



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Rahmani (2014) menjelaskan bahwa, *softball* adalah olahraga yang dimainkan secara berkelompok yang terdiri atas dua regu, setiap regu memiliki sembilan pemain. *Softball* merupakan olahraga permainan yang berasal dari Amerika Serikat sejak tahun 1916. Pada awalnya permainan ini hanya dimainkan oleh perempuan saja. Pada tahun 1966, diselenggarakan Asian Games Bangkok yang dapat merubah sudut pandang, bahwa *softball* juga menarik dilakukan oleh laki – laki. Di Indonesia perkembangan *softball* terjadi sejak masa penjajahan Belanda. Pada masa selanjutnya, dibentuklah organisasi yang mewadahi perkembangan olahraga ini di Indonesia, yang di kenal sebagai Persatuan Baseball dan Softball Amatir Seluruh Indonesia (PERBASASI). Pertandingan *softball* nasional pertama kali diselenggarakan tahun 1967 di Jakarta, sedangkan masuknya *softball* dalam Pekan Olahraga Nasional dimulai sejak PON VII di Surabaya (hlm. 145-146).

Olahraga *softball* di Indonesia berkembang dengan ada nya *event – event* kejuaraan baik antar klub Daerah maupun Nasional. Di daerah Banten, terdapat sebuah Tim *Softball* yang terbentuk sejak diselenggarakannya Pekan Olahraga Daerah (PORDA) pertama Banten di Serang, yang diikuti oleh tiga klub yaitu klub dari Kota Tangerang, Kabupaten Tangerang dan Serang pada tahun 2002. Tim *Softball* Banten Putra pertama kali mengikuti Kejuaraan Nasional *Baseball Softball* pada tahun 2003. Pada saat Pra Pekan Olahraga Nasional atau PraPON

2007, Tim *Softball* Putri pertama kali terbentuk dan mengirimkan perwakilan untuk mengikuti *event* tersebut. Tim *Softball* Banten memiliki beberapa prestasi yaitu, tim *softball* Putra berhasil meraih medali perak pada *event* Sea Games di Palembang tahun 2011 dan juara dua pada *event* Piala Walikota Cup Surabaya tahun 2016 dan untuk tim *softball* Putri berhasil meraih juara dua pada *event* Piala Walikota Cup Surabaya tahun 2016. Tim *softball* Banten telah menunjukkan kemampuannya dan memperlihatkan bahwa tim ini mampu bersaing dengan tim yang lainnya, akan tetapi berdasarkan hasil wawancara dan observasi, *image* yang Tim *Softball* Banten bangun tersebut tidak berhasil membuat tim terlihat lebih baik, kredibilitas tim cenderung menurun dan pihak sponsor tidak ingin menjalin kerjasama. Kalau hal ini terus terjadi maka tim tidak akan memiliki dukungan yang kuat dari berbagai pihak.

Tim *Softball* Banten tidak memiliki identitas visual ataupun *official* logo sejak terbentuknya tim ini. Visual yang ada sekarang ini dibuat oleh pengurus, visualnya cenderung berubah – ubah, sangat beragam dan tidak ada nya unsur kesatuan atau *unity* antar satu sama lain, dengan begitu tidak ada pembedanya dengan yang lain, tidak merepresentasikan tim, tidak memiliki makna dan tidak membentuk satu identitas, sehingga membuat *image* Tim *Softball* Banten rusak. Menurut Landa (2011), identitas visual yang baik adalah yang memiliki makna, dan dapat menambah nilai dari suatu brand atau kelompok, sehingga sesuai dengan target audiensnya. (hlm. 241).

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah identitas visual untuk membangun *image* baru yang lebih terpercaya dan berbeda dengan tim lain. Sehingga,

diharapkan dengan adanya hal tersebut dapat membuat Tim *Softball* Banten memiliki identitas baru yang kuat sebagai Tim *Softball* yang profesional, berprestasi serta mendapatkan kepercayaan masyarakat maupun sponsor.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas penulis dapat merumuskan masalah tugas akhir sebagai berikut: Bagaimana perancangan identitas visual untuk Tim *Softball* Banten agar mempunyai *image* baru yang lebih dipercaya?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan Tugas Akhir ini akan dibatasi pada demografis, geografis dan psikografis dari target audiens, sebagai berikut:

A. Demografis

Usia	: 10 – 25 Tahun
Gender	: Perempuan dan Laki – laki
Agama	: Semua Agama
Kebangsaan	: Indonesia
Pendidikan	: Semua tingkat pendidikan
Pekerjaan	: Semua jenis pekerjaan
Kelas Ekonomi	: Menengah – Atas (SES B - A)
Status Pernikahan	: Menikah dan Belum Menikah

B. Psikografis

Gaya Hidup	: Sederhana
------------	-------------

Sikap : Sopan dan Ramah

Ketertarikan : Penikmat Olahraga

C. Geografis

Kota / Kabupaten : Semua kota di Banten

Provinsi : Provinsi Banten

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Dapat merancang identitas visual untuk Tim *Softball* Banten agar mempunyai *image* baru yang lebih dipercaya.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Berikut ini manfaat dari Tugas Akhir:

1. Penulis

- a. Menambah pengetahuan penulis mengenai informasi, komunikasi, merancang identitas visual yang sesuai dan relevan.
- b. Penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama penulis melakukan proses belajar di universitas.
- c. Sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Multimedia Nusantara.

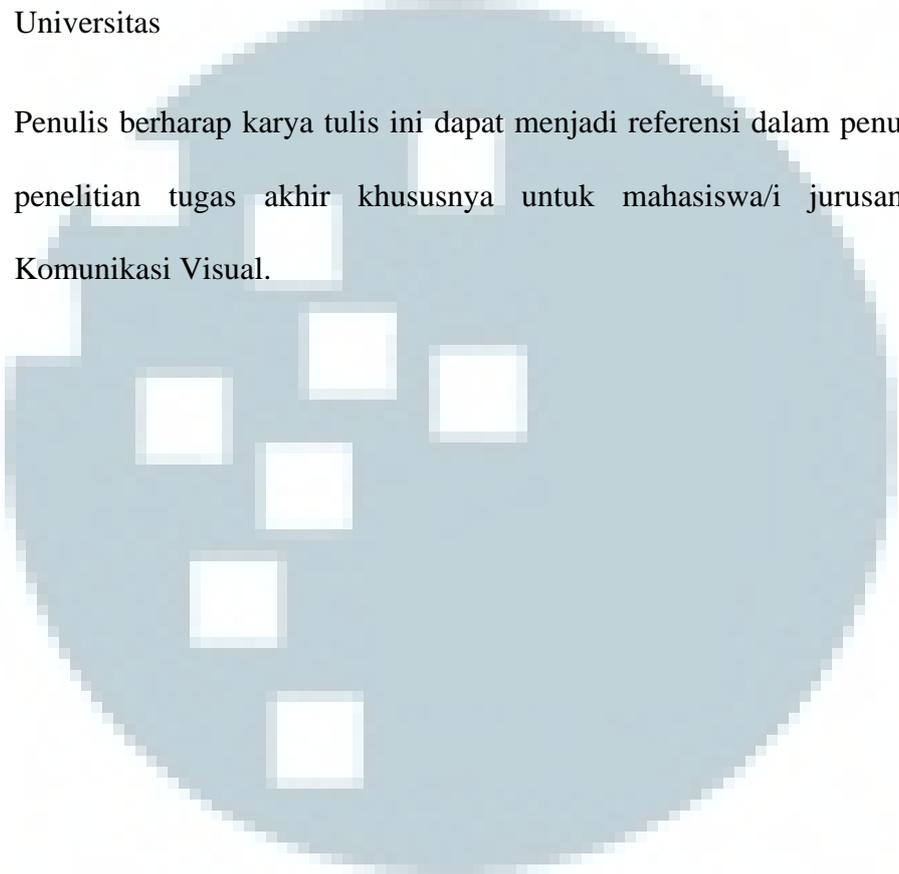
2. Orang lain

- a. Masyarakat lebih mengenal tim *softball* Banten sehingga dapat mendukung dan berpartisipasi.

- b. Sponsor dapat lebih mempercayai dan dapat menjalin kerjasama dengan tim *softball* Banten.

3. Universitas

Penulis berharap karya tulis ini dapat menjadi referensi dalam penulisan dan penelitian tugas akhir khususnya untuk mahasiswa/i jurusan Desain Komunikasi Visual.



UMK