

Sistem Visual Asian Games 2018: Upaya Memetakan Rumusan Konsep Visual yang Digunakan

Daru Paramayuga*, Rezki Gautama Tanrere

Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang, Banten, Indonesia

*corresponding author: paramayuga@gmail.com

Diterima : 14/02/20

Revisi : 24/02/20

Diterbitkan : 09/03/20

Abstrak. Peristiwa olahraga Asian Games tahun 2018 yang diselenggarakan di Indonesia ini mungkin akan mengandung upaya branding di dalamnya, agar peristiwa ini mendapat tanggapan positif dari masyarakat secara nasional, regional, maupun internasional. Salah satu upayanya adalah melibatkan bidang desain komunikasi visual, untuk berperan dan berkontribusi dalam mengorganisasikan satuan dan elemen-elemen visual yang diproduksinya. Penelitian yang kami lakukan menitik beratkan pada melacak derivat elemen-elemen visual Asian Games 2018 yang bersumber dari logo utamanya.

Kata Kunci : Asian games, desain komunikasi visual, elemen visual, logo,

Abstract. The 2018 Asian Games sporting event which was held in Indonesia showed an effort in establishing the event branding to garner a positive response from the community nationally, regionally, and internationally. This effort incorporate the field of visual communication design to play a role and contribute in organizing the parts and visual elements it produces. Our research focuses on tracking the derivatives of the 2018 Asian Games visual elements sourced from its official logo.

Kata Kunci : Asian games, visual communication design, visual elements, logo



This work is licensed under a CC-BY-NC

Pendahuluan

Peristiwa pesta olahraga Asian Games 2018 dilangsungkan di kota Jakarta dan Palembang. Peristiwa prestisius dalam bidang olahraga Asia ini juga mengundang sejumlah tantangan dalam penyelenggaraannya, salah satu pertanyaannya adalah bagaimana cara mengampanyekan peristiwa tersebut ke masyarakat luas, dan

mengundang partisipasinya. Dalam upaya terkait *branding* ini bidang desain komunikasi visual bisa menjadi salah satu lengan yang dapat mendukung kesuksesannya.

Pesta Asian Games diikuti oleh 45 negara peserta, dengan 40 cabang olahraga, yang menggelar 465 pertandingan, dan diakomodasi dengan 80 venue yang dipersiapkan buat kompetisi, dan *training*. Tentu saja semua ini merupakan tantangan bidang visual untuk dikemas dalam sebuah kesatuan yang konsisten. Suatu pemetaan proses kreasi visual mungkin bisa tersusun dari kasus besar ini, sehingga dapat dipetik rumusannya sebagai bagian pelajaran merancang dalam bidang komunikasi visual.

Tujuan Penelitian

Hasil penelitian dari peristiwa ini dapat digunakan sebagai pelengkap bahan ajar di bidang desain komunikasi visual tentang bagaimana mengembangkan sebuah ide utama menjadi turunan yang kaya dan lengkap tanpa meninggalkan keutuhan (unity). Harapan besarnya adalah agar mahasiswa dapat memahami kendali kebutuhan produk desain komunikasi dalam skala regional dan kompleks seperti proyek Asian Games 2018 ini.

Metode

Luas dan tersebarannya lokasi peristiwa Asian Games 2018 membuat peneliti membuat prioritas liputan penelitian pada beberapa kategorisasi, seperti; olahraga favorit masyarakat seperti sepak bola, olahraga yang menjadi andalan Indonesia seperti bulu tangkis, olahraga yang memiliki fasilitas arena baru seperti aquatic dan velodrome, menjadi prioritas liputan, dengan harapan di lokasi tersebut akan banyak dijumpai elemen visual yang diharapkan.

Jenis dan sumber data berupa liputan gambar, rekaman wawancara pada narasumber, serta mengikuti talk show yang terkait dengan materi penelitian. Hasil liputan penelitian yang cukup banyak jumlahnya kami sortir berdasarkan dinamika temuan di lapangan, seperti kendala yang muncul ketika melakukan liputan gambar pada cabang olahraga tertentu, dengan angle yang kami butuhkan membuat uraian penulisan kami harus disesuaikan.

Hasil dan Pembahasan

Logo Asian Games

“Logo adalah sebuah desain kecil yang digunakan sebagai simbol dari sebuah badan, organisasi . . . Logo umumnya memiliki maksud sebagai tanda kenal yang positif” (Cato 2010, 71-72). Demikian pula tentu yang dimaksud dalam perancangan logo Asian Games, yang mana paling tidak memiliki maksud mengadopsi semangat sportivitas, kompetisi, dan persahabatan negara-negara Asia.

Sejarah logo Asian Games

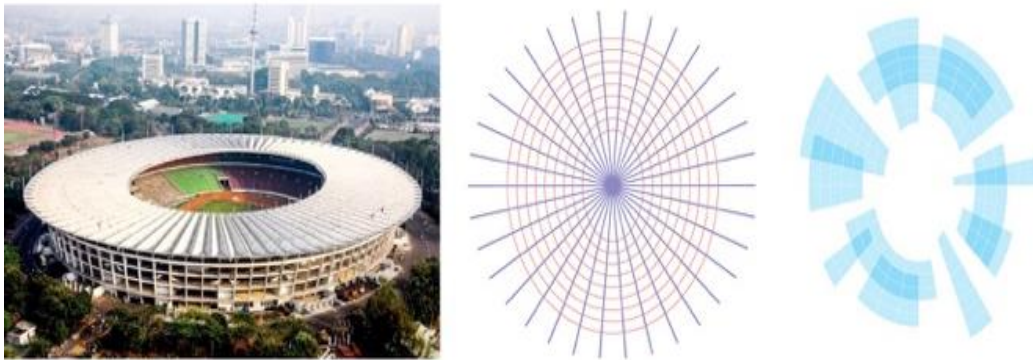
Logo Asian Games pertama yang digunakan di New Delhi, India, pada tahun 1951 menggambarkan semangat kebangkitan negara-negara baru di Asia. Menggunakan lambang matahari merah bersudut 16, dan di bagian bawahnya terdapat formasi separuh lingkaran berupa susunan gelang emas yang saling berkait dan berjumlah 11 yang menunjukkan partisipasi, dan persahabatan antar 11 negara peserta.

Bila mencermati logo-logo Asian Games berikutnya yang diselenggarakan oleh negara lain, ternyata juga mempertahankan simbol matahari merah di dalamnya. Dapat disimpulkan bahwa inti dari logo Asian Games lebih pada simbol matahari merah.

Sedangkan simbol untaian gelang emas jumlahnya sudah tidak mewakili jumlah negara peserta, akhirnya lenyap, tidak digunakan di *event* Asian Games ke 8, tahun 1978 di Bangkok, Thailand.

Asian Games 2018

Logo Asian Games 2018 semula dibuat dengan mengambil bentuk stilasi dari burung cendrawasih, dengan konstruksi bulunya yang dinamis, serta warnanya yang sportif. Tetapi kemudian logo Asian Games 2018 yang digunakan adalah logo pemenang dalam kompetisi tertutup yang diikuti oleh 11 team peserta. Logo yang terpilih ini hanya dipersiapkan dalam 3 minggu agar dapat dipresentasikan di depan juri, seperti yang diakui Jefferson Edri, di acara *talk show* Chit Chat yang digagas oleh Asosiasi Desainer Grafis Indonesia (ADGI) dengan topik *Branding the Nation* bertempat di Kolega Antasari pada 29 Agustus 2018. Setelah terpilih, Feat Studio, tempat Jefferson Edri beraktivitas, harus merealisasikan logo yang terpilih tersebut, ditambah harus melengkapinya dengan tiga maskot Asian Games yang terdiri dari Kaka, Atung, dan Bhin-bhin dengan kostum khasnya masing-masing.



Gambar 1. Tahapan proses perancangan logo Asian Games 2018



Gambar 2. Logo yang digunakan.

Bila mencermati bentuk logo, mungkin tidak sulit kita berasosiasi bahwa logo Asian Games 2018 merupakan ikon Stadion Gelora Bung Karno. Nyatanya memang pada tahap eksplorasi dalam proses perancangan logo, Jefferson Edri mengeksplorasi sebuah foto udara kompleks gedung Gelora Bung Karno dari sudut pandang atas yang ditemukannya. Hal ini memungkinkannya memiliki abstraksi tentang bentuk utuhnya dari sudut pandang vertikal di atas bangunan itu, yang diimajinasikan sebagai bentuk gabungan dari *grid* melingkar yang menjadi cikal bakal pola dasar logo Asian Games

2018. Hal ini sesuai dengan kategori tanda dari Charles Sanders Peirce “Ikon adalah tanda yang memunculkan kembali benda atau realitas yang ditandainya, misalnya foto, atau peta.” ([Sobur 2001, 126](#)).

Bentuk logo merupakan elaborasi dari *radial grid system* yang diambil dari bentuk konstruksi atap stadion Gelora Bung Karno itu kemudian dibentuk menjadi blok atau bidang-bidang dengan formasi tumpang tindih. Tetapi secara keseluruhan menciptakan kesan adanya pancaran dari bagian pusat logo, dan menggelora ke segala arah dan dinamis, sesuai dengan latar belakang sejarah ketika Presiden Soekarno menggelorakan eksistensi Republik Indonesia ke seluruh dunia. Skema warna ditentukan dengan 9 satuan warna yang cenderung cerah, memberikan kesan sportif.

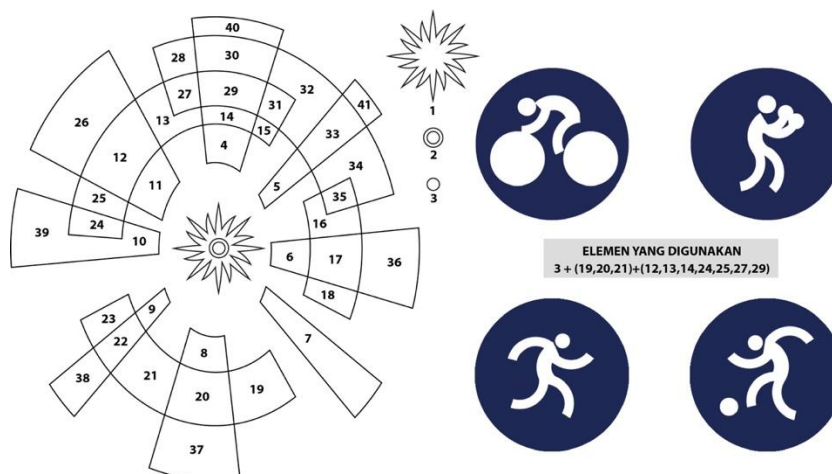
Sementara pada bagian tengah logo Asian Games 2018, masih tampak dipertahankan ikon api yang menggambarkan kesan semangat, yang telah digunakan sejak masa awal Asian Games. Hanya saja proporsinya sudah tidak lagi dominan dibanding elemen lain di dalam logonya.

Fragmentasi Logo Asian Games 2018

“Modul adalah bentuk yang disusun dari unit-unit standar” ([Webster's New Young American Dictionary 1995](#)). Sementara untuk kata “modular desain” didefinisikan sebagai “...is basically a method that divides a system or project into smaller segments, which can then be brought together to function as one. The main thing to note about modular design is that it refers to small parts that are create independently yet can still be used in different systems to power manifold functionalities.” ([Martin 2014](#)). Jadi modularitas dalam desain memungkinkan desain melakukan pendekatan dengan membelah sistem bentuknya ke dalam bentuk yang lebih kecil, dan dapat secara independen digunakan dalam sistem yang lain lagi. Sehingga dalam kasus logo Asian Games 2018 sangat memungkinkan bentuknya dapat dipecah ke dalam fragmen yang lebih kecil, dan difungsikan dan dimanfaatkan dalam fungsi bentuk yang lain. Dengan ini kemudian kita akan melihat bahwa *items* visual yang digunakan dalam semua sistem visual di *event* Asian Games 2018 ini memang memanfaatkan modular desain, sehingga beberapa elemen yang dikandung dalam logo Asian Games 2018 dipakai ulang di *items* visual yang lain. Hal itu juga menjadi salah satu upaya dalam mengendalikan kesatuan visual.

Fragmen Logo di dalam Pictogram

Karena satu dan lain hal, dalam praktiknya, *pictogram* cabang olahraga Asian Games 2018 ini diciptakan di divisi *post production* Inasgoc, sebuah institusi lain yang berbeda lokasi dengan Studio Feat dimana logo Asian Games 2018 itu digarap awalnya. Di sini terbukti bahwa logo Asian Games 2018 tersebut sanggup dipahami dan diinterpretasikan kembali se-cara utuh ke dalam bentuk *pictogram* Asian Games 2018.



Gambar 3. Pemetaan penggunaan fragmen logo utama pada pictogram cabang olahraga.



Gambar 4. Beberapa pictogram cabang olahraga kurang konsisten dalam memanfaatkan fragmen logo utama.

Asian Games ke 18, Jakarta – Palembang mempertandingkan 40 cabang olahraga. Sementara beberapa cabang olahraga memiliki turunan cabang olahraga lagi, seperti; Martial Art, yang meliputi Wushu, Ju jitsu, Kurash, Pencak silat, Sambo. Voli meliputi voli, dan voli pantai, Menembak, meliputi Pistol, Rifle, Running target, Skeet and Trap. Jumlah totalnya lebih dari 50 cabang olahraga. Setiap cabang olahraga dibedakan dengan *pictogram* yang mewakili identitasnya.

Bentuk logo Asian Games 2018 merupakan gabungan dari bentuk bidang lengkung, bidang menyerupai segitiga, lingkaran, dan bentuk pancaran matahari, yang keseluruhannya berjumlah 41 bagian. Beberapa elemen dari logo dapat didiversifikasikan secara konsisten ke bentuk *pictogram* beberapa cabang olahraga, seperti *pictogram* balap sepeda lintasan, tinju, atletik, dan sepak bola seperti contoh di atas. Hal itu karena bentuk bentuk dasar dari karakter cabang olahraga tersebut juga sudah dipertimbangkan agar dapat dikonversikan kedalam bentuk geometris sederhana. *“Like the foundation of a building, the logo is the base for all other messages... It will always be in context, accompanied by other visuals and ideas. It may be seen on business cards, on vans, and on top of buildings. If the logo is the foundation, the visual system is, to keep the construction metaphor alive, the framing of the structure. A visual system is derived from the logo. It does not copy the mark’s form, but complements it., The visual system will include guidelines for usage of color, typography imagery, copy style, and product usage...”* (Adams, Morioka, and Stone 2006, 38).

Sementara secara sederhana peristiwa penggunaan fragmen dari logo utama merupakan peristiwa yang merujuk pada kategori indeksikal dalam teori semiotika, ketika beberapa tanda pada logo utama diterapkan pada *pictogram* cabang olahraga, atau dapat dilacak jejaknya, bila meminjam kutipan *“It is, as Peirce puts it, the “immediate*

object” of the thermometer taken as a certain type of sign, namely indexical of an environmental condition”. ([Deely 1990, 24](#)).

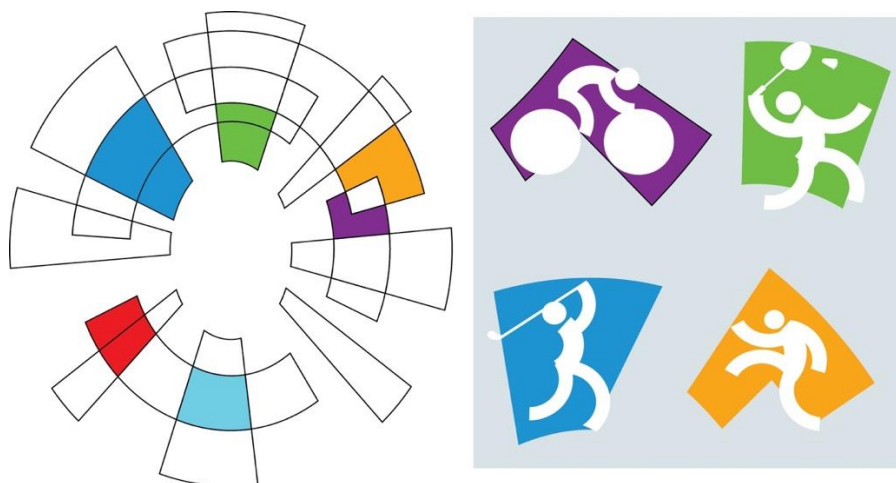
Dalam penelitian ternyata ditemukan bahwa tidak semua *pictogram* cabang olahraga berhasil direalisasi dengan indeks logo Asian Games 2018 secara konsisten, terutama ketika *pictogram* itu harus menampilkan properti yang khas dari cabang olahraga tertentu, seperti; sepak takraw, dimana konstruksi jalinannya bola keranjang yang bentuknya sangat khas. Lalu cabang olahraga skuas yang menggunakan properti raket yang mirip dengan properti cabang olahraga tenis, harus menghadirkan bentuk arenanya agar tampilannya dapat dibedakan dari cabang olahraga tenis. Kemudian cabang olahraga *skateboard* agak sulit dicapai abstraksi dan stylasi bentuk papan *skateboard* menggunakan fragmen dari logo. Dan tampaknya lebih sulit lagi ketika harus merealisasikan *pictogram* cabang olahraga bridge dengan fragmen yang ada pada logo. Untungnya, *pictogram* cabang olahraga berwarna putih ini dikemas dalam *container* berbentuk bulat dan berwarna biru gelap, sehingga *unity* keseluruhan *pictogram* tetap terjaga.

Fragmen Logo di dalam City Beautification

Kata '*beautification*' dijelaskan di dalam [oxforddictionaries.com](#) sebagai; "*the action or process of improving the appearance of a person or place.*" Kata '*beautification*' diuraikan secara panjang lebar dalam kaitannya mempercantik sebuah kota, atau area urban yang meliputi menanam pohon hias, termasuk menambahkan dekorasi. Karya *city beautification* mungkin dapat diperbandingkan dengan *site-specific art* yang muncul di tahun 1970 di California yang pengertian dan penjelasannya sebagai: "*an artist's intervention in a specific locale, creating a work that is integrated with its surroundings and that explores its relationship to the topography of its locale... and to restructure the viewer's conceptual and perceptual experience of that locale through the artist's intervention.*" ([Touslee 2015](#))



Gambar 5. Formasi elemen city beautification diletakkan di area public di Palembang.



Gambar 6. Beberapa fragmen dari logo utama dimanfaatkan sebagai container dari berbagai pictogram cabang olahraga untuk membentuk item *city beautification*.

Salah satu media luar ruang dari sistem visual Asian Games 2018 menggunakan gaya *city beautification*, yang memiliki ciri '*beautification*' yang sama dengan yang dijelaskan di atas. Elemen visual *city beautification* yang digunakan lebih berupa bentuk *sculptural* tiga dimensi dengan ketebalan sekitar 10 - 17 cm, terbuat dari bahan semacam mika berwarna dan ditopang dengan pipa besi. Bentuk ini memiliki dua sisi wajah, sehingga dapat dinikmati dari arah bolak-balik. Elemen ini ditempatkan di taman-taman pembelah jalan protokol, maupun taman-taman di tengah kota, bahkan menghiasi dinding pembatas di jembatan semanggi. Di beberapa tempat elemen ini diberi efek menyala di malam hari, serta diatur durasi nyalanya.

Sistem visual yang digunakan untuk *city beautification* adalah dengan menampilkan semua *pictogram* cabang-cabang olahraga yang dibungkus di dalam *container* yang terbuat dari fragmen-fragmen logo Asian Games 2018. Jadi konsep bentuk *city beautification* Asian Games 2018 ini adalah dengan memberdayakan fragmen-fragmen yang berasal dari logo utama agar menjadi efektif dan tetap menjaga visual unity. Warna-warna yang digunakan juga berasal dari logo utama, tetapi penentuan warnanya tidak seketat aturan warna khusus yang digunakan untuk setiap cabang olahraga. Dalam penelitian kami dapat jumpai bentuk dan warna *city beautification* untuk cabang olahraga *aquatic* yang berwarna merah-orange, dan bukan kebiruan atau *bluish*.

Fragmen Logo sebagai Supergrafis

Bentuk logo yang kuat dan khas dari Asian Games 2018 yang merupakan bentuk stylasi dari Gedung Gelora Bung Karno menjadi modal dalam pengembangan brand identity Asian Games 2018. Hal itu dibuktikan dengan pemanfaatan fragmen logo menjadi supergrafis untuk item visual tertentu, seperti; *banner*, *back drop*, dll.

Supergraphic atau supergrafis, "adalah sebuah pola yang sifatnya dapat dipakai terus menerus, konstan, dan menjadi bagian dari identitas, tetapi bukan logo". Demikian yang dideskripsikan oleh Gideon K. F. H. Hutapea, S. T., M. Ds., salah seorang pengajar bidang Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. "Bisa mengambil bagian dan karakter tertentu dari logo, atau bentuk yang sama sekali baru, asal masih relevan dengan brandnya." Tambahnya.



Gambar 7. Rancangan banner yang menghiasi jalan, serta bentuk loket yang menuju pusat kegiatan olahraga.

Outdoor Items

Pada contoh *banner* yang dicontohkan masih dapat dideteksi kehadiran fragmen yang berasal dari logo utama diterapkan dan diperlakukan sebagai *supergraphic*. Elemen yang merupakan stilasi dari atap bangunan Gelora Bung Karno menjelma menjadi lengkungan-lengkungan yang dinamis. Begitu pula yang ditampilkan bangunan loket yang berada di lingkungan Gelora Senayan. Elemen warna yang digunakan memang ditentukan lebih cerah agar tampak lebih semarak, atraktif dan mengundang.

Konsep pewarnaan yang diterapkan juga dikaitkan dengan posisi dari items visual itu diletakkan. “letak yang jauh dari pusat kegiatan olahraga diputuskan menggunakan warna-warna yang lebih cerah, sementara makin dekat ke pusat kegiatan, apalagi ke dalam arena semakin redup dan cenderung monochrome”. Kata Elwin Wok. Peletakan (*placement*) *banner* di jalan-jalan protokol, kadang di antara dua arus jalan, kadang di satu sisi jalan. Sementara loket-loket terletak di dekat kompleks olahraga terkait.



Gambar 8. Rancangan banner yang digunakan di dalam arena, yang kadang membutuhkan pendekatan spesifik.

Arena Items

Banner horizontal dan rancangan *backdrop* berikut ini lebih sering mewarnai interior arena cabang olahraga. Hal ini menjadi pembeda dengan skema warna yang digunakan pada outdoor items. Karena warna-warna yang digunakan di sini cenderung analog, *monochrome*. Ada empat warna utama yang digunakan, yaitu; *dark green*, *blue ocean*, *red*, dan *purple*, yang memiliki perannya masing-masing. *Dark green* diterapkan pada pertandingan di arena terbuka (*outdoor*), seperti arena pertandingan sepak bola, hoki, tenis. *Blue ocean* diterapkan untuk arena aquatic, seperti renang, polo air. Warna *purple* digunakan pada pertandingan di arena tertutup (*indoor*), seperti badminton, tenis meja, voli. Sedangkan *red* diterapkan pada arena *martial arts*, atau cabang olahraga beladiri, seperti pencak silat, wushu, karate. Warna-warna cerah kadang tetap hadir di dalam arena yang memberikan aksentuasi pada meja juri, dan podium.

Instalasi Area Publik

Pada contoh instalasi yang diterapkan di area terbuka yang meliputi halte *busway*, tiang bangunan persiapan MRT, dan mural-mural yang menghiasi bangunan gedung departemen dan perkantoran, maka fragmen yang berasal dari logo utama sangat terlihat jelas kehadirannya. Tak hanya lengkungan-lengkungan dinamis yang berasal dari logo saja yang digunakan, tapi bentuk pola-pola tradisional ikut diterapkan dan diperlakukan sebagai *supergraphic*.



Gambar 9. Halte busway, serta tiang pancang bangunan persiapan MRT dihias dengan ornamen dan warna dari fragamen logo utama.

Media Advertisement Outdoor dan Indoor

Pada contoh advertising baik indoor maupun outdoor, tampak pula elemen yang berasal dari logo diterapkan sebagai *supergraphic*, akan tetapi ilustrasi dari atlet-atlet yang menjadi *point of interest* pada *advertising* masing-masing produk. Hal tersebut memungkinkan audiens tetap menangkap pesan bahwa sedang berlangsungnya *event* Asian Games, tapi tidak menganggap *advertisement* tersebut merupakan murni iklan Asian games.



Gambar 10. Videotron di atas Gedung, mural di dinding Gedung, serta iklan produk arloji Tissot.

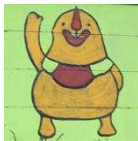
Partisipasi Visual Masyarakat

Gegap gempita persiapan hingga penyelenggaraan Asian Games 2018 ini terbukti hadir dan menggugah emosi warga masyarakat Jakarta dan Palembang. Hal itu terrefleksi dari berbagai elemen visual yang diproduksi secara mandiri oleh masyarakat. Elemen visual adalah aspek-aspek yang dapat diserap oleh indera penglihatan, dan di dalamnya terkandung antara lain dengan karakter-karakter; garis, bentuk, ukuran, tekstur, warna dan bobot. Seberapa jauh keutuhan pemahaman bentuk visual yang dipersiapkan Inasgoc dapat tersampaikan pada pihak lain, bisa disaksikan di momen Asian Games 2018 ini. Pihak Inasgoc merupakan Lembaga yang berkepentingan dalam menjaga hal ini karena terkait dengan rencana brand yang akan dicapai akhirnya.

Fakta menunjukkan bahwa, Ternyata tidaklah mudah menjaga sebuah brand agar diapresiasi secara utuh hingga ke level warga masyarakat. Dalam table di atas peneliti dapat beberkan level distorsi, maupun degradasi keutuhan sebuah *brand* dalam kualitas visual hingga ke level warga masyarakat. Tetapi hal ini bukan menjadi petunjuk bahwa degradasi yang terjadi merupakan kegagalan *recognitif* atas elemen visual yang dipersiapkan team visual Asian Games 2108, mengingat kemampuan visual masyarakat umum tentu tidak dapat diharapkan sejajar dengan pelaku visual professional. Pihak panitia dalam hal ini Inasgoc sudah melengkapi semua items visual dengan regulasinya, tetapi itu bukan berarti menjadi jaminan bahwa *items* visual ini akan tampil sempurna seperti yang direncanakan di level yang lain. Tabel di atas hanya menunjukkan distorsi ekstrim yang terjadi di level warga masyarakat. Padahal distorsi itu juga sudah mulai terjadi di level pihak sponsor partner, Lembaga negara dan departemen, Pemerintah daerah, dengan segala kepentingan, kondisi dan keterbatasan.

Tabel 1. Partisipasi Visual Masyarakat

Elemen Visual	Standar Inasgoc	Partisipasi Masyarakat
Logo		

Elemen Visual	Standar Inasgoc	Partisipasi Masyarakat
		 
Pictogram Cabang Olahraga		
		
		
Maskot		
		
		
Super-graphic		

Elemen Visual	Standar Inasgoc	Partisipasi Masyarakat
		

Simpulan

Dari penelitian yang dilakukan sebelum, saat berlangsung, dan pada saat peristiwa Asian Games 2018 berlangsung, penulis mendapatkan benang merah rumusan serta struktur sistem visual dalam produksi desainnya, yaitu:

Membangun gagasan besar dengan ikon GBK

Seperti yang dijelaskan, Jefferson Edri mencoba mencari simpul dan kaitan yang “agung” dengan mengangkat kembali topik nasionalisme yang pernah ada di awal berdirinya GBK di peristiwa yang sama di tahun 1962, yang menjadi ruh dalam logo Asian Games yang dibuatnya.

Menggunakan modularitas sebagai solusi desain

Untuk menggarap peristiwa skala Asian Games, paling tidak menuntut jumlah *items* desain yang banyak sebagai konsekuensi dari banyaknya jumlah negara peserta, banyaknya jumlah cabang olahraga, dan berbagai tuntutan persyaratan penyelenggaraan pesta olahraga, diperlukan strategi desain yang sesuai. Membangun tanda visual dengan prinsip modularitas membuat produksi sejumlah elemen desain jadi lebih fokus, memiliki benang merah, karena desain yang dibuat kemudian merupakan turunan dari, atau berupa potongan dari desain yang terdahulu, demikian seterusnya. Atau prinsip modularitas ini bisa juga bekerja sebaliknya; yaitu desain yang ada kemudian melengkapi yang sudah ada. Dalam kasus logo Asian Games 2018 hal itu tampak pada penggunaan sejumlah bagian desain logo yang digunakan pada *pictogram*, dan beberapa keperluan *supergraphic*. Membangun tanda visual yang luwes dan kooperatif dalam sistem modular merupakan pilihan yang jitu, sehingga produk yang dihasilkan jumlahnya banyak dan variatif. Hanya kemudian perlu menyebar *guidelines* yang sesuai agar penggunaan elemen visualnya dapat terjaga dan konsisten. Seperti yang muncul dalam partisipasi masyarakat, tampaknya *guidelines* tersebut tidak terkomunikasikan dengan baik, atau memang tidak sampai pada level itu komunikasinya.

Dalam penulisan jurnal ini, kami mendapatkan kesulitan dalam mencari rujukan bagi istilah-istilah baru dalam bidang seni rupa dan desain seperti istilah ‘*site specific art*’, lalu ada ‘*city beautification*’ yang belum dikenal luas, dan sulit ditemukan tercetak dalam terbitan buku. Oleh sebab itu kami terpaksa mengutipnya dari beberapa halaman web.

Pesta olahraga Asian Games 2018 telah usai. Dari beberapa tanggapan yang dapat dicermati dari surat kabar nasional maupun regional mengenai acara tersebut mendapat apresiasi yang positif. Begitu pula apresiasi yang muncul dari masyarakat kota Jakarta dengan munculnya partisipasi dari ormas, dan dinas pemerintah daerah dalam memberdayakan tampilan visual, yang menjadi indikator bahwa Asian Games 2018

memberikan kegembiraan bagi warga kota Jakarta dan Palembang secara khusus, dan Indonesia secara umum.

Hal lain yang dapat dipetik adalah, kerja besar visual dalam mendukung acara sekaliber Asian games 2018 menuntut kerja team yang cermat, di dalam *timeframe* dan jadwal yang cukup dan memadai.

Sebagai catatan, kerja visual Asian Games 2018 bukanlah capaian yang sempurna, seperti pepatah “tak ada gading yang tak retak.”, maka ada saja beberapa temuan dalam penelitian yang kami lakukan dirasa kurang *inline* dan tidak efisien. Tetapi kerja besar visual Asian Games 2018 telah menunjukkan profesionalisme tingkat tinggi dalam menyukseskan Asian games 2018 Jakarta – Palembang.

Daftar Pustaka

- Adams, Sean, Noreen Morioka, and Terry Lee Stone. 2006. *Logo design workbook: A hands-on guide to creating logos*. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers.
- Cato, Mac. 2010. *Go logo! A handbook to the art of global branding: 12 keys to creating successful global brands*. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers.
- Deely, John N. 1990. *Basics of semiotics (Advances in semiotics)*. Bloomington: Indiana University Press.
- Martin. 2014. "Modular design." <https://www.cleverism.com/lexicon/modular-design/>.
- Sobur, Alex. 2001. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Touslee, J. 2015. "What is site specific art?". <https://www.ninedotarts.com/what-is-site-specific-art/>.
- Webster's New Young American Dictionary. 1995. edited by Inc Merriam-Webster: Smithmark Pub.
- Wheeler, A., and D. Millman. 2017. *Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team*. Hoboken, New Jersey: Wiley.