



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.

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL TIM SOFTBALL

BANTEN

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Ananda Rafika Dilla Ahmad

NIM : 13120210100

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ananda Rafika Dilla Ahmad

NIM : 13120210100

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL TIM SOFTBALL

BANTEN

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Juni 2017

Ananda Rafika Dilla Ahmad

UMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL TIM

SOFTBALL BANTEN

Oleh

Nama : Ananda Rafika Dilla Ahmad

NIM : 13120210100

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Juni 2017

Pembimbing

Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

(NAMA DAN GELAR DOSEN)

Gideon K. Frederick, S.T., M.Ds.

Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.

Ketua Program Studi

Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Mahas Esa atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Identitas Visual Tim *Softball* Banten dengan tepat waktu.

Perancangan identitas visual ini diharapkan mampu menjadi solusi dalam penyampaian informasi serta dapat memberikan *image* baru yang relevan untuk Tim *Softball* Banten. Tugas akhir ini dibuat agar masyarakat dapat lebih mengenal *softball* Banten dan semoga dapat bermanfaat bagi orang banyak. Selama proses pembuatan penulis mengalami begitu banyak hambatan dan kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan penulis. Berkat dukungan dari semua pihak, tugas akhir ini dapat terselesaikan walaupun masih banyak kekurangannya.

Penulis ingin berterima kasih kepada pihak - pihak yang telah membantu dan berkat dukungannya, tugas akhir ini dapat terselesaikan walaupun masih banyak kekurangannya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing yang telah mengarahkan, mendukung dan membimbing penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan tepat waktu.
3. Asep Syaifullah selaku Pengurus *Softball* Banten yang telah bersedia memberikan waktunya untuk berdiskusi dan menjadi narasumber penulis untuk pengumpulan data selama pembuatan Tugas Akhir ini.

4. Mama, Ayah dan Adik – Adik yang telah memberikan dukungan baik moril dan materil sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
5. Gabriella Lotus, Ryan R. Oktavianto, Ryan Stevan, dan teman – teman bimbingan doa ibu yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.
6. Pihak pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 6 Juni 2017

Ananda Rafika Dilla Ahmad

UMN

ABSTRAKSI

Softball adalah olahraga yang dimainkan secara berkelompok yang terdiri atas dua regu, setiap regu memiliki sembilan pemain. Di Indonesia perkembangan *softball* terjadi sejak masa penjajahan Belanda untuk mewadahi perkembangan olahraga ini maka dibentuklah organisasi yang di kenal sebagai Persatuan Baseball dan Softball Amatir Seluruh Indonesia (PERBASASI). Di daerah Banten, terdapat sebuah Tim *Softball* yang terbentuk sejak diselenggarakannya Pekan Olahraga Daerah (PORDA) pertama Banten di Serang pada tahun 2002. Prestasi dari Tim *softball* Banten cukup beragam dan tim ini telah menunjukan dan memperlihatkan bahwa tim ini mampu bersaing dengan tim yang lainnya, tetapi *image* yang dibangun tersebut tidak berhasil membuat tim terlihat lebih baik, kredibilitas tim cenderung menurun. Visual yang dimiliki saat ini tidak konsisten, 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 dan tidak memiliki makna. Hal ini lah yang menjadi dasar dari perancangan identitas visual tim *softball* banten. Identitas visual ini diharapkan dapat membuat Tim *Softball* Banten lebih mudah dikenali, tidak dipandang sebelah mata, tetap dapat bertahan dan dapat berkembang dimasa depan sebagai tim yang professional, berprestasi serta mendapatkan kepercayaan masyarakat maupun sponsor.

Kata kunci : Identitas, Visual, *Softball*, Banten

UMN

ABSTRACT

Softball is a group sport that consisting of two teams, each team has nine players. In Indonesia softball well-known since the dutch colonial period. Organization of Baseball and Softball Association Amateur Indonesia (Perbasasi) was formed to facilitate the development of this sport. In Banten, there is a Softball Team that formed since the first Regional Sports Event (PORDA) Serang in 2002. Banten softball has so many achievement and this team has shown they are able to compete with the other teams, but the image that they was built not managed to make the team look better, the credibility of the team tends to decrease. The visual owned inconsistent, tends to changes, it's very diverse and there is no unity with each other, so there is no distinguishing to the others and meaningless. This is the basis to designing the visual identity of Banten softball team. This visual identity is expected to make Banten Softball Team is more easily recognized, not be underestimated, can survive and to be a professional team in the future, get public trust and sponsors.

Keywords: Visual, Identity, Softball, Banten

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XI
DAFTAR TABEL	XV
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Definisi <i>Softball</i>	6
2.1.1 <i>Softball</i> di Indonesia.....	6
2.1.2 Teknik – Tenik dalam <i>Softball</i>	7

2.1.3	Perlengkapan dalam <i>Softball</i>	11
2.2	<i>Branding</i>	14
2.3	<i>Brand Identity</i>	14
2.3.1	Identitas Visual.....	14
2.3.2	Tujuan Identitas Visual	14
2.3.3	Logo	15
2.3.4	<i>Sequence of Cognition</i>	16
2.4	<i>Standart Guidelines</i>	17
2.5	Elemen Desain	17
2.5.1	Psikologis Warna	17
2.5.2	Tipografi.....	18
2.5.3	<i>Layout</i>	19
2.6	Prinsip Desain	19
BAB III METODOLOGI		21
3.1	Metodologi Pengumpulan Data.....	21
3.1.1	Wawancara.....	21
3.1.2	Observasi.....	23
3.1.3	Dokumen.....	25
3.1.4	Dokumen <i>Softball</i> Banten	28
3.2	Metodologi Perancangan.....	30
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS		32
4.1	Perancangan	32

4.2	Analisa	32
4.2.1	<i>Mind Mapping</i>	34
4.2.2	<i>Brainstorming</i>	36
4.2.3	Sketsa	37
4.2.4	Digitalisasi Logo	41
4.2.5	Warna Logo.....	45
4.2.6	Tipografi.....	46
4.2.7	Perancangan <i>Graphic Standard Manual</i>	47
4.3	<i>Budgeting</i>	60
BAB V PENUTUP.....		61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....		XIV

UMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Pemain <i>Pitcher</i>	8
Gambar 2.2. Pemain <i>Catcher</i>	9
Gambar 2.3. <i>Batting</i>	10
Gambar 2.4. Bola.....	11
Gambar 2.5. <i>Bats</i> atau Pemukul.....	11
Gambar 2.6. <i>Glove</i> atau Sarung Tangan.....	12
Gambar 2.7. Helm.....	12
Gambar 2.8. <i>Catcher Set</i>	13
Gambar 2.9. Seragam.....	13
Gambar 2.10. Psikologis yang Terkandung dalam Warna.....	18
Gambar 3.1. Wawancara dengan Pengurus <i>Softball</i> Banten	23
Gambar 3.2. Visual Tim <i>Softball</i> Banten.....	24
Gambar 3.3. Logo Tim <i>Softball</i> Jakarta.....	26
Gambar 3.4. Logo Tim <i>Softball</i> Papua.....	26
Gambar 3.5. Logo Tim <i>Softball</i> USA.....	26
Gambar 3.6. Tim <i>Softball</i> Putra.....	29
Gambar 3.7. Tim <i>Softball</i> Putri.....	29
Gambar 3.8. Juara 2 Walikota Cup Surabaya 2016.....	30
Gambar 4.1. <i>Mind Mapping</i>	35
Gambar 4.2. <i>Brainstorming</i>	36
Gambar 4.3. Sketsa Bentuk Badak 1.....	38
Gambar 4.4. Sketsa Bentuk Badak 2	38

Gambar 4.5. Sketsa Potensi dan Energik.....	39
Gambar 4.6. Sketsa Logo 1.....	40
Gambar 4.7. Sketsa Logo 2.....	40
Gambar 4.8. Sketsa Logo 3.....	41
Gambar 4.9. Proses Pembuatan <i>Logogram</i>	42
Gambar 4.10. Proses Digitalisasi <i>Logotype</i>	42
Gambar 4.11. Eksplorasi Logo.....	44
Gambar 4.12. Finalisasi Logo.....	44
Gambar 4.13. Logo <i>Softball</i> Banten.....	45
Gambar 4.14. Warna Logo.....	46
Gambar 4.15. Tipografi yang Digunakan.....	46
Gambar 4.16. <i>Graphic Standard Manual</i> Bagian Pertama.....	48
Gambar 4.17. <i>Graphic Standard Manual</i> Brand Story.....	48
Gambar 4.18. <i>Graphic Standard Manual Value Softball</i> Banten.....	49
Gambar 4.19. <i>Graphic Standard Manual</i> Bagian Kedua.....	50
Gambar 4.20. Logo dalam <i>Graphic Standard Manual</i>	51
Gambar 4.21. Warna Logo dalam <i>Graphic Standard Manual</i>	51
Gambar 4.22. Clearspace Logo dalam <i>Graphic Standard Manual</i>	52
Gambar 4.23. Size Logo dalam <i>Graphic Standard Manual</i>	52
Gambar 4.24. Posisi Logo dalam <i>Graphic Standard Manual</i>	53
Gambar 4.25. <i>Incorrect Use</i> dalam <i>Graphic Standard Manual</i>	53
Gambar 4.26. Supergrafis Pertama.....	54
Gambar 4.27. Supergrafis Kedua.....	54

Gambar 4.28. Supergrafis Ketiga.....	55
Gambar 4.29. Supergrafis dalam <i>Graphic Standard Manual</i>	55
Gambar 4.30. <i>Graphic Standard Manual</i> Bagian Ketiga.....	56
Gambar 4.31. <i>Stationery</i>	57
Gambar 4.32. <i>Stationery</i> Dua.....	57
Gambar 4.33. Poster.....	58
Gambar 4.34. Media Promosi <i>Online</i>	58
Gambar 4.35. Aplikasi Logo dalam Seragam.....	59
Gambar 4.36. Aplikasi Logo dan Supergrafis dalam Seragam.....	59

UMN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. <i>Budgeting Plan</i>	60
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN.....XV

LAMPIRAN B: *MIND MAPPING* DAN *BRAINSTORMING* XVI

LAMPIRAN C: *DISPLAY* TUGAS AKHIR.....XXIV



UMN