

REDESIGN BRAND IDENTITY SEKOLAH SEPAK BOLA PENDEKAR

Oleh:

Hibatul Azizi¹

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Mercu Buana
azicehibatul@gmail.com¹*

Fachmi Khadam Haeril, S.Pd., M.Pd²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Mercu Buana
Fachmi.khadam@mercubuana.ac.id²*

ABSTRAK

Branding adalah sebuah identitas untuk membedakan suatu produk/jasa dengan produk/jasa yang lainnya. Maka dari itu, branding merupakan suatu hal yang penting utk bagaimana produk/jasa tersebut diperkenalkan ke masyarakat. Pada perancangan kali ini, penulis melakukan redesign brand identity di sekolah sepak bola pendekar. Merancang ulang agar lebih terlihat modern dan lebih dikenal dan mudah diingat oleh masyarakat umum nantinya. Penulis bereksplorasi dari sebuah nama pendekar yang mana terdapat aura semangat di dalamnya, dan dibuat kedalam bentuk visual yang sederhana namun membara.

Kata Kunci: Branding, Logo, Sepakbola.

ABSTRACT

Branding is an identity to distinguish a product/service to the product/service other. Its branding is crucial to how the product/ these services are introduced into the community. On designing this time, the writer does redesign brand identity in sekolah sepak bola pendekar. Redesigned that more visible modern and better known and easy to remember by the public later. The writer does an exploration of a warrior name which is an aura spirit in it, and made into a simple visual smoldering, however.

Keywords: Branding, Logo, Football.

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 14th, 2020

Revised: August 14th, 2020

Accepted: July 13th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Perancangan

Sepak bola merupakan cabang olahraga yang paling digemari di seluruh dunia. Hampir semua negara di dunia menempatkan olahraga ini sebagai olahraga nasional di negaranya masing-masing. Di Indonesia sepakbola mulai berkembang pada tahun 1920 yang dibawa oleh bangsa Belanda saat

menjajah Indonesia, mulanya olahraga ini hanya berkembang dikalangan orang-orang Belanda saja namun lambat laun bangsa pribumi juga memainkan olahraga tersebut, sehingga berdirilah Persatuan Sepak bola Seluruh Indonesia atau PSSI pada tanggal 19 April 1930 di Yogyakarta. Saat ini sepak bola menjadi olahraga terpopuler di Indonesia, hal ini dapat dibuktikan dengan mudahnya

permainan ini kita jumpai baik di desa maupun di kota, banyak orang yang memainkan olahraga ini. Permainan sepakbola merupakan permainan kelompok atau beregu yang melibatkan unsur-unsur fisik, teknik, taktik, dan mental. Artinya permainan ini memerlukan perhatian dalam peningkatannya melalui proses latihan yang lama dengan memiliki tujuan-tujuan tertentu. Tujuan melakukan olahraga ini pun berbeda-beda. Dari mereka yang hanya untuk menjaga kebugaran, 2 menyalurkan hobi, sampai kepada untuk sebuah pencapaian prestasi menjadi pemain sepakbola yang profesional.

Terdapat salah satu Sekolah Sepak Bola (SSB) yang berlokasi di Karang Tengah, Kota Tangerang. Sekolah Sepak Bola (SSB) Pendekar namanya berdiri tahun 2012 oleh Bpk. H. Ahmad Syiarudin, sekolah Sepak Bola (SSB) Pendekar ini sudah pernah mengikuti berbagai kompetisi tingkat Kota Tangerang dan sekitarnya, salah satu prestasi yang pernah di raih adalah Juara I Tangerang Junior League pada tahun 2018/2019, Juara I Festival Benteng Taruna Tangerang, Juara I Piala Persahabatan 6 SSB ditahun 2014, dan prestasi terakhir yang pernah diraih Sekolah Sepak Bola Pendekar Juara IV Festival Sepakbola U-10 pada tahun 2018.

Terlepas dari itu, untuk dikenal dan memiliki putra/putri binaan yang antusias Sekolah Sepak Bola (SSB) Pendekar memerlukan identitas yang dapat menarik minat peserta binaan dan menjadi salah satu

Sekolah Sepak Bola (SBB) yang terkenal se Kota Tangerang atau bahkan se Indonesia. Sebuah elemen identitas yang mudah dikenali dan diingat oleh seluruh calon peserta binaan dari generasi ke generasi, tidak lekang oleh zaman.

Logo merupakan wajah identitas, yang memiliki peranan penting sehingga dapat dengan mudah audien mengenalinya. Dengan memadupadankan elemen visual seperti warna dan bentuk, yang mana dapat menciptakan sebuah gambaran karakter dari sebuah Sekolah Sepak Bola (SSB) Pendekar.

2. Rumusan Masalah

Tujuan dari perancangan redesign logo Sekolah Sepak Bola (SSB) Pendekar ini adalah untuk memeberikan kesan baru dan unggul serta modern, agar lebih dekat dan lekat dengan sekolah sepak bola pendekar ini, terutama bagi siswa binaan dan calon peserta binaan yang mana diharapkan semakin antusias dan giat dalam mengikuti binaan di sekolah sepak bola (SSB) Pendekar.

3. Orisinilitas

Orisinalitas karya ini sesuai dengan judul perancangan penulisan ini dalam membuat redesign logo sekolah sepak bola, penulis melihat logo sekolah sepak bola pendekar ini masih belum di ubah atau redesign oleh pendirinya oleh sebab itu penulis berencana meredesain logo sekolah sepak bola pendekar ini agar terlihat lebih modern dan mampu memberikan identitas yang baru agar lebih dikenal dan lebih dekat dengan masyarakat.

4. Tujuan dan Manfaat

1) Tujuan.

Tujuan dari perancangan redesign logo Sekolah Sepak Bola (SSB) Pendekar ini adalah untuk memberikan kesan baru dan unggul serta modern, agar lebih dekat dan lekat dengan sekolah sepak bola pendekar ini, terutama bagi siswa binaan dan calon peserta binaan yang mana diharapkan semakin antusias dan giat dalam mengikuti binaan di sekolah sepak bola (SSB) Pendekar.

2) Manfaat

a. Manfaat Bagi Diri Sendiri

Memberikan wawasan dan menjadi acuan menerapkan perancangan desain logo sekolah sepak bola yang lebih modern dan lebih mudah dikenal oleh masyarakat nantinya. Selain itu juga sebagai syarat untuk mendapatkan gelar S1 (Strata 1) dan dapat digunakan sebagai portofolio dikemudian hari.

b. Manfaat Bagi institusi

Menjadikan sebuah bahan tinjauan atau acuan dalam pembuatan logo sekolah sepak bola

c. Manfaat Bagi Bidang Desain

Perancangan ini diharapkan sebagai sarana informasi untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai rancangan meredesain logo sekolah Sepak bola.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Tahap Proses Desain

Dalam perancangan redesign brand identity sekolah sepak bola pendekar ini terdapat beberapa tahapan proses desain, dari referensi visual, sketsa, dan tahap digital. Berikut tahapan perancangannya, terdiri dari:

1) Referensi

Sebelum memasuki tahap perancangan berupa desain, tahap awal yang dilakukan adalah pencarian referensi bentuk visual, untuk memberikan gambaran terhadap logo yang akan dibuat.



Gambar 1. Logo Sekolah Sepak Bola

2) Logo awal SSB Pendekar

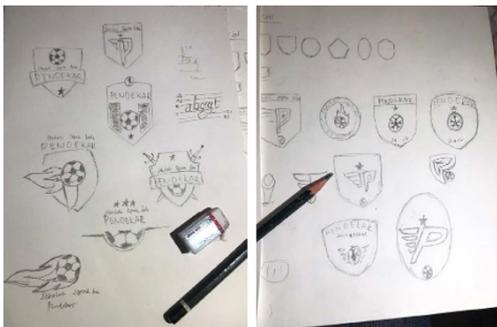
Sekolah sepak bola pendekar yang sudah berdiri sejak tahun 2012 oleh bpk H. Ahmad Syiarudin berlokasi di daerah Karang Tengah, Kota Tangerang. Di Sekolah sepak bola ini sudah mempunyai beberapa prestasi di tingkat kompetisi antar sekolah sepak bola diantaranya Juara 1 Tangerang Junior League di tahun 2018/2019 lalu Juara 1 Festival Benteng Taruna Tangerang dan Juara 1 Piala persahabatan antar 6 SSB di tahun 2014.



Gambar 2. Logo Awal

3) Sketsa

Setelah dilakukannya pencarian referensi, maka masuk ketahap sketsa, yang nantinya sketsa ini akan dibuat versi digitalnya.



Gambar 3. Sketsa

2. Digital

Tahap ini sudah mulai masuk ke tahap penggambaran secara digital dan pewarnaan di laptop menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.



Gambar 4. Logo Digital

3. Hasil Karya

1) Media Utama

a. Formulir



Gambar 5. Formulir Pendaftaran

Bahan : HVS 60gr

Ukuran : 21 cm x 29,7 cm

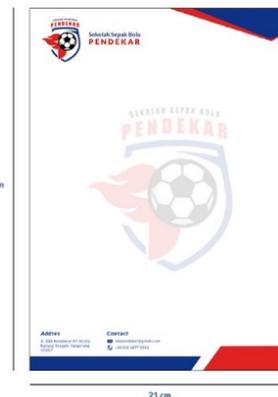
Tipografi : Lato

Ilustrasi : Horizontal pattern

Warna : Biru, merah dan putih

Teknik Cetak : DTG full color

b. Kop surat



Gambar 6. Kop Surat

Bahan : HVS 60gr

Ukuran : 21 cm x 29,7 cm

Tipografi : Lato

Ilustrasi : Horizontal pattern

Warna : Biru, merah dan putih

Teknik Cetak : DTG full color

c. Flyer



Gambar 7. Flyer

Bahan : Art Paper 260gr

Ukuran : 21 cm x 29,7 cm

Tipografi : Lato

Ilustrasi : Foto, pattern geometris

Warna : Biru, merah dan putih Teknik

Cetak : DTG full color

d. Kalender



Gambar 8. Kalender

Bahan : Art Paper 260g

Ukuran : 29 cm x 52 cm

Tipografi : Lato

Ilustrasi : Foto,

Warna : Biru, merah dan putih

Teknik Cetak : DTG full color

e. Kartu Nama



Gambar 9. Kartu Nama

Bahan : Art carton 260gr dua sisi

Ukuran : 5,5cm x 9cm

Tipografi : Lato

Ilustrasi : Logo sepak bola dengan grafis geometris

Warna : Biru, merah dan putih

Teknik Cetak : Sablon DTG full color

2) Media Pendukung

Selain media utama, penulis juga menyertakan media pendukung sebagai bahan promosi bagi audience yang melihat pameran.

a. Mug



Gambar 10. Media Pendukung Mug

Bahan : Ceramic

Ukuran : 9 cm x 10 cm

Tipografi : Lato

Ilustrasi : Logo SSB Pendekar

Warna : Biru, merah dan putih Teknik

Cetak : Sablon DTG full color

b. Notebook



Gambar 11. Media Pendukung Notebook

Bahan : Carton 310gr dan HVS 80gr
 Ukuran : 6 cm x 10 cm
 Tipografi : Lato
 Ilustrasi : Logo SSB Pendekar dan map lapangan sepak bola
 Warna : Biru, merah dan putih Teknik
 Cetak : Sablon DTG full color

c. Pin



Gambar 12. Media Pendukung Pin

Bahan : Vynil
 Ukuran : 7 cm x 7 cm
 Tipografi : Lato
 Ilustrasi : Logo SSB Pendekar Warna :
 Biru, merah dan putih Teknik Cetak :
 Sablon DTG full color

d. Stiker



Gambar 13. Media Pendukung Stiker

Bahan : Vynil
 Ukuran : 8 cm x 8 cm, 16 cm x 12 cm
 Tipografi : Lato
 Ilustrasi : Logo SSB Pendekar Warna :
 Biru, merah dan putih Teknik Cetak :
 Sablon DTG full color

e. Kostum Kandang



Gambar 14. Media Pendukung Kostum Kandang

Bahan : Player Issue
 Ukuran : 55 cm x 74 cm
 Tipografi : Lato
 Ilustrasi : -
 Warna : Merah dan putih Teknik
 Cetak : Sablon DTG full color

f. Kostum Tandang



Gambar 15. Media Pendukung Kostum Tandang

Bahan : Player Issue
 Ukuran : 55 cm x 74 cm
 Tipografi : Lato
 Ilustrasi : -
 Warna : Merah dan putih Teknik Cetak
 : Sablon DTG full color Media.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

1. Metode

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti sebagai bahan meriset, yaitu:

1) Observasi

Peneliti melakukan tinjauan langsung kepada objek inspirasi perancangan untuk melihat elemen desain bentuk, warna, dan tipografinya.

2) Studi Literatur

Sebagai bahan referensi dan landasan teori terkait objek yang sedang diteliti. Sumber-sumbernya dapat ditemukan dari jurnal, artikel, dan literature lain.

2. Data

1) Aspek Komunikasi Karya

Identitas merupakan sebuah jati diri dari seseorang, instansi atau kelompok individu maupun organisasi. Salah satu identitas yang digunakan pada instansi ialah logo. Logo adalah sebuah karya visual yang mampu memberikan daya tarik audien untuk mengenal jati diri dari sebuah instansi. Logo yang baik adalah logo yang memiliki citra positif sehingga mudah di kenali, hal itu terjadi ketika logo mempunyai bentuk atau warna yang menggambarkan karakter yang kuat mewakili sebuah instansi. Mengenai bentuk dan warna dari terciptana sebuah logo dapat dipengaruhi oleh budaya setempat, atau kegiatan yang biasa dilakukan misalnya sebuah instansi yang memprioritaskan kecepatan, maka logo yang instansi tersebut miliki bisa saja menunjukkan

garis yang meruncing atau sebuah bentuk diagonal yang menggambarkan kecepatan itu sendiri. Logo mempunyai berbagai macam jenis diantaranya yaitu logo gram dan logo type. Pada logo gram merupakan simbol, icon atau gambar sedangkan logo type terdiri hanya dari susunan huruf saja. Adapun sebuah logo yang memiliki gabungan dari kedua jenis logo tersebut yaitu logo type dan gram. Penggabungan tersebut menciptakan sebuah paduan visual yang kua tsehingga audien lebi cepat untuk mengenal logo sebuah instansi dari pada sekedar logo type atau logo gram saja.

2) Aspek Teknis

Aspek teknologi dari sebuah perancangan logo SSB Pendekar ini sehingga menjadi sebuah karya jadi ialah untuk digitalisasi penulis menggunakan perangkat laptop dengan software berbasis vector dan bitmap. Menurut pengertiannya vector merupakan sebuah metode penyusunan visual yang terdiri dari gari-gari geometri yang saling berhubungan membentuk sebuah gambar. Keuntungan menggunakan softteare berbasis vector diantaranya ukuran file yang relatif kecil, sehingga tidak perlu memakan ruang penyimpanan, dan bila visual di perbesar maka tidak akan menimbulkan efek blur atau biasa kita sebut gambar

pecah. Sedangkan bitmap terdiri dari sekumpulan titik pixel yang berkaitan sehingga tercipta gambar, keuntungannya ialah dapat menyajikan gambar dengan realistis, tetapi akan pecah jika gambar diperbesar hal ini tergantung dari berapa banyak jumlah pixel yang ada dalam satu gambar tersebut. Setelah proses digitalisasi selesai, barulah prosen pengimplementasian logo ke berbagai media, contohnya untuk membuat kartu nama diperlukan sebuah printer untuk mencetaknya, dengan memanfaatkan teknologi mesin printer indigo, sehingga endapatkan hasil yang baik dan warna yang akurat. Aspek Estetika.

a. Warna

Pada dasarnya warna adalah suatu mutu cahaya yang dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia. Hal ini menyebabkan kerucut-kerucut warna pada retina bereaksi, yang memungkinkan timbulnya gejala warna pada objek-objek yang dilihat sehingga dapat mengubah persepsi manusia.

C = 2 R = 223 M = 93 G = 34 Y = 95 B = 34 K = 0	C = 0 R = 225 M = 0 G = 225 Y = 0 B = 225 K = 0
C = 100 R = 15 M = 81 G = 51 Y = 13 B = 134 K = 6	C = 63 R = 0 M = 52 G = 0 Y = 51 B = 0 K = 100

Gambar 16. Warna

b. Bentuk

Unsur bentuk logo dapat di pilah-pilah menjadi 4 kelompok. Namun demikian, kelompok-kelompok tersebut bisa di gabungkan sehingga mengandung unsur campuran.

c. Tipografi

Penggunaan tipografi pada karya ini, penulis menggunakan tipografi berjenis sans serif dengan font bernama Impact dan Lato. dimana font dengan jenis ini terlihat lebih modern, serta keterbacaan untuk penggunaan font jenis ini lebih baik saat ditempatkan pada media – media yang memiliki space tidak terlalu besar dan memiliki ukuran yang kecil. adapun jenis bentuk dari font Impact tidak memiliki jenis lainnya, sedangkan font Lato terbagi menjadi 4 jenis, yaitu berupa Regular, Light, Bold, dan Black.



Gambar 17. Tipografi

D. ULASAN KARYA DESAIN

1. Deskripsi Karya



Gambar 18. Logo Sekolah Sepak Bola Pendekar

Berikut ini adalah logo sekolah sepak bola pendekar sebagai identitas baru menggantikan logo sebelumnya yang mana di rancang lebih modern. Untuk lebih dekat dengan target peserta didik. Dengan visual yang mencerminkan semangat dan energi baru anak muda bertalenta yang gemar bereksplorasi dalam meningkatkan kemampuan diri.

2. Kegiatan Uji Desain

Kegiatan uji desain ini dilakukan sebagai upaya pendekatan terhadap target audience yaitu dengan mengikuti pelaksanaan publikasi berupa pameran. Namun karena pada saat ini masih dilakukannya social distancing terhadap masyarakat dikarenakan pandemic Covid – 19, maka pameran yang dilakukan mengambil sistem online, yaitu mengupload karya Tugas Akhir ini melalui website yang sudah disediakan oleh pihak kampus. Kegiatan pameran dilaksanakan dengan rincian sebagai berikut:



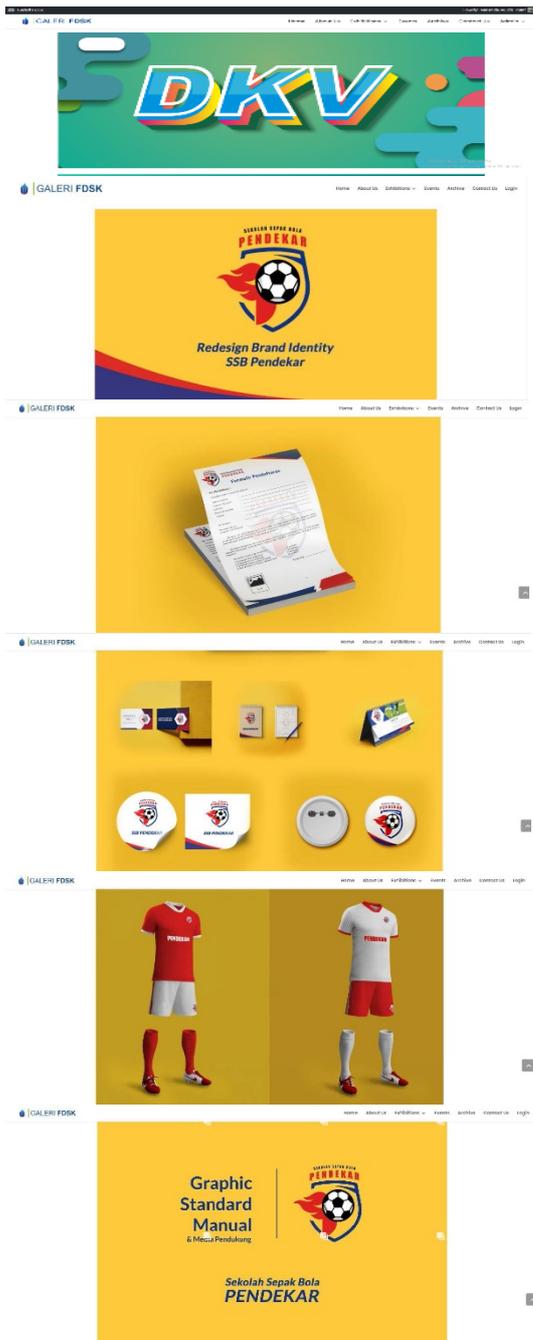
Gambar 19. Logo Jumpa Maya

Tema : Jumpa Maya

Hari/Tanggal : Selasa-Senin, 14-20 Juli
2020

Website : galerifdsk.mercubuana.ac.id

Tema Jumpa Maya ini merupakan wujud dari penggambaran karya Tugas Akhir mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang pada saat ini tengah menyajikan karya Tugas Akhir mereka melalui online, dikarenakan pandemi Covid-19 yang mengharuskan masyarakat melakukan *social distancing*. “Maya dalam artiannya sebagai hal yang “tidak nyata” tapi secara nyata memungkinkan kita bertemu dan berhubungan dengan siapa saja dan melakukan interaksi di dalamnya.”. Dalam pameran ini masing-masing pameran diharuskan untuk mengupload karya beserta media pendukungnya dalam format JPG ataupun PDF. Ini beberapa tampilan pameran online karya Tugas Akhir yang berlangsung beberapa waktu yang lalu.



Gambar 20. Galeri FDSK
 (Sumber:
<http://galerifdsk.mercubuana.ac.id/perancangan-redesign-brand-identity-sekolah-sepak-bola-pendekar/>)

3. Hasil Uji Desain

Berdasarkan uji desain yang telah dilakukan dengan mengadakan pameran di website khusus galerifdsk.mercubuana.ac.id, pameran respon pengunjung yang mengisi google form yang

bertujuan sebagai feedback terhadap karya adalah sebagai berikut :

Respon Karya

Dari beberapa hari masa pameran online, pameris memperoleh 20 respon audience dari google form yang sudah disediakan. Dari respon – respon tersebut ada yang berupa saran dan juga tanggapan positif terhadap karya. Tanggapan positif yang ditulis audience di google form yang mana logo tersebut sudah jelas dan lebih baik dari logo sebelumnya, menurut responden sudah tercermin semangat dari Sekolah Sepak Bola Pendekar, dan mengenai warna mereka mengaharpkan warna pada logo Sekolah Sepak Bola Pendekar yang ditampilkan lebih berani, namun juga responden mengaharpkan adanya bentuk yang bisa menggambarkan sosok pendekar.

E. KESIMPULAN

1. Kesimpulan
 Kesimpulan Karya yang dibuat yaitu redesain logo sekolah sepak bola pendekar, yang memiliki target remaja laki-laki dari usia 10-45 tahun. Logo ini dibuat untuk memberikan kesan baru saerta unggul dan modern. Mampu meningkatkan daya tarik lebih kepada msyarakat, logo ini dibuat berdasarkan dari kreatif brief logo yang diberikan oleh sekolah sepak bola pendekar, logo yang sudah dibuat akan diaplikasikan ke dalam flyer, kostum latihan, kalender, note book, kop surat, formulir dan sebagainya yang dapat menunjang kinerja dalam

lapangan maupun dalam kantor. Font yang digunakan adalah font berjenis sans serif yaitu font impact dan lato agar terlihat lebih kuat seperti nama pendekar dalam pemilihan layout atau ornamen yang ada pada kop surat, formulir, kalender, flyer dan kartu nama dibuat seragam agar menjadi ciri khas serta warna yang digunakan biru, merah, putih adalah warna ciri khas dari sekolah sepak bola pendekar.

2. Saran

Saran Pada karya juga terdapat saran - saran yang disampaikan oleh audience, yaitu menyarankan agar ditambahkan warna dari branding sekolah sepak bola pendekar lebih berani dan juga mengharapkan adanya sosok yang menggambarkan pendekar.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Rustan, S. (2009). *Mendesain LOGO*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Junaedi, A. (2003). *Perancangan Logo*. Bandung: PT. Tesapura Bandung.
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Risya, W., Oemar, A. A. B., & Eko. (2015). Redesain Logo Pada Produk Vintage "Loveli". *VA, Volume 3*(3). Unissula.
- Hananto, B. A. (2019). Perancangan Logo dan Identitas Visual Untuk Kota Bogor. *Jurnal Titik Imaji, Vol. 2*(1),19-32.

DOI: <http://dx.doi.org/10.30813/v2i1.1525>

G. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku koordinator Tugas Akhir dan Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana, Jakarta. Kepada Bapak Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Kedua orang tua yang selalu menyemangati dan menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir. Rekan – rekan di jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana Jakarta yang telah banyak membantu dan menemani dalam pengerjaan laporan jurnal ini.

