

# Panduan Merek

[www.senipedia.com](http://www.senipedia.com)



Penerbit :  
 ISI Press

## **PANDUAN MEREK**

**[www.senipedia.com](http://www.senipedia.com)**

**Cetakan 1, 2020**

**Halaman: iv + 38 hal**

**Ukuran: 24 x 20 cm**

**Ketua Peneliti : Dr. Drs. Guntur, M.Hum.**

**Anggota 1 : Wahyu Novianto, M.Sn.**

**Anggota 2 : Asep Saepudin, M.Sn**

**Anggota 3 : Dr. Febri Yulika, S.Ag, M.Sn**

**Editor : Taufik Murtono, M.Sn**

**Layout & Desain : Titisan Pulung Manunggal & Taufik Murtono, M.Sn**

**ISBN : 978-602-5573-75-0**

**Anggota APPTI : No. 003.043.1.05.2018**

**Penerbit ISI PRESS**

**Bekerjasama dengan Konsorsium Penelitian Seni**

**Pengembangan Tata Kelola Pemasaran Seni Pertunjukan Indonesia**

**Berbasis Digital terpadu**

**Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19 Surakarta 57125**

**[www.senipedia.com](http://www.senipedia.com)**

**All rights reserved © 2020**

**Surakarta, Januari 2020**

Kepada segenap kolega dan pemangku kepentingan.

Panduan merek ini disusun untuk menghantarkan Senipedia pada pengembangan yang berkelanjutan secara konsisten. Pengembangan yang dimaksudkan bermuara pada cita-cita membangun tata kelola seni pertunjukan Indonesia yang terpadu berbasis jejaring digital.

Panduan ini dapat digunakan oleh para kolega, pemangku kepentingan, dan siapa saja yang terlibat dalam pengembangan merek Senipedia. Di dalamnya memuat petunjuk pelaksanaan yang aplikatif. Melalui panduan ini pengembangan merek Senipedia akan terarah dan terukur.

Salam,

<b>Dr. Drs. Guntur, M.Hum.</b>	Ketua Peneliti
<b>Wahyu Novianto, M.Sn.</b>	Anggota
<b>Asep Saepudin, M.Sn.</b>	Anggota
<b>Dr. Febri Yulika, S.Ag, M.Hum.</b>	Anggota

# Daftar Isi

<b>Pendahuluan</b>	<b>1</b>	<b>Elemen Visual</b>	<b>13</b>
■ Senipedia menghimpun yang tersedak	2	■ Logo	14
■ Untuk siapa panduan ini ?	3	■ Ukuran dan bidang kosong	20
■ Mengapa harus ada panduan ini ?	4	■ Kemitraan dalam logo	21
■ Bagaimana seharusnya panduan ini digunakan ?	4	■ Warna	22
■ Apa yang ada dalam panduan ini ?	5	■ Tipografi	25
		■ Fotografi	28
		■ Elemen Grafis	32
<b>Konsep Senipedia</b>	<b>6</b>		
■ Apa positioning Senipedia ?	7		
■ Positioning statement	8		
■ Dukungan Untuk Positioning	8		
■ Bagaimana positioning bekerja ?	9		
■ Panduan cara menyusun konten secara konsisten	11		

# Pendahuluan

# Senipedia Menghimpun yang Terserak



Data seni pertunjukan Indonesia masih terserak di berbagai perguruan tinggi seni, Dinas Pariwisata, Pemerintah Daerah, para penggiat dan pusat-pusat studi seni pertunjukan, sehingga saat hendak mencari informasi terkait dengan salah satu seni pertunjukan Indonesia, maka harus berkunjung ke perpustakaan atau membuka beberapa laman website. Kondisi tersebut menjadi tidak efektif dan efisien di tengah masyarakat dengan aktivitas yang serba cepat.

Seni pertunjukan harus adaptif dalam menyikapi perkembangan dunia hari ini. Maka, menyatukan data hasil kajian dan informasi

terkait seni pertunjukan yang masih terserak menjadi penting untuk dilakukan. Dengan menyatukan semua data-data tersebut, akan membuka peluang pelaksanaan tata kelola pemasaran seni pertunjukan berbasis digital.

Senipedia merupakan pengembangan tata kelola pemasaran seni pertunjukan Indonesia dalam upaya membawa seni pertunjukan ke ranah industri yang lebih luas dengan platform digital yang mampu mempertemukan pelaku seni pertunjukan dengan user yang lebih luas melalui infrastruktur jaringan digital.

# Untuk siapa panduan ini?

Siapa pun yang berkomunikasi atas nama Senipedia harus menggunakan buku ini sebagai panduan yang bermanfaat dan menginspirasi.

Para pengambil keputusan dapat menggunakan panduan ini sebagai platform untuk fokus inisiatif pengembangan yang akan dijalankan.

Divisi strategis dapat menggunakannya untuk merencanakan strategi konten baru yang penuh dampak.

Penulis naskah dapat menggunakannya untuk memantik inspirasi saat menulis konten tentang seni-seni yang terserak di seluruh penjuru Indonesia.

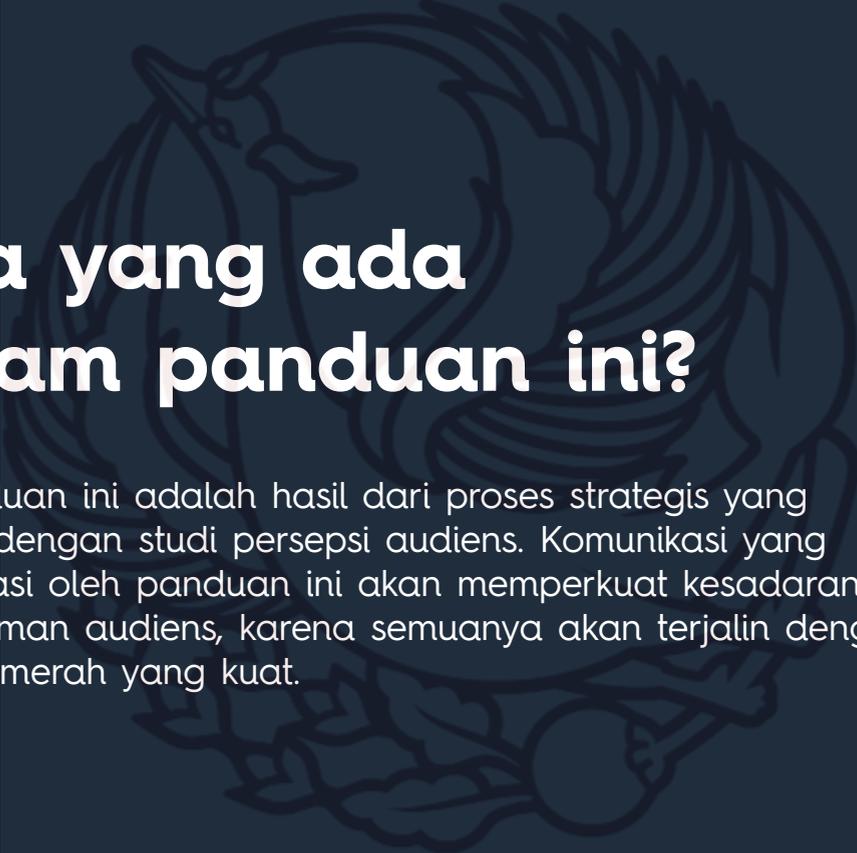
Desainer dapat mewujudkan karya dari aspek tipografi, warna, fotografi dan layout dengan panduan yang konsisten dan berkarakter.

# Mengapa harus ada panduan ini?

Tujuan panduan merek Senipedia untuk melindungi kekuatan merek sehingga dapat terus menciptakan nilai bagi usaha ini. Panduan merek menjelaskan cara menggunakan elemen-elemen merek, seperti identitas dan nama. Pedoman ini menyediakan manual komprehensif bagi siapa saja yang akan menggunakan merek dan komponennya dalam pekerjaan mereka.

## Bagaimana seharusnya panduan ini digunakan?

- Untuk memperjelas kualitas, kelebihan dan kemampuan Senipedia.
- Untuk memastikan tema kunci hadir dalam setiap materi komunikasi.
- Untuk menciptakan hubungan internal dan eksternal yang khas.



# Apa yang ada dalam panduan ini?

Panduan ini adalah hasil dari proses strategis yang dimulai dengan studi persepsi audiens. Komunikasi yang terinspirasi oleh panduan ini akan memperkuat kesadaran dan pemahaman audiens, karena semuanya akan terjalin dengan benang merah yang kuat.



# **Konsep Senipedia**

# Apa positioning Senipedia?

Positioning adalah bagaimana merek dipersepsi dalam benak audiens. Positioning harus menjadi sebuah persepsi yang berbeda, memotivasi dan berkelanjutan. Ini bukan hanya definisi Senipedia atau bagaimana mengekspresikannya tagline, tetapi itu harus berfungsi sebagai inti konseptual untuk semua yang dikomunikasikan. Ini adalah tentang apa yang ingin orang rasakan ketika mereka berinteraksi dengan Senipedia. Penentuan posisi Senipedia dibangun dengan atribut dan tema berikut.

## **Definisi**

Apa itu Senipedia?

## **Positioning**

Bagaimana Senipedia harus dipersepsi?

## **Ekspresi**

Identitas visual, pesan, kampanye, media, dan pengalaman interaksi dengan Senipedia



## Positioning Statemen

Senipedia, menghimpun yang terserak untuk mewujudkan masa depan seni pertunjukan Indonesia yang lebih baik.

## Dukungan Untuk Positioning

Senipedia berusaha secara konsisten menghasilkan nilai intelektual, ekonomi, dan sosial bagi seni pertunjukan Indonesia. Senipedia mengintegrasikan riset dengan praktik yang dapat dinikmati oleh masyarakat. Melalui Senipedia, komunitas seni pertunjukan yang beragam dapat berinteraksi secara dinamis dan menghasilkan dunia seni pertunjukan yang dicita-citakan.

# Bagaimana positioning bekerja?

## Menarasikan Citra

Bila setiap pesan Senipedia dikemas dalam konsep yang konsisten dan terhubung dengan audiens secara berkelanjutan, maka akan menghasilkan refleksi citra khas Senipedia secara utuh.

## Panduan untuk setiap divisi di Senipedia

- 1** Tunjukkan melalui komunikasi bagaimana Senipedia menata dan mengemas informasi seni pertunjukan Indonesia.
- 2** Tunjukkan bagaimana Senipedia berguna bagi masa depan infrastruktur seni pertunjukan Indonesia Anda.
- 3** Tunjukkan citra profesional dan bersahabat.
- 4** Mempertimbangkan tema-tema kearifan dalam seni.
- 5** Dukung semua informasi dengan fakta-fakta lapangan.

## Konsep kreatif

Konsep kreatif merupakan strategi perwujudan dari positioning dengan memper-timbangkan semua elemen merek dalam komunikasi. Merupakan bagian penting untuk mendapatkan kesan yang diharapkan melalui cita rasa komunikasi yang khas.

## Mewujudkan masa depan merek

Senipedia berusaha melampaui apa yang telah dilakukan pihak-pihak lain dalam menghimpun potensi seni pertunjukan Indonesia. Untuk itu semua divisi di Senipedia harus memiliki sikap dan usaha keras untuk mewujudkan masa depan tata kelola seni pertunjukan Indonesia berbasis digital.

### DALAM PESAN TEKS

Dengan menulis setiap narasi seni pertunjukan Indonesia secara informatif, lengkap dan mengedukasi secara bersahabat.

### DALAM PESAN VISUAL

Melalui pemilihan unsur-unsur visual yang tepat untuk merefleksikan kepribadian Senipedia.

## Merancang konten

Bagaimana kepribadian itu disampaikan secara verbal harus mewujudkan dalam konten, melalui struktur kalimat, pilihan kata, dan cita rasa komunikasi yang menciptakan karakter Senipedia.

# Panduan cara menyusun konten secara konsisten.

---

## Nilai-nilai Senipedia

**KEYAKINAN** untuk mewujudkan masa depan tata kelola seni pertunjukan Indonesia.

**KEUNGGULAN** yang diwujudkan melalui strategi penyusunan konten

**KELUASAN** sumber daya manusia dalam jaringan digital

**KEBERAGAMAN** sumber daya seni pertunjukan Indonesia

## **Cita rasa komunikasi**

Nilai-nilai yang tertanam dalam Senipedia harus menjiwai cita rasa komunikasi. Semua hubungan dengan audiens harus didasari sifat-sifat berikut.

### **MEMICU KEINGINTAHUAN**

Masyarakat dalam jaringan infrastruktur seni pertunjukan perlu diupayakan keingintahuannya untuk mendapatkan kepedulian dalam mewujudkan masa depan seni pertunjukan Indonesia.

### **DISAMPAIKAN DENGAN INTENSITAS**

Komunikasi Senipedia kepada masyarakat harus disampaikan dengan intensitas kuat untuk menunjukkan keseriusan menangani potensi seni pertunjukan Indonesia.

### **MEMBANGKITKAN OPTIMISME**

Semua pesan harus disampaikan dalam perspektif membangun walaupun tidak menutup diri terhadap pikiran kritis.

### **MEMPENGARUHI KESADARAN SOSIAL**

Pesan yang disampaikan dimaksudkan untuk menggugah kesadaran bersama terhadap posisi strategis seni pertunjukan Indonesia dalam pembangunan bangsa.

### **INDEPENDEN**

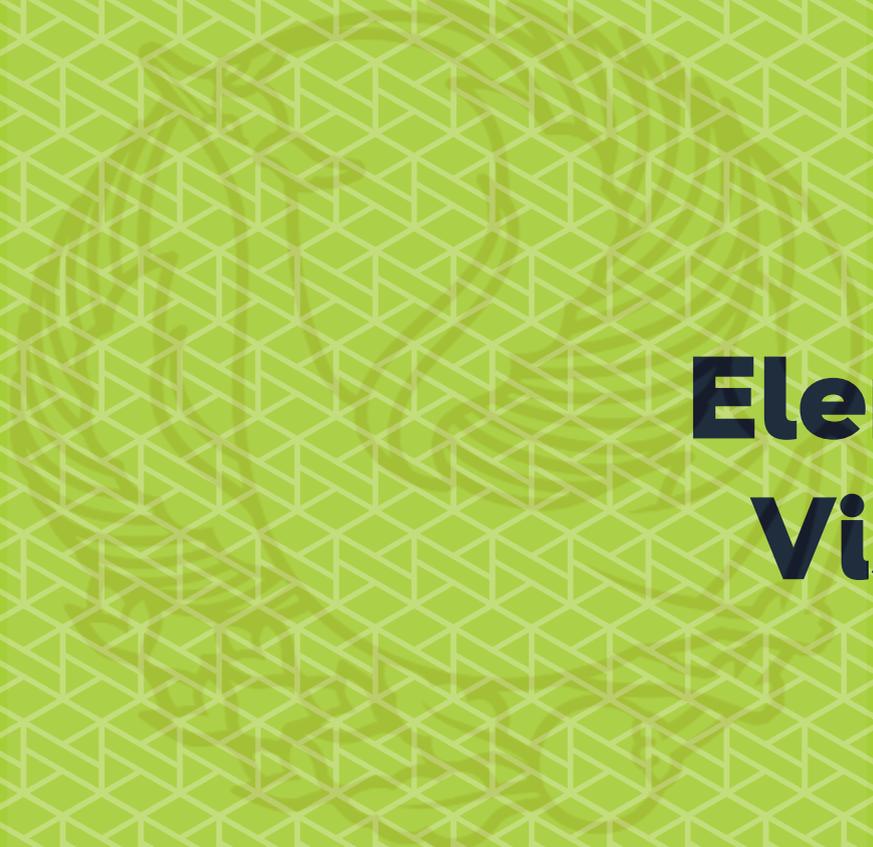
Pengelolaan Senipedia harus bebas dari tekanan pihak manapun sehingga kemandirian dan integritas dapat terwujud.

### **BERBASIS DATA**

Setiap komunikasi yang disampaikan harus berbasis data lapangan dan fakta kuat guna menjaga kualitas Senipedia.

### **SIKAP TERBUKA**

Mengembangkan sikap terbuka merupakan perwujudan intelektualitas dan kematangan yang akan membentuk kepribadian Senipedia.



# **Elemen Visual**

# Logo

Logo adalah komponen paling penting dalam identitas visual. Merupakan wajah yang mencerminkan karakter bagi Senipedia. Logo harus tampil konsisten dengan panduan yang ketat.

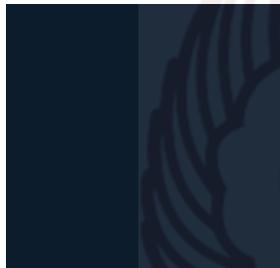
Logo Senipedia tidak boleh dibuat ulang dengan aplikasi apapun. Semua pihak yang memerlukan file logo harus mengakses dan mengunduh melalui website resmi [senipedia.com](http://senipedia.com).





**senipedia**

## Penerapan utama



Biru Tua  
(C:100, M:90, Y:70, K:50)



Biru Muda  
(C:60, M:0, Y:30, K:0)



Hijau Muda  
(C:40, M:0, Y:100, K:0)



Oranye  
(C:0, M:60, Y:100, K:0)

Penerapan utama logo harus tampil dengan warna lengkap, meliputi Biru Tua (C:100, M:90, Y:70, K:50), Biru Muda (C:60, M:0, Y:30, K:0), Hijau Muda (C:40, M:0, Y:100, K:0), Oranye (C:0, M:60, Y:100, K:0) dengan latar belakang putih atau warna sangat muda.



### **Logo Full Color**

Penggunaan utama lainnya dapat pula logo tampil dalam warna negatif bila berpadu dengan latar belakang warna-warni atau warna gelap.



senipedia

**Gambar Logo Reverse**



senipedia



senipedia



senipedia

### **Penggunaan lain**

Dalam situasi yang terbatas, logo bisa tampil dalam satu warna/monokrom.

# Ukuran dan bidang kosong



# Kemitraan dalam logo



senipedia

# Warna



Biru tua adalah warna pekat yang menggambarkan kedalaman nilai-nilai dalam budaya Indonesia.



Biru muda merupakan representasi lautan dan cakrawala tanpa batas potensi seni pertunjukan Indonesia.

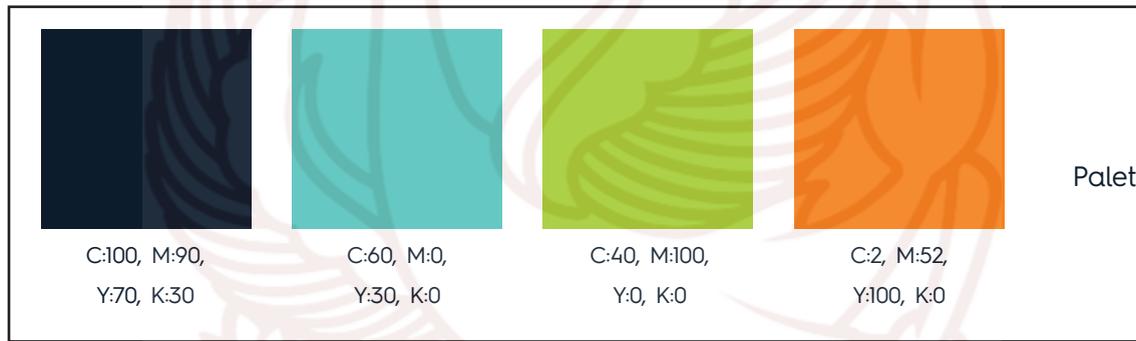


Hijau adalah lambang kemakmuran yang menopang infrastruktur seni.



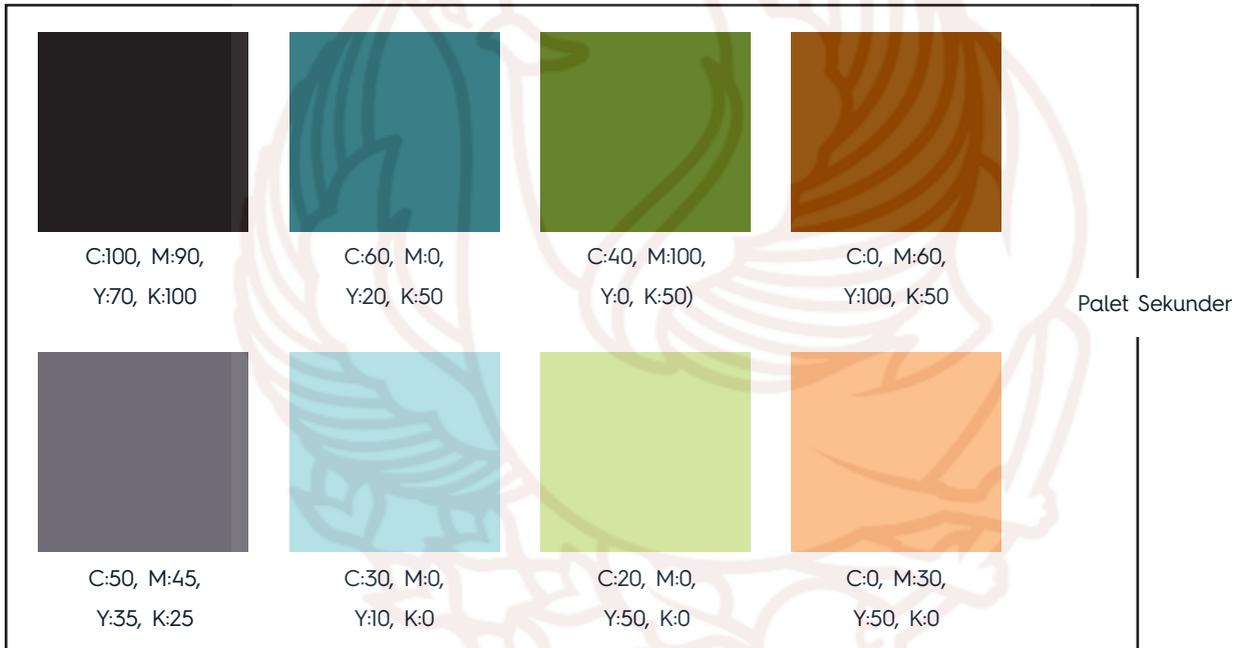
Oranye mewakili kreativitas yang melekat dalam tata kelola.

## Palet warna



Palet Primer

## Palet warna



# Tipografi



Tipografi merupakan unsur visual yang cukup kuat dalam membentuk kesan dan karakter merek. Tipografi Senipedia menggunakan satu keluarga huruf yaitu Hurme Geometric Sans. Huruf ini memiliki varian yang cukup lengkap, antara lain black, bold, semi bold, normal, light, dan thin, lengkap dengan versi italic.

**Hurme Geometric Sans Black**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890**

***Hurme Geometric Sans Black Italic***  
***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890***

---

**Hurme Geometric Sans Bold**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890**

***Hurme Geometric Sans Bold Italic***  
***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890***

**Hurme Geometric Sans Semi Bold**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890**

***Hurme Geometric Sans Semi Bold Italic***  
***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890***

---

**Hurme Geometric Sans Normal**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890**

***Hurme Geometric Sans Normal Italic***  
***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890***

# Fotografi



Fotografi merupakan media yang strategis untuk menunjukkan potensi seni pertunjukan Indonesia yang beragam dan dinamis. Narasi visual fotografi dapat merekam makna dan menghubungkannya dengan audiens dengan cara yang tidak dimiliki oleh komunikasi verbal.

Fotografi Senipedia harus merefleksikan karakter dunia seni pertunjukan Indonesia beserta suasana infrastruktur pendukungnya.

## Foto dramatik

Untuk menggambarkan pertunjukan seni



## Foto human interest

Untuk menunjukkan sisi manusia dalam dunia seni pertunjukan





## Foto komersial

Untuk menyajikan produk dalam galeri seni



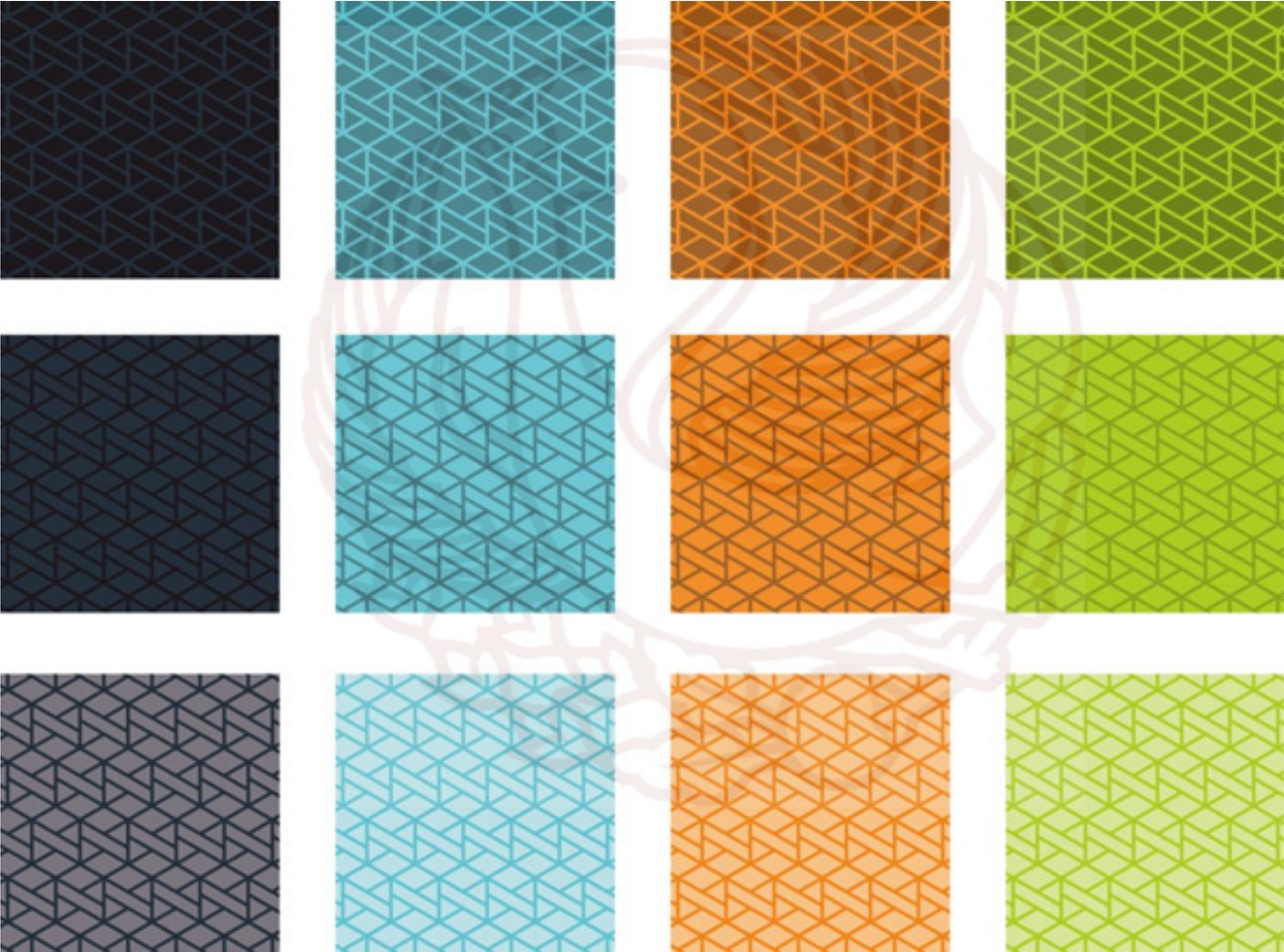
## Elemen grafis

Senipedia telah menyediakan berbagai unsur grafis untuk menghasilkan komunikasi visual yang khas dan mudah dikenali. Elemen-elemen tersebut dapat dimodifikasi ukuran dan komposisinya, sepanjang tidak mengubah kesan secara keseluruhan.

## Komposisi bidang

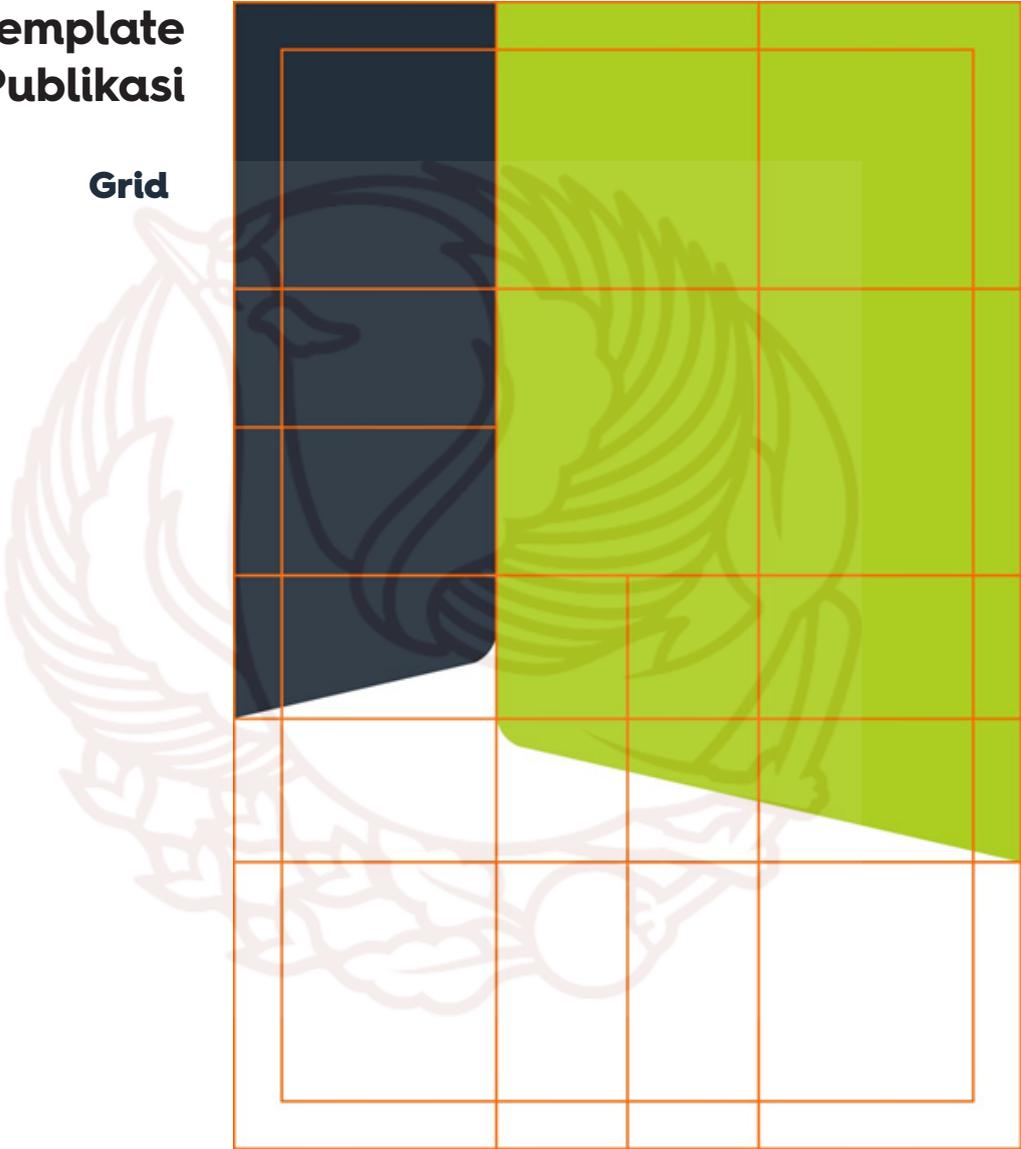


# Pattern



# Template Publikasi

## Grid



# Layout



**your headlines goes here**

Your copy goes here  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.  
Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa.  
Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim.

Your second copy goes here  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.  
Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim.

senipedia.com  @senipedia  senipedia  senipedia



**Penggunaan  
Lain  
Outdoor**



# Folder

