

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL PERSEWANGI  
BANYUWANGI**



**Perancangan**

Oleh:

**Nur Muhammad Aminuddin Wahid**

**NIM. 1410100124**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2018**

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL PERSEWANGI  
BANYUWANGI**



**Perancangan**

Oleh:

**Nur Muhammad Aminuddin Wahid**

**NIM. 1410100124**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2018

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL PERSEWANGI BANYUWANGI**  
diajukan oleh Nur Muhammad Aminuddin Wahid , NIM 1410100124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada hari Kamis, tanggal 08 November 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota,

**Drs. Asnar Zacky, M.Sn.**

NIP. 195808240 1985031 001

Pembimbing II/ Anggota,

**FX. Widyatmoko, M.Sn.**

NIP. 19750710 200501 1 001

Cognate/ Anggota,

**Drs. M. Umar Hadi, MS.**

NIP. 19580824 198503 1 001

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota,

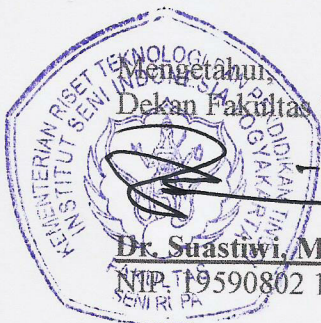
**Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.**

NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan/ Ketua,

**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT.**

NIP. 19770315 200212 1 005



Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta

**Dr. Suastiwi, M.Des.**

NIP. 19590802 198803 2 002

*Tugas Akhir dan gelar Sarjana ini kupersembahkan untuk:*

*Keluarga besar saya terutama kedua orangtua saya yang tinggal di Banyuwangi, kasih sayang, kesabaran, motivasi, bimbingan, dan doanya yang senantiasa tercurah bagi anak laki-laki tertua ini. Terima kasih telah menjadi orangtua yang senantiasa mengingatkan bahwasanya segala hasil usaha tidak lepas dari keputusan Tuhan, termasuk saling bekerjasama membiayai segala kebutuhan kuliah S-1 saya hingga benar-benar selesai.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, dan kemudahan atas segala nikmat yang telah diberikan. *Shalawat* serta salam kepada nabi besar utusannya Muhammad *Shallallahu 'alaihi Wasallam*.

*Alhamdulillah*, setelah melewati proses yang cukup panjang dan melelahkan serta menguras tenaga dan pikiran, akhirnya skripsi ini telah terselesaikan. Perancangan dalam skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan pendidikan S-1 penulis di Program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi ini ditulis dengan judul **PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL PERSEWANGI BANYUWANGI**. Perancangan ini bertujuan untuk memperbaiki citra Persewangi Banyuwangi agar lebih baik lagi, karena Persewangi merupakan klub sepak bola profesional yang ada di Banyuwangi. dari hasil perancangan yang telah dilakukan, skripsi ini tentunya masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karnanya, penulis sangat mengharapkan adanya kritik, masukan dan saran dari pembaca. Mudah-mudahan dapat memberikan ilmu tambahan juga bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 08 November 2018

Penulis,

**Nur Muhammad A.W.**

NIM. 1410105124

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir proses pengerjaan, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des, Selaku Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn., selaku Pembantu Dekan I, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Timbul Rahardjo, M.Hum, selaku Pembantu Dekan III, FSR, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta
6. Bapak Indiria Maharsi, M. Sn, selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Bapak Kadek Primayudi, M.Sn. selaku sekretaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
8. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn, selaku Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membaca, merevisi, dan memberikan saran tentang karya-karya perancangan ini sehingga menjadi karya yang layak disebut karya tugas akhir.
9. Bapak FX, Widyatmoko, M.Sn., selaku pembimbing II yang juga senantiasa meluangkan waktunya untuk membaca, merevisi, memberikan saran dan masukan mengenai permasalahan konsep dan arahan penulisan yang baik dalam perancangan ini mulai dari bab awal hingga penutup.
10. Bapak Arif Agung Suwasono, MS., selaku dosen wali saya selama kuliah S-1 Desain Komunikasi Visual, ISI Yogyakarta. Terimakasih atas bimbingannya, arahana, dan waktu luangnya setiap kali bertemu bapak saat konsultasi KRSan maupun dalam keperluan lainnya.
11. Semua jajaran dosen S-1 DKV, ISI Yogyakarta, Pak Baskoro Suryo Banindro, M.Sn., Pak Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn., Pak Dr. I.T. Sumbo Tinarbuko, M.Sn., pak Asnar Zacky, M.Sn., Pak Wibowo, M.Sn., pak Hartono Karnadi, M.Sn., Bu Hesti Rahayu, S.Sn, M.A., Pak Widyamoko (Koskow),

- M.Sn., Pak Faizal Rochman, S.Sn, M.T., Pak Terra Bajraghosa, M.Sn., Pak Aditya Utama, S.Sos, M.Sn., Pak Daru Tunggul Aji, S.S, M.A., Pak Andika Indrayana, S,Sn, M.Ds., Pak Edi Jatmiko, M.Sn., Bu Wiwid, S.Pd., Bu (Almh) Novi Mayasari, S.H, L.LM., Pak Nurhadi Siswanto, M.Phil., terimakasih atas semua materi, teori, pelajaran yang sudah diberikan selama perkuliahan saya di DKV. Semoga kebaiakan dan kesehatan selalu menyertai kalian semua Pak, Bu..
12. Teman perjuangan sekaligus sahabat dekat selama kuliah dan di kontrakan, Sayid Mustagfirin, Gilang Widamar F, FX. Patria Mardika, Nico Dampitara, Satriadi Iswara, Verdian Tri Ristanto, Andreas Ardani, Mikael Yesyurun, Meutia Braniwati yang selalu menguatkan, memberi dukungan dalam proses pengerjaan sekaligus teman bermain dikalan bosan.
  13. Semua teman-teman seangkatan DKV 2014 Luwing, terimakasih atas canda, tawa, perjuangan dan kerjasama yang telah dialami selama perkuliahan.
  14. Semua narasumber yang sudah meluangkan waktunya untuk bekerjasama membantu proses pencarian data.
  15. Semua masyarakat Banyuwangi terutama para penggemar setia Persewangi (Laros Mania) yang sangat setia memperjuangkan kehormatan sepak bola daerah tanah Blambangan.
  16. Keluarga tercinta, Bapak Ibu, adik - adiku, mbah om yang sangat saya sayangi yang selalu mendukung, mendoakan, dan memberi semangat yang luar biasa. Terima kasih yang sebesar-besarnya.
  17. Dan semua kerabat dan teman dekat yang turut mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.





## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Muhammad Aminuddin Wahid

NIM : 1410100124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam skripsi saya yang berjudul **PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL PERSEWANGI BANYUWANGI**, adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggungjawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 08 November 2018

Penulis,

**Nur Muhammad A.W.**

NIM. 1410100124

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Muhammad Aminuddin Wahid

NIM : 1410100124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya skripsi yang berjudul **PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL PERSEWANGI BANYUWANGI**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggungjawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 08 November 2018

Penulis,

**Nur Muhammad A. W.**

NIM. 1410105124

## ABSTRAK

Di Indonesia sepak bola menjadi olahraga yang sangat digemari oleh semua lapisan masyarakat, aroma-aroma fanatisme senantiasa terasa di kala sebuah tim bermain bahkan hal ini terjadi di Liga 2 dan Liga 3 Indonesia. Keadaan fanatisme ini terkadang menjadi sebuah fenomena dimana setiap tim membuat sebuah citra identitas untuk kebutuhan tim, baik disengaja maupun tidak. Sebuah hal yang positif jika identitas tersebut dikerjakan secara konsisten sehingga membangun citra yang benar-benar kuat.

Persewangi adalah sebuah tim yang berada di Banyuwangi Jawa Timur. Persewangi sendiri memiliki basis *suporter* yang lumayan kuat bahkan setelah tim ini dinyatakan degradasi ke Liga 3 Indonesia tahun 2018. Boleh disadari atau tidak tim-tim di Liga 3 lainnya kebanyakan sudah memulai memperbaiki identitas visual mereka, maka dari itu meskipun tidak tampil di kasta tertinggi Persewangi tidak boleh mengabaikan identitas visual mereka. Perbedaan kasta tidak menjadi tolak ukur bagaimana sebuah tim bisa mengabaikan identitas visual, karena identitas visual berkaitan dengan kebutuhan tim itu sendiri maupun masyarakat Banyuwangi secara luas.

Perancangan identitas visual Persewangi Banyuwangi bertujuan untuk membangun citra sebuah tim sepak bola daerah. Perancang mencoba memasukkan kebudayaan daerah sebagai unsur utama untuk dimasukkan ke dalam perancangan ini, dengan pertimbangan budaya yang sudah sangat familier di Banyuwangi. Identitas visual tidak serta merta mampu menolong keadaan sebuah klub menjadi lebih baik secara tiba-tiba. Keadaan tim yang sehat tetaplah berada di ruang lingkup manajemen tim itu sendiri, karena sifatnya membangun citra maka identitas visual erat kaitannya dengan masyarakat seperti penerapan media yang digunakan sebagai sarana penyebaran informasi.

**Kata Kunci:** *Sepak bola, Identitas Visual, Persewangi,*

## **ABSTRACT**

*In Indonesia football is a sport that is very popular with all levels of society, the scent of fanaticism is always felt when a team plays even this happens in League 2 and League 3 Indonesia. This state of fanaticism is sometimes a phenomenon where each team creates an identity image for the needs of the team, whether intentional or not. A positive thing if the identity is done consistently so as to build a truly strong image.*

*Persewangi is a team located in Banyuwangi, East Java. Persewangi itself has a fairly strong base of supporters even after the team was declared relegated to Liga 3 Indonesia in 2018. It may be realized or not the teams in the other 3 League have already started to improve their visual identity, and therefore not appearing in the highest cast of Persewangi must not ignore their visual identity. Caste differences do not become a benchmark for how a team can ignore visual identity, because visual identity is related to the needs of the team itself and the people of Banyuwangi widely.*

*The design of the Persewangi Banyuwangi visual identity aims to build the image of a regional football team. The designer tried to include regional culture as the main element to be included in this design, with cultural considerations that are already very familiar in Banyuwangi. Visual identity is not necessarily able to help a club become better suddenly. The condition of a healthy team depends on the management of the team because the nature of building an image is that the visual identity is closely related to the community such as the application of media used as a means of disseminating information.*

**Keyword:** *Football, Visual Identity, Persewangi,*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan Perancangan .....	2
D. Batasan Perancangan .....	3
E. Manfaat Perancangan .....	3
F. Metode Perancangan.....	4
G. Metode Analisis Data .....	4
H. Sistematika Perancangan .....	6
<b>BAB II</b> .....	<b>7</b>
<b>IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA</b> .....	<b>7</b>
A. Landasan Teori .....	7
1. Identitas Visual .....	7

2.	Identitas Visual di Dunia Digital .....	10
3.	Maskot di Dunia Sepak bola.....	20
4.	Tinjauan Tentang Logo .....	22
5.	Unsur-unsur pembentuk logo .....	27
6.	Perubahan Logo Sebuah Klub Sepak Bola.....	32
7.	Layout dan Tipografi.....	37
8.	Identitas visual tim sepak bola .....	52
B.	Tinjauan Tentang Persewangi .....	64
C.	Analisis Masalah .....	75
<b>BAB III.....</b>		<b>87</b>
<b>KONSEP PERANCANGAN.....</b>		<b>87</b>
A.	Tujuan Perancangan .....	87
B.	Konsep Kreatif.....	87
1.	Citra Visual yang Ditampilkan.....	87
2.	Identitas yang Ditonjolkan .....	87
C.	Strategi Kreatif .....	90
1.	Unsur-unsur Ikonik.....	90
2.	Warna Dasar .....	91
3.	Tipe Huruf .....	92
D.	Rencana Penerapan Logo dan Maskot dalam identitas visual.....	94
<b>BAB IV.....</b>		<b>98</b>
<b>VISUALISASI.....</b>		<b>98</b>
A.	Data Visual .....	98
B.	Logo.....	100
1.	Sketsa Logo .....	100
2.	Digitalisasi .....	101
3.	Warna .....	102
4.	Unsur dan Makna .....	103
5.	Kebudayaan Lokal.....	104
6.	Variasi Ukuran.....	104
7.	Background control .....	105

8. Incorrect.....	107
9. Clear area.....	108
10. Tipografi.....	109
11. Unik.....	111
C. Maskot.....	112
1. Studi Visual.....	112
2. Sketsa Maskot.....	113
3. Digitalisasi.....	115
D. Penerapan Media.....	117
1. Konten Digital.....	117
2. Tiket.....	118
3. Bus.....	118
4. <i>Official</i> .....	119
5. Bendera.....	119
6. <i>Bench Official</i> .....	120
7. <i>Jersey</i> .....	121
8. Tipografi <i>Jersey</i> .....	124
9. Unsur Kebudayaan Lokal pada <i>Jersey</i> .....	124
10. Rompi Latihan.....	125
11. <i>Stationary</i> .....	126
12. <i>Merchandise</i> .....	127
13. Kemasan.....	129
14. Infografis.....	130
15. Ilustrasi Pendukung.....	131
16. Poster Pameran.....	132
17. Website.....	133
18. <i>Mind Mapping</i> .....	134
E. GSM (Graphic Standard Manual).....	135
<b>BAB V.....</b>	<b>153</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>153</b>
A. Kesimpulan.....	153
B. Saran.....	154

**DAFTAR PUSTAKA.....155**  
**LAMPIRAN .....158**





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sekema Perancangan .....	6
Gambar 2. Logo Liga 1 Indonesia .....	11
Gambar 3. <i>Preview Website</i> Liga 1 Indonesia.....	12
Gambar 4. <i>Preview Instagram</i> Liga 1 Indonesia .....	13
Gambar 5. Infografis Pengguna Instagram di dunia.....	14
Gambar 6. Transisi <i>Motion Graphic</i> Liga 1 Indonesia.....	14
Gambar 7. Transisi <i>Motion Graphic</i> pemain Bali United .....	15
Gambar 8. Transisi <i>Motion Graphic</i> pemain Borneo FC .....	15
Gambar 9. Susunan pemain FC Barcelona.....	16
Gambar 10. Logo Premier League .....	17
Gambar 11. Logo lama Premier League.....	17
Gambar 12. Penerapan logo Premier League .....	18
Gambar 13. Video teaser Premier League 2013.....	19
Gambar 14. Maskot Piala Dunia 2018 Rusia (Zabivaka) .....	20
Gambar 15. Maskot Liverpool (Mighty Red) .....	21
Gambar 16. Logo berupa nama .....	23
Gambar 17. Logo berupa simbol.....	24
Gambar 18. Logo berupa simbol-simbol yang abstrak.....	24
Gambar 19. Logo berupa inisial .....	25
Gambar 20. Logo berupa <i>emblem</i> .....	25
Gambar 21. Logo berupa maskot .....	25
Gambar 22. Elemen Garis .....	27
Gambar 23. Bidang Geometri.....	28
Gambar 24. Beberapa jenis bidang.....	29
Gambar 25. Beberapa jenis warna.....	30
Gambar 26. Warna Netral.....	30
Gambar 27. Persiter, Barito Putera, PSDS .....	27
Gambar 28. Timnas Brasil 1981.....	32

Gambar 29. Perubahan Logo baru PSPS Riau .....	33
Gambar 30. Perubahan Logo PSPS Riau dari tahun ke tahun.....	33
Gambar 31. Perubahan Logo As Roma dari tiga klub berbeda.....	34
Gambar 32. Logo dan <i>jersey</i> SS Alba-Audace.....	32
Gambar 33. Replika <i>jersey</i> Fortitudo-Pro Roma SGS.....	36
Gambar 34. logo Persigo dan Logo Persigo Semeru FC Lumajang.....	36
Gambar 35. Elemen teks.....	38
Gambar 36. Sebuah <i>layout</i> yang lebih dominan elemen visualnya.....	39
Gambar 37. Contoh <i>margin</i> .....	40
Gambar 38. Contoh <i>Grid</i> .....	41
Gambar 39. Jenis huruf <i>Old English</i> .....	43
Gambar 40. Jenis huruf <i>Centaur</i> .....	44
Gambar 41. Jenis huruf <i>Bembo</i> .....	44
Gambar 42. Jenis huruf <i>Times New Roman</i> .....	45
Gambar 43. Jenis huruf <i>ITC Fenice</i> .....	45
Gambar 44. Jenis huruf <i>Candida</i> .....	46
Gambar 45. Jenis huruf <i>Univers</i> .....	46
Gambar 46. Jenis huruf <i>Brush Script</i> .....	47
Gambar 47. Jenis huruf Bermuda.....	47
Gambar 48. Contoh logo tim sepak bola .....	49
Gambar 49. Jenis huruf <i>san serif</i> pada nomer punggung dan nam pemain.....	50
Gambar 50. Jenis huruf dekoratif pada nomer punggung dan nama pemain .....	50
Gambar 51. Penerapan huruf san serif pada tim sepak bola Indonesia .....	51
Gambar 52. Penerapan huruf san serif pada web Persebaya Store.....	51
Gambar 53. Logo PSS Sleman .....	53
Gambar 54. Suasana Curva Sud Shop.....	53
Gambar 55. <i>Merchandise</i> PSS Sleman.....	54
Gambar 56. <i>Merchandise</i> PSS Sleman anak-anak dan dewasa.....	55
Gambar 57. Patung Falcao maskot PSS Sleman .....	56

Gambar 58. Penerapan maskot pada tiket .....	56
Gambar 59. Boneka maskot PSS Sleman .....	57
Gambar 60. Jersey Bali United.....	58
Gambar 61. Pola kain poleng khas Bali .....	59
Gambar 62. Penerapan pola kain poleng khas Bali .....	59
Gambar 63. Logo Bali United .....	60
Gambar 64. Logo Lampung Sakti FC .....	60
Gambar 65. Logo Semeru FC Lumajang .....	61
Gambar 66. <i>Website</i> Bali United .....	62
Gambar 67. Informasi pertandingan PSIM Yogyakarta.....	63
Gambar 68. Perekrutan dan pelepasan pemain Bali United .....	63
Gambar 69. Info tiket Persebaya Surabaya .....	63
Gambar 70. Logo Persewangi .....	65
Gambar 71. Proposal pengajuan sponsor Persewangi .....	70
Gambar 72. Berita meninggalnya mantan pemain ISBIS.....	71
Gambar 73. Ahmad Mustain sesepuh suporter Persewangi .....	72
Gambar 74. Laporan keuangan persewangi beberapa tahun lalu .....	73
Gambar 75. Suwandi Sesepuh Persewangi.....	74
Gambar 76. Stadion Diponegoro Banyuwangi.....	76
Gambar 77. Foto Pemain Persewangi.....	77
Gambar 78. Dukungan Laros Jenggirat.....	77
Gambar 79. Tiket resmi pertandingan .....	78
Gambar 80. <i>Talk show</i> di radio-radio .....	78
Gambar 81. <i>Website</i> Persewangi .....	78
Gambar 82. Konten Visual yang ada di Instagram official Persewangi.....	79
Gambar 83:. Logo Persewangi dan Logo Kab. Banyuwangi .....	81
Gambar 84. Logo Persisam dan Logo Bali United.....	82
Gambar 85. Logo Juventus dahulu (kiri) dan sekarang (kanan) .....	83
Gambar 86. Logo Kabupaten Riau dan Logo PSPS Riau .....	84

Gambar 87. Logo Kabupaten Makassar dan Logo PSM.....	84
Gambar 88. Beberapa Maskot klub Indonesia .....	85
Gambar 89. Batik Gajah Oling.....	88
Gambar 90. Kebo-keboan.....	89
Gambar 91. Tari Seblang.....	89
Gambar 92. Referensi warna yang akan dipakai .....	92
Gambar 93. <i>Evigria font</i> .....	92
Gambar 94. <i>Geometr 415 font</i> .....	94
Gambar 95. Data Visual Tari Gandrung.....	98
Gambar 96. Data Visual Minak Jinggo .....	99
Gambar 97. Sketsa Logo .....	100
Gambar 98. Final Logo.....	101
Gambar 99. Versi positif negatif .....	101
Gambar 100. Warna logo.....	102
Gambar 101. Unsur dan makna .....	103
Gambar 102. Gestur penari Gandrung .....	104
Gambar 103. Minimum ukuran logo .....	104
Gambar 104. <i>Background</i> warna identitas utama.....	105
Gambar 105. Anjuran <i>background</i> untuk logo <i>full</i> warna.....	106
Gambar 106. Anjuran <i>background</i> untuk logo positif.....	106
Gambar 107. Anjuran <i>background</i> untuk logo negatif.....	106
Gambar 108. <i>Incorrect</i> logo .....	107
Gambar 109. <i>Clear area</i> .....	108
Gambar 110. Kombinasi logo dan tipografi .....	108
Gambar 111. Proses kreatif pembuatan typeface Persewangi.....	109
Gambar 112. <i>Font</i> Geometr 415.....	112
Gambar 113. <i>Font</i> Evogria dalam bagian logo Persewangi .....	110
Gambar 114. Logo Persewangi ketika disandingkan dengan logo klub lain.....	111
Gambar 115. Studi Visual Menak Djingga .....	112

Gambar 116. Sketsa Kasar .....	113
Gambar 117. Perapian Sketsa.....	114
Gambar 118. <i>T-pose</i> Maskot .....	115
Gambar 119. Aksi Maskot.....	116
Gambar 120. Konten digital dapat diterapkan pada Instagram, Facebook, Twitter dll.....	117
Gambar 121. Tiket. ....	118
Gambar 122. Bus pertandingan diluar kota.....	118
Gambar 123. Official Persewangi .....	119
Gambar 124. Bendera Persewangi.....	119
Gambar 125. <i>Bench</i> Official.....	120
Gambar 126. <i>Jersey</i> kandang.....	121
Gambar 127. <i>Jersey</i> kandang kiper .....	121
Gambar 128. <i>Jersey</i> Tandang. ....	122
Gambar 129. <i>Jersey</i> Tandang kiper. ....	122
Gambar 130. <i>Jersey</i> ketiga. ....	123
Gambar 131. <i>Jersey</i> Ketiga kiper. ....	123
Gambar 132. <i>Typeface</i> nomor <i>Jersey</i> yang diambil dari font <i>Ostrich Sans</i> .....	124
Gambar 133. Font <i>Ostrich Sans</i> .....	124
Gambar 134. Unsur kebudayaan lokal yang ada pada <i>typeface</i> logo juga diterapkan pada semua <i>jersey</i> . ....	124
Gambar 135. Rompi latihan.....	125
Gambar 136. <i>Stationary</i> .....	126
Gambar 137. <i>Mug, tumbler stainless, gantungan kunci, syal</i> .....	127
Gambar 138. <i>Mug, bantal, topi</i> .....	128
Gambar 139. Kemasan <i>Jersey</i> dan Plastik .....	129
Gambar 140. Infografis tim dan lawan, dapat ditrepakan dimedia cetak maupun digital .....	130
Gambar 141. <i>Sticker</i> .....	130

Gambar 142. Illustarsi Pendukung .....	131
Gambar 143. Poster Pameran .....	132
Gambar 144. <i>Website</i> versi dekstop dan mobile.....	133
Gambar 145. <i>Mind Mapping</i> .....	134
Gambar 146. <i>Graphic Standard Manual Cover</i> .....	135
Gambar 147. Pendahuluan <i>Graphic Standard Manual</i> .....	135
Gambar 148. Daftar isi .....	136
Gambar 149. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 1 .....	136
Gambar 150. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 2 .....	137
Gambar 151. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 3 .....	137
Gambar 152. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 4 .....	138
Gambar 153. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 5 .....	138
Gambar 154. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 6 .....	139
Gambar 155. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 7 .....	139
Gambar 156. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 8 .....	140
Gambar 157. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 9 .....	140
Gambar 158. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 10 .....	141
Gambar 159. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 11 .....	141
Gambar 160. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 12 .....	142
Gambar 161. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 13 .....	142
Gambar 162. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 14 .....	143
Gambar 163. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 15 .....	144
Gambar 164. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 16 .....	144
Gambar 165. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 17 .....	145
Gambar 166. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 18 .....	145
Gambar 167. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 19 .....	146
Gambar 168. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 20 .....	146
Gambar 169. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 21 .....	147
Gambar 170. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 22 .....	147

Gambar 171. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 23 .....	148
Gambar 172. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 24 .....	148
Gambar 173. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 25 .....	149
Gambar 174. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 26 .....	149
Gambar 175. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 27 .....	150
Gambar 176. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 28 .....	150
Gambar 177. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 29 .....	151
Gambar 178. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 30 .....	151
Gambar 179. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 31 .....	152
Gambar 180. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 32 .....	152
Gambar 181. <i>Graphic Standard Manual</i> Halaman 33 .....	153
Gambar 182. Proses display .....	158
Gambar 183. Pengunjung pameran .....	158
Gambar 184. Bersama Pak Hartono salah satu dosen DKV .....	158
Gambar 185. Bersama Pak FX. Widyatmoko selaku dosen pembimbing.....	159
Gambar 186. Suasana saat persentasi ujian .....	159
Gambar 187. Suasana pasca ujian .....	159
Gambar 188. Bersama teman-teman .....	160
Gambar 189. Bersama teman-teman .....	160

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sepak bola merupakan olahraga paling populer dan diminati di seluruh dunia. Setiap ada pertandingan sepak bola, baik di kejuaraan tingkat internasional, seperti Piala Dunia, Piala Eropa, Piala Asia maupun tingkat nasional seperti Liga Super Indonesia (saat ini bernama Liga Satu Indonesia) dan Pekan Olahraga Nasional (PON), sepak bola akan menyita perhatian masyarakat. Masyarakat Indonesia juga sangat antusias terhadap olahraga ini.

Persatuan Sepak bola Banyuwangi (disingkat Persewangi) adalah sebuah tim sepak bola yang ada di Indonesia. Untuk sebuah tim sepak bola yang musim lalu (2016-2017) bermain di Liga 2 tentunya Persewangi harus mempunyai citra visual yang baik, sehingga mampu mewakili sebuah klub dari Jawa Timur yang dimiliki Banyuwangi dengan berbagai macam kekayaan budaya yang ada. Suporter sebagai elemen penting sepak bola juga harus diperhatikan keberadaannya, sebagai contoh St. Pauli (klub sepak bola Jerman yang berbasis di kota Hamburg) sangat memperhatikan loyalitas suporter, sehingga mereka begitu memperhatikan antusias pendukung akan daya beli merchandise klub. Persewangi dapat mempelajari langkah mereka untuk mulai membangun sebuah citra yang baik.

PSS Sleman (Perserikatan Sepak bola Sleman) adalah salah satu contoh klub yang tidak berada di kasta tertinggi namun sangat mengedepankan kreativitas dan loyalitas pendukungnya. Mereka mampu membangun ekonomi kreatif dan mulai menjalankan bisnis merchandise yang diberi nama Curva Sud Shop (CSS). Dengan modal seadanya, CSS dihadapkan pada kesulitan-kesulitan yang mesti dilalui. Mulai dari tempat, hingga pekerja yang rela dibayar rendah. Puncak perjalanan BCS (Brigata Curva Sud) terjadi pada 2017. Saat itu, salah satu situs yang fokus terhadap perkembangan suporter sepak bola dunia, Copa90, menasbihkan BCS sebagai suporter terbaik Asia.

Kesaan pertama orang melihat identitas visual Persewangi Banyuwangi harus diperhatikan, karena penampilan identitas visual klub sepak bola biasanya mampu membangun spirit dan rasa memiliki. Beberapa indikasi kurang maksimalnya identitas visual yang sudah ada salah satunya belum



terbentuknya maskot dan identitas warna yang sedikit berbeda dengan apa yang ditampilkan di logo.

Melihat persoalan yang dialami Persewangi Banyuwangi, maka muncul gagasan untuk merancang identitas visual Persewangi Banyuwangi. Dengan harapan identitas visual ini mampu membantu Persewangi memperbaiki citra sekaligus membangkitkan spirit dan rasa memiliki, dengan acuan yang apa yang telah dilakukan beberapa klub seperti Bali United dan PSS Sleman tidak menutup kemungkinan beberapa klub lain yang dianggap sesuai.

Merancang identitas visual merupakan satu cara atau suatu hal yang memungkinkan suatu klub sepak bola dikenal dan dibedakan dari klub sepak bola lainnya. Identitas klub sepak bola tersebut harus diciptakan melalui suatu rancangan desain khusus yang meliputi segala hal khas atau unik berkenaan dengan klub sepak bola yang bersangkutan secara fisik.

Seiring dengan itu, Persewangi Banyuwangi merasa sangat perlu untuk menciptakan identitas visual yang tidak hanya mampu menampilkan identitas citra sutau tim sepak bola, tetapi juga mampu menampilkan kekayaan budaya lokal Banyuwangi sendiri, sehingga diharapkan setidaknya menjaga antusiasme masyarakat akan tim sepak bola daerahnya sendiri..

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang identitas visual Persewangi Banyuwangi untuk memperbaiki citra dengan mengolah ciri khas budaya lokal?

## **C. Tujuan Perancangan**

- a. Perancangan identitas visual ini sebagai usaha memperbaiki citra Persewangi Banyuwangi agar lebih baik lagi.
- b. Mencoba memperkenalkan kekayaan budaya lokal melalui cabang olahraga yaitu sepak bola, dengan identitas visual yang unik sehingga mampu menjaga atau meningkatkan antusiasme masyarakat Banyuwangi.
- c. Menunjukkan bahwa tim yang bukan berada di kasta tertinggi sepak bola Indonesia yaitu Persewangi Banyuwangi juga mampu memiliki identitas visual yang baik (konsisten).

#### **D. Batasan Perancangan**

Untuk menghindari lingkup pembahasan yang terlalu meluas namun tanpa mengurangi keinginan yang sedang dicapai, maka perlu adanya batasan perancangan :

- Perancangan ini dikhususkan untuk klub Persewangi Banyuwangi, namun dalam penerapan identitas visual tetap memperhatikan khalayak mana yang akan dituju.
- Hanya akan menampilkan ciri khas kebudayaan lokal Banyuwangi.

#### **E. Manfaat Perancangan**

##### **a. Manfaat Bagi Masyarakat**

Memberikan kesan bahwa kesebelasan yang bukan bermain di kasta tertinggi sepak bola Indonesia juga mampu memiliki identitas visual yang baik sekaligus memperbaiki citranya, dengan memiliki identitas visual yang unik dan membawa unsur kebudayaan lokal daerahnya baik melalui konten digital seperti sosial media maupun media cetak.

##### **b. Manfaat Bagi Persewangi Banyuwangi**

Perancangan akan bermanfaat untuk menunjang aktivitas klub, dan juga menambah daya tarik masyarakat untuk mendukung tim sepak bola daerah Banyuwangi sehingga diharapkan mampu membangun kecintaan masyarakat terhadap Persewangi baik dari segi rasa dan jumlah.

##### **c. Manfaat Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual dan Fakultas Seni Rupa.**

Melalui perancangan ini penulis sebagai mahasiswa tingkat akhir menemukan hal-hal baru yang dapat menambah wawasan penulis, terutama mengenai identitas visual yang berkaitan dengan olahraga serta menumbuhkan kecintaan mereka terhadap tim sepak bola daerahnya.

## F. Metode Perancangan

Dalam perancangan ini akan digunakan metode pendekatan kualitatif yang mana hasil datanya berupa deskripsi dalam bentuk kata dan bahasa yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan untuk membuat perancangan identitas visual Persewangi Banyuwangi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

### a. Metode Pengumpulan Data

#### a. Data Primer

Wawancara dengan pemerhati Persewangi Banyuwangi, seperti manajer tim, pelatih, kelompok suporter, pemain ataupun mantan pemain. Tidak lupa pula Dinas Pemuda dan Olahraga Banyuwangi untuk mengetahui info sepak bola Banyuwangi sebagai bahan perancangan.

#### b. Data Sekunder

1. Foto atau dokumenter yang berkaitan dengan Persewangi Banyuwangi dan kekayaan budaya kota Banyuwangi dan gambar tempat yang bisa dijadikan bahan visual dalam perancangan.
2. Pengumpulan data primer yang langsung dari sumbernya berasal dari literatur yang bersumber dari buku, maupun sumber pustaka lain yang berkaitan dengan Persewangi Banyuwangi.

### b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan selama pengumpulan data ialah alat tulis, recorder, dan kamera untuk memperoleh referensi visual tempat.

## G. Metode Analisis Data

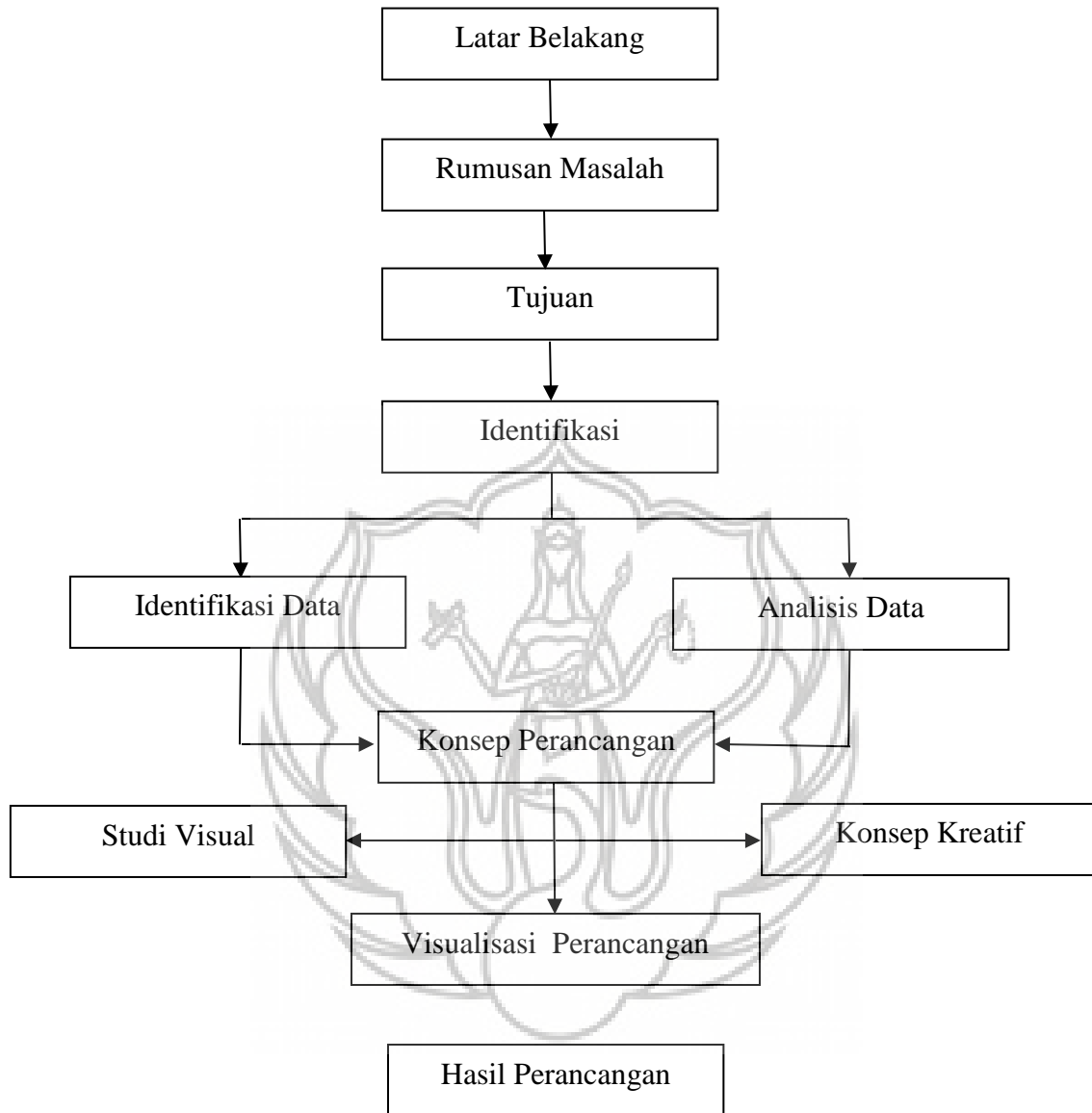
Dari semua input data yang terkumpul selanjutnya akan dianalisis menggunakan metode 5W + 1H dengan pola perancangan sebagai berikut :

- a. *What* : Apa permasalahan yang ada di identitas visual Persewangi?
- b. *Who* : Siapa target dari perancangan ini?
- c. *Where* : Dimana perancangan ini dipublikasikan agar bisa sampai ke target audience?

- d. *When* : Kapan perancangan ini dilakukan serta dipublikasikan ?
- e. *Why* : Mengapa perancangan ini perlu dilakukan ?
- f. *How* : Bagaimana merancang identitas visual tersebut ?



## H. Sistematika Perancangan



Gambar 1: Skema Perancangan  
(Sumber: Nur Muhammad A W, 2018)