

Jurusan Desain Komunikasi Visual  
Tugas Akhir Sarjana Desain Komunikasi Visual  
Semester Genap tahun 2006/2007

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL  
KLUB SEPAKBOLA PERSIJA JAKARTA

Hendra Wijaya 0700694784

08 PAU

Abstrak

**TUJUAN PENELITIAN**, ialah membangun brand baru klub sepakbola Persija Jakarta yang selama ini terkenal brutal, rusuh dan tidak profesional.

**METODE PENELITIAN**, dengan mencari data melalui literatur, website dan wawancara langsung dengan narasumber yang dapat dipercaya.

**HASIL YANG DICAPAI** adalah sistem pengaplikasian brand baru klub sepakbola Persija Jakarta yang lebih profesional, fun, bersahabat.

**SIMPULAN** proses rebranding Persija ini adalah bahwa klub sepakbola memerlukan strategi branding yang baik untuk menjaga

**KATA KUNCI:** sepakbola, Jakarta, profesional, sejarah, fun, games macan, oranye

## **PRAKATA**

Perancangan Identitas Visual Klub Sepakbola Persija Jakarta ini dibuat sebagai Tugas Akhir untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang pendidikan S1 jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Bina Nusantara. Penyusunan Tugas Akhir ini tentunya tidak terlepas dari dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini, terutama kepada:

1. Seluruh anggota keluarga yang selalu mendukung kuliah penulis selama ini,
2. Bpk. Lintang Widyokusumo Drs., MFA selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual UbiNus dan juga dosen pembimbing penulis, atas segala bimbingan dan masukannya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini,
3. Bpk. Rio, selaku co. pembimbing yang telah memberi banyak masukan atas apa yang telah penulis kerjakan,
4. Pak Maudy, Pak Hagung atas segala saran dan masukannya,
5. Mas Arif, yang telah membantu dalam pengumpulan data mengenai klub sepakbola Persija Jakarta,
6. Teman-teman terbaik (Aki, Fredy, Michael, Robert, Denny, Angel, Ribka) yang selalu siap membantu di saat-saat sulit,
7. Teman-teman satu angkatan, atas empat tahun yang berkesan di DKV UBiNus.
8. Lagaligo Printing & Lembar Printing,
9. Semua pihak yang turut membantu,

Tugas Akhir ini tentu tidak lepas dari berbagai kekurangan, maka dari itu penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya atas kekurangan-kekurangan yang ada. Penulis sangat terbuka atas kritik, masukan dan saran yang bersifat membangun dalam proses penyempurnaan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat, baik bagi penulis pribadi maupun bagi siapa saja yang membaca.

Jakarta, 11 Juni 2007

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar	i
Halaman Judul Dalam	ii
Halaman Persetujuan <i>Softcover</i>	iii
Abstrak	iv
Prakata	v
Daftar isi	vii
Daftar Gambar	x
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Tugas Akhir	3
<b>BAB 2 DATA DAN ANALISA</b>	<b>4</b>
2.1 Sumber Data	4
2.2 Hasil Survey	4
2.2.1 Sejarah Persija Jakarta	4
2.2.2 Sejarah The Jakmania	6
2.2.3 Logo Persija	8
2.2.4 Maskot dan Merchandise	9
2.2.5 Kompetitor	9
2.3 Target Pasar	10

2.4 Analisa SWOT	11
<b>BAB 3 MASALAH DAN TUJUAN PENELITIAN</b>	<b>13</b>
3.1 Identifikasi Masalah	13
3.2 Rumusan Masalah	13
3.4 Tujuan Desain	14
<b>BAB 4 KONSEP DESAIN</b>	<b>15</b>
4.1 Landasan Teori	15
4.1.1 Teori Branding	15
4.1.2 Teori Logo	16
4.1.3 Teori Warna	17
4.1.4 Teori Layout	18
4.2 Strategi Kreatif	19
4.2.1 Keyword	19
4.2.2 <i>Profil Target</i>	19
4.3 Tone & Manner	20
4.4 Media Yang Dipilih	20
<b>BAB 5 PEMBAHASAN DESAIN</b>	<b>21</b>
5.1 Logo Persija Jakarta	21
5.2 Kop Surat	22
5.3 Amplop Surat	22

5.4 Kartu Nama	23
5.5 Map	23
5.6 Staff ID	24
5.7 Membership Card	24
5.8 Team Uniform	25
5.9 Jaket Pemain Pengganti	25
5.10 Tiket	26
5.11 Pin	26
5.12 Topi	27
5.13 Maskot	27
5.14 Vehicle	28
5.15 Graphic Standard Manual	29
<b>BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>30</b>
6.1 Kesimpulan	30
6.2 Saran	30
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>32</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	<b>33</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.3 logo Persija	8
Gambar 2.2.5.a tim Liga Indonesia	9
Gambar 2.2.5.b tim Asia	9
Gambar 5.1 logo	21
Gambar 5.2 kop surat	22
Gambar 5.3 amplop	22
Gambar 5.4 kartu nama	23
Gambar 5.5 map	23
Gambar 5.6 staff ID	24
Gambar 5.7 membership card	24
Gambar 5.8 team uniform	25
Gambar 5.9 jaket pemain pengganti	25
Gambar 5.10 tiket	26
Gambar 5.11 pin	26
Gambar 5.12 topi	27
Gambar 5.13 maskot	27
Gambar 5.14 vehicle	28
Gambar 5.15 graphic standard manual	29