertemuan secara nyata membuat mahasiswa DKV, Tim dosen dan pengembang website untuk berupaya menghadirkan sebuah wadah agar karya tugas akhir yang sudah dikerjakan tetap bisa dipublikasikan dan dipamerkan.



Gambar 5.2 Pameran Daring

Tampilan karya yang sudah dipublikasikan pada halaman galeri FDSK dapat dilihat seperti gambar diatas. Display pameran diwakilkan dengan media thumbnail dan layout pada halama isinya. Pada Halaman galeri ini saya menghadirkan suasana yang in-line dengan logo utama yang menjadikan objek utamanya.

C. Hasil Uji Desain

No	Kritik Dan Saran
1	Mungkin sosok chefnya yang ada di kedai tersebut. kalo dibuat ilustrasi akan lebih menarik lagi dan penggunaan font sebaiknya jangan menggunakan warna gelap.
2	Sudah lumayan sih, tetapi penggunaan warna pada font coba diganti dengan warna yang terang. Biar kelihatan terang.
3	Saran nih bang, kalau bisa warna pada fontnya diganti warna yang cerah, kaya kuning atau orange, bakal jadi bagus bang diliatnya. Itu ajasih hehe
4	Logonya menarik beda dari yang sebelumnya, kalau bisa garis pada pada logonya di kurangi sedikit seperti bayangan gitu di kecilin atau bisa juga dihilangkan.
5	Saran dari gua, coba deh lu eksplor lagi pose untuk logo yang pas karena yang kaya gini sih menurut gua udah banyak banget yang pose kaya gini
6	Saran kalo bisa cari warna yang pas untuk font tersebut karena agak gelap kalo dilihat.

Tabel 5.1 Kritik dan saran responden

Sumber : google Form

No	Saran dosen penguji
1	Perhatikan asset logo dan pattern semua harus dibuat original atau ditracing dari 0, hal ini sebagai bentuk orisinalitas karya TA
2	Perhatikan resolusi logo, ini sangat substansial
3	Logo tidak mempresentasikan produk/ identitas karya
4	Rombak total logo, logika perancangan harus jelas dan terkait dengan objek branding
5	Penguasaan teori dan penerapannya lebih diperdalam, tuliskan secara detail dalam laporan.

Tabel 5.2 Saran dosen penguji

Sumber : pribadi

1. Respon Karya

Perancang mendapatkan banyak respon mengenai karya yang sudah dibuat setelah melakukan pameran tugas akhir ini. Sesuai dengan respon karya diatas karya yang perancangan produksi masih ada kekurangan pada beberapa bagian perancangan sehingga dapat mempertimbangkan pada karya ini. Berikut respon karya.

1. Pada logo kedai kecil nikmat ibu anikoe ini tidak ada ditonjolkan si ibu anikoenya malah yang ada hanya kartun yang dibuat dengan gaya model si koki atau saudarimu itu.
2. Background pada logo kedai kecil nikmat ibu anikoe tersebut apa makna dibalik tersebut bahan atau makanan yang terdapat pada backgroundnya, adakah hubungannya dengan kedai tersebut.

3. Coba kamu rombak ulang total logo tersebut, dengan logika perancangan lebih dalam dan buatlah logo sesuai apa yang owner minta bukan kamu yang minta
4. Coba memperdalam teori teori yang kamu sudah terapkan dan tuliskan secara detail di laporan anda.

