

TUGAS AKHIR

**“ REDESIGN BRAND IDENTITY
SEKOLAH SEPAK BOLA PENDEKAR “**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat dalam Mencapai Gelar
Sarjana Strata Satu (S1)





Dibuat Oleh :

**Hibatul Azizi
42313010048**

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :
Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2020**

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
--------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

Semester : 14

Tahun Akademik : 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hibatul Azizi
 Nomor Induk Mahasiswa : 42313010048
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif
 Judul Tugas Akhir : *Redesign Brand Identity*
 Sekolah Sepak Bola Pendekar

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 5 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,



(Hibatul Azizi)

	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

Semester: 14

Tahun akademik: 2020

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **Redesign Brand Identity Sekolah Sepak Bola Pendekar**
 Disusun Oleh :

Nama : Hibatul Azizi
 NIM : 42313010048
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 27 Juli 2020

Pembimbing,



Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd

Jakarta, 5 Agustus 2020

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Mengetahui,

Ketua Program Studi Desain



Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

**REDESIGN BRAND IDENTITY
SEKOLAH SEPAK BOLA PENDEKAR**

*written project report
design visual communication
Mercu Buana University Jakarta , 2020*

by: **hibatul azizi**

ABSTRACT

branding is an identity to distinguish a product / services to the product/ services other .it , branding is a crucial to how the product / these services are introduced into the community.On designing this time, writer do redesign brand identity in school football warrior. Redesigned that more visible modern and better known and easy to remember by public later. Writer bereksplorasi of a warrior name which is an aura spirit in it, and made into a simple visual smoldering however.

Keywords: *branding, logo, football*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**REDESIGN BRAND IDENTITY
SEKOLAH SEPAK BOLA PENDEKAR**

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Mercu Buana Jakarta, 2020

Oleh : **Hibatul Azizi**

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-nya sehingga penulis dapat menyusun makalah ini dengan baik, serta tepat pada waktu yang telah di tentukan. Dalam makalah ini penulis membahas tentang *Redesign Brand Identity* Sekolah Sepakbola Pendekar.

Penulisan ini disusun guna melengkapi sarat tugas akhir. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

- Kedua Orang Tua yang telah mendukung dan mendoakan.
- Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn Selaku Kaprodi DKV.
- Bapak Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing.
- Falih Naufal D yang selalu menyemangati dan support.
- Wahyu yang selalu menyemangati dan support.
- Keslop Team yang selalu menyemangati dan support.
- Teman-teman DKV yang selalu menyemangati dan support, serta semua pihak yang telah mendukung berjalannya perancangan ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan mendasar pada perancangan ini, oleh karena itu penulis mengundang pembaca untuk memberikan saran dan kritik yang dapat membangun penulis.

Penulis berharap perancangan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, yang dapat meningkatkan pengetahuan pembaca dan pendidikan desain pada umumnya.

Jakarta, 22 Juli 2020

Hibatul Azizi

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Tujuan Perancangan.....	3
C. Manfaat Perancangan	4
BAB II METODE PERANCANGAN	5
A. Orisinalitas	5
B. Target/Kelompok Pengguna (khalayak Sasaran).....	7
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	8
D. Skema Proses Desain	11
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	13
A. Aspek Komunikasi Karya	13
B. Data Aspek Teknis / Teknologi Karya Perancangan.....	14
C. Data Aspek Estetika / Keindahan Perancangan	14
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	24
A. Tataran Lingkungan/Komunitas	24
B. Tataran Sistem.....	25
C. Tataran Produk.....	26
D. Media Pendukung.....	39
E. Tataran Elemen	45
BAB V KEGIATAN PAMERAN	48
A. Desain Final.....	48
B. Deskripsi Karya.....	50
C. Konsep Pameran	54
D. Respon Pengunjung Pameran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo Loveli.....	5
Gambar 2 Logo Kota Bogor	6
Gambar 3 Klasifikasi Logo	15
Gambar 4 Logo SSB Taruna Cijulang.....	26
Gambar 5 Logo SSB Indonesia Muda.....	26
Gambar 6 Logo SSB T-Eleven.....	27
Gambar 7 Logo SSB Pendekar	27
Gambar 8 Proses sketsa	29
Gambar 9 Proses sketsa.....	30
Gambar 10 Logo Final SSB Pendekar	31
Gambar 11 Makna huruf P	32
Gambar 12 Makna bola sepak	32
Gambar 13 Makna bentuk api.....	32
Gambar 14 Makna bentuk perisai	32
Gambar 15 Logo Grid	33
Gambar 16 Desain Kartu Nama.....	34
Gambar 17 Desain Formulir Pendaftaran	35
Gambar 18 Desain Kop Surat.....	36
Gambar 19 Desain Flyer	37
Gambar 20 Desain Kalender.....	38
Gambar 21 Desain Mug.....	39
Gambar 22 Desain Notebook.....	40
Gambar 23 Desain Pin.....	41
Gambar 24 Desain Stiker.....	42
Gambar 25 Desain Kostum Kandang.....	43
Gambar 26 Desain Kostum Tandang.....	44
Gambar 27 Warna.....	45
Gambar 28 Tipografi	46
Gambar 29 Ornamen	47
Gambar 30 Ornamen	47
Gambar 31 Mock up Kartu Nama.....	48
Gambar 32 Mock up Flyer.....	48
Gambar 33 Mock up Formulir Pendaftaran	49
Gambar 34 Mock up Kostum Latihan.....	49
Gambar 35 Mock up Kostum Latihan.....	50
Gambar 36 Mock up Formulir Pendaftaran	50
Gambar 37 Mock up Kop Surat.....	50
Gambar 38 Mock up Kalender	51

Gambar 39 Mock up Mug.....	51
Gambar 40 Mock up Flyer.....	51
Gambar 41 Mock up Kartu Nama.....	52
Gambar 42 Mock up Notebook	52
Gambar 43 Mock up Pin	52
Gambar 44 Mock up Stiker	53
Gambar 45 Logo Jumpa Maya.....	54
Gambar 46 Dokumentasi Pameran.....	55
Gambar 47 Dokumentasi Pameran.....	55
Gambar 48 Dokumentasi Pameran.....	56
Gambar 49 Dokumentasi Pameran.....	56
Gambar 50 Dokumentasi Pameran.....	57



DAFTAR TABEL

TABEL 1 Inspirasi Karya Sejenis	6
TABEL 2 Inspirasi Karya Sejenis	7
TABEL 3 Biaya Pra Produksi	10
TABEL 4 Biaya Produksi.....	10
TABEL 5 Biaya Keseluruhan.....	11
TABEL 6 Skema Proses Desain	11
TABEL 7 Makna Logo.....	37
TABEL 8 Mock Up Deskripsi Karya	53

