



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 ASIAN GAMES 2018

DI INDONESIA

Laporan Tugas Akhir

Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama :Jeremia Ronaldo Ramos Panjaitan

NIM :12120210323

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2016

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :Jeremia Ronaldo Ramos Panjaitan

NIM :12120210323

Program Studi :Desain Komunikasi Visual

Fakultas :Seni& Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL ASIAN GAMES 2018

DI INDONESIA

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 tugas ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasam, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari pembimbing akademik dan narasumber.

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, 16 Juni 2016

Jeremia Ronaldo Ramos Panjaitan

UMMN

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Ini nggak ngaruh

Oleh

Nama : Ayu Nisa Larasati

NIM : 12120210230

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 16 Juni 2016

Pembimbing

Joni Nur Budi Kawulur S.Sn., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

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

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkatnya, tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan tepat pada waktunya untuk dapat mendapatkan gelar Sarjana Desain dari Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, mulai dari penyusunan tugas akhir ini hingga selesai, penulis tidak akan menyelesaikannya dengan baik. Banyak sekali dukungan sekaligus tekanan dari orang-orang di sekitar. Akan tetapi, hal tersebut dilakukan agar penulis dapat lebih maju kedepannya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech, selaku Ketua Program Studi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studinya di Universitas Multimedia Nusantara;
2. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis semasa penyusunan tugas akhir;
3. Kedua orang tua penulis, Rotua Rohani Aruan dan Djonggi Panjaitan yang telah memberikan dukungan, baik secara material maupun moral dalam penyelesaian tugas akhir;
4. Nathania Ingrid Hendradi, orang terdekat penulis yang telah mendukung penulis semasa perkuliahan dan menyusun tugas akhir ini.

5. Sahabat-sahabat penulis lainnya: Anisa Siti Ulfa, Stanislaus Vito, dan Marchelly yang selalu mendukung penulis semasa menyusun tugas akhir ini, serta Muhammad kamal yang telah membantu penulis semasa mengalami kesulitan dalam menyusun tugas akhir ini.
6. Yulio Darmawan, yang telah berbagi ilmu mengenai merancang karakter dengan penulis.
7. Lina Permata S.W yang telah membantu penulis dengan sabar dan sangat profesional
8. Alfi Krisna Permana, Representator dari Komite Olimpiade Nasional yang telah memberikan data-data yang dibutuhkan penulis.
9. Bapak Eko representator dari KEMENPORA yang telah memberikan data serta info bagi penulis dalam menyusun laporan ini.
10. Ramanda Hadi selaku peserta sayembara yang diselenggarakan oleh Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) Indonesia, yang telah meluangkan waktu untuk melakukan wawancara.
11. Ade Rastiardi yang telah memberikan data mengenai penelitiannya akan identitas visual serta maskot Asian Games 2018 kepada penulis dan meluangkan waktu untuk melakukan wawancara.
12. Semua orang yang telah membantu penulis yang tidak bisapenulis sebutkan satu per satu.

Tangerang, 16 Juni 2016

Jeremia Ronaldo Ramos Panjaitan



ABSTRAKSI

Olahraga telah menjadi bagian dari kebudayaan manusia dan semenjak itu telah beberapa kali diadakan ajang untuk berkompetisi dalam olahraga, salah satunya adalah olimpiade. Asian Games adalah ajang olimpiade terbatas yang diikuti oleh seluruh negara Asia yang telah diadakan semenjak tahun 1962, pada tahun 2014 Indonesia ditetapkan menjadi tuan rumah dari Asian Games ke 18 pada tahun 2018 nanti, namun pada tahun 2016 Rancangan identitas visual yang diusung oleh KEMENPORA, KOI serta BEKRAF mendapatkan penolakan dari berbagai kalangan masyarakat yang berakibat penarikan identitas visual yang telah diumumkan sebelumnya, hal tersebut tentu merugikan Indonesia karena ajang internasional tersebut berpotensi sangat besar dalam mendatangkan devisa negara, salah satunya melalui sektor pariwisata namun ajang tersebut telah mendapatkan reputasi buruk dari masyarakat bahkan sebelum acara tersebut berlangsung, oleh karena itu melalui perancangan identitas visual ini diharapkan Asian Games ke 18 menjadi efektif dalam menyampaikan pesannya kepada targetnya.

Kata kunci: Asian Games , Olahraga, Asia, Internasional, *Special Event branding, Place Branding, Maskot, Piktogram, Typeface, Indonesia, Pluralisme* .

ABSTRACTION

Sports has become world's culture ever since it's beginning. By far there are many sport league have been held around the world, one of it is olympic games. Asian Games is a limited olympic specially made for Asian Countries athlete(s) that have been held since 1962. In 2015 the visual identity made by government in house design team receive an enormous disapproval from public because the visual identity, which is a logo and a mascot claimed bad looking and didn't represent the nation's spirit towards this special international occasion where Jakarta and Palembang become host cities for the annual 18th Asian Games. That occurrence had affect Indonesia's image as AG host countries because this particular event could make Indonesia as a renowned place for tourism during the pre-game, game year, and post-game years. Therefore by means of this Visual Identity planning could make the 18th AG effectively deliver it message and position it self among it's own international audience.

Keyword: Asian Games , Sports, Asia, International, Special Event branding, Place Branding, Mascot, Pictograms, Typeface, Indonesia, Pluralism .

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Revitalisasi Logo Sesuai Dengan Zamannya	18
Gambar 2. 2 Bentuk Geometris Dasar	23
Gambar 2. 3 Urutan rekognisi Pada Bentuk Visual	24
Gambar 2. 4 Maskot Piala Dunia 2010	24
Gambar 2. 5 Maskot Pepsodent Mengambil Bentuk Produk Pepsodent dan Sikat Gigi.....	26
Gambar 2. 6 Maskot Komodo	26
Gambar 2. 7 Maskot Olimpiade Rio 2016	27
Gambar 2. 8 Marlboro Man	29
Gambar 2. 9 Bob's Burger	31
Gambar 2. 10 Disney Youngster.....	31
Gambar 2. 11 Klarabella	32
Gambar 2. 12 Karakter Berbentuk Dasar Lingkaran	35

Gambar 2. 13 karakter yang menggunakan bentuk dasar persegi.....	36
Gambar 2. 14 Karakter Dengan Elemen Mayoritas Segitiga.....	36
Gambar 2. 15 Playfair Display.....	38
Gambar 2. 16 Akkurat Typeface.....	39
Gambar 2. 17 Trasandina Typeface.....	39
Gambar 2. 18 Typeface News Gothic.....	40
Gambar 2. 19 Helvetica.....	41
Gambar 2. 20 Warna Adiktif dan Substraktif.....	42
Gambar 2. 21 Color Wheel.....	42
Gambar 2. 22 Warna Komplimenter.....	43
Gambar 3. 1 Logo Asian Games 51-70.....	53
Gambar 3. 2 Logo Asian Games 74-78.....	54
Gambar 3. 3 Logo AG Periode III.....	55
Gambar 3. 4 Pola Geometris Dalam Songket Palembang.....	64
Gambar 3. 5 Pola Geometris Dalam Bangunan Rumah Betawi.....	65
Gambar 3. 6 Logo AG 2010 Di Guangzhou, RRC.....	66

Gambar 3. 7 Maskot Kambing AG 2010	67
Gambar 3. 8 Contoh <i>Brand Voice</i> AG 2010	68
Gambar 3. 9 Logo AG 2014 Di Incheon, Korea Selatan	69
Gambar 3. 10 Logo Olimpiade 208 Di Beijing, China.	72
Gambar 3. 11 Festival Musik Coachella	74
Gambar 3. 12 Maskot AG Mulai Tahun 1982.	77
Gambar 3. 13 Maskot Asian Games Di Incheon, Korea Selatan.	80
Gambar 3. 14 Maskot Asian Games 2010 Di Doha, Qatar.....	81
Gambar 3. 15 Maskot Asian Games 2018 Yang Direncanakan Akan Digunakan.	82
Gambar 4. 1 Mindmapping Identitas Visual AG 18	89
Gambar 4. 2 Brain Storming AG 2018	90
Gambar 4. 3 Sketsa Visualisasi Logo AG 18.....	91
Gambar 4. 4 Logo Final AG 18	93
Gambar 4. 5 Logo Asian Games 2018 Versi 2	94
Gambar 4. 6 Tagline AG 18 Dalam <i>Typeface Lato-Bold</i>	97

Gambar 4. 7 Tagline AG 18 Versi Alternatif.....	97
Gambar 4. 8 Poster Kategori 1 Berdasarkan Ide persahabatan.....	98
Gambar 4. 9 Poster Kategori 1 Dengan Ide Kemeriahan Audiens	99
Gambar 4. 10 Poster <i>Spirit of Culture</i> 1.....	100
Gambar 4. 11 Poster <i>Spirit Of Culture</i> 2.....	101
Gambar 4. 12 <i>Grid</i> Untuk <i>Icon</i>	102
Gambar 4. 13 OBS bagi AG 18	103
Gambar 4. 14 Sketsa Dengan Gaya Ilustrasi <i>Broad</i>	105
Gambar 4. 15 Sketsa Terpilih Untuk Nusa	105
Gambar 4. 16 Sketsa Profil Nusa	105
Gambar 4. 17 Nusa.....	107
Gambar 4. 18 Proses Awal Modelling Nusa.....	108
Gambar 4. 19 Contoh Aplikasi Nusa dalam Media Cetak.....	109
Gambar 4. 20 Piktogram ASIAN GAMES 18.....	110
Gambar 4. 21 Typeface Asian Games 2018.....	111
Gambar 4. 22 Logo Cultural Event AG 18.....	115

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.Skematika

Tabel 4. 1 Tabel Rasional Logo AG 57

Perancangan 9



UMMN