BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Target Audience

Demografis Konsumen:

- Prime Target : 15-45 Tahun
- Status Ekonomi Sosial : Menengah kebawah
- Gender : 80% pria, 20% wanita
- Strata Status : Pelajar SMP & SMA, Mahasiswa, Dewasa

Geografis

- Wilayah : Jawa Barat
- Lokasi : Pusat Kota Bandung

Psikografis

- Gaya hidup :Sehat, fun, ceria, pencinta olahraga sepakbola/futsal
- Kepribadian : Aktif, suka bergaul

III.2 Strategi Perancangan

III.2.1 Pendekatan Komunikasi

Dalam pembuatan identitas visual, cara berkomunikasi harus diperhatikan. Baik dari sisi pengelola maupun dari sisi konsumen dan budaya berkomunikasi di lingkungan sekitar. Apabila hal ini tidak diperhatikan, yang terjadi adalah kegagalan dalam menyampaikan pesan dalam identitas visual. Komunikasi yang digunakan adalah sportif dan semangat. Mengingat konsep tempat futsal ini menggunakan konsep *indoor street soccer* yang merupakan representasi dari upaya untuk bertahan dan berkembang.

- Sportif, yaitu bersifat kesatria (kuat) dan jujur. merepresentasikan Parahyangan Futsal Hall dari keadaan zaman yang semakin bersaing. Dengan hadirnya para kompetitor baru melalui pelayanan yang jujur.
- Semangat, yaitu menyampaikan informasi melalui sikap dan cara bertindak yang semangat dari para staf Parahyangan Futsal Hall sehingga memotivasi konsumen.

III.2.2 Strategi Kreatif

III.2.2.1 Pendekatan Kreatif dalam Penyampaian Pesan

Bedasarkan pesan utama yang ingin disampaikan yaitu "sportif dan semangat". maka bentuk yang akan ditampilkan adalah bentuk yang mengandung makna sportif dan semangat.

III.2.2.2 Pendekatan Visual

Dalam konsep visual berawal dari persepsi dan pesan yang ingin disampaikan sesuai dengan *tag lines* yaitu "Sportif dan semangat", maka konsep visualnya sebagai berikut:

- Gaya visual bersifat modern yang simpel dan sederhana. Selalu mengembangkan diri mengikuti perubahan dan kemajuan zaman. Gaya visual membentuk kesan sportif dikombinasikan dengan semangat.
- Warna-warna yang digunakan pada *logogram* dan *logotype* tersebut adalah warna-warna yang mengandung arti sportif dan semangat.
- Tipografi yang digunakan dalam logo ini adalah tipografi yang memiliki kesan semangat dan berkelanjutan. Sehingga masyarakat akan lebih jelas melihat bentuk identitas perusahaan.
- *Layout* yang digunakan dengan konsep yang simpel dan sederhana, agar pesan yang ingin disampaikan dalam logo lebih sampai kepada benak masyarakat.

III.3 Konsep Visual

Konsep visual mempunyai kesan “Sportif dan semangat” yang akan menjadi acuan dalam proses *re-design* logo Parahyangan Futsal Hall.

III.3.1 *Logogram*

Visual simbol bentuk huruf P dengan diwakili oleh goresan kuas yang bergerak dinamis dan energik merupakan perwujudan dari olahraga futsal itu sendiri. Serta visual bentuk penyederhanaan dari kujang yang merupakan senjata ciri khas Jawa Barat merupakan lambang semangat.

III.3.2 *Logotype*

Jenis huruf yang dipilih adalah yang berkarakter simpel akan tetapi ada unsur penegasan dalam huruf yang disesuaikan dengan karakter perusahaan dan juga mengutamakan faktor keterbacaan yang baik, sehingga masyarakat yang melihat dapat membaca dengan jelas .

III.3.3 Warna

Warna-warna yang digunakan pada logogram dan logotype tersebut adalah warna-warna yang mengandung arti sportif, semangat dan berkelanjutan yaitu :

- Merah sebagai lambang semangat yang tidak pernah hilang untuk melayani serta memberikan kepuasaan kepada konsumen..
- Biru sebagai lambang konsentrasi, kerjasama, wibawa, bijaksana, dapat menerima segala masukan, bersatu melambangkan sikap profesional yang dimiliki oleh Parahyangan Futsal Hall memberikan kerjasama yang baik dan sikap menghargai konsumennya.

III.3.4 Layout

Layout yang digunakan dengan konsep yang simpel dan sederhana, agar pesan yang ingin disampaikan dalam logo lebih sampai kepada benak masyarakat, masih tetap mempertimbangkan kenyamanan dan nilai estetika**.**

III.4 Eksekusi Visual

III.4.1 Data Visual

Langkah ini dilakukan untuk menemukan bentuk awal yang akan dipakai dalam membuat logo baru Parahyangan Futsal hall. Bentuk utama yang dipilih adalah huruf "P" atau huruf awal dari kata parahyangan, bola dan kujang. Hal tersebut sesuai dengan format tempat futsal yang ingin ditonjolkan oleh Parahyangan Futsal Hall. Oleh karena itu dipilih beberapa tampilan huruf "P" atau huruf awal dari kata parahyangan bola dan kujang yang nantinya dapat di aplikasikan dan sesuai dengan logo baru.



Gambar III.4 Bentuk-bentuk huruf "P", kujang dan bola

Visual pertama yaitu simbol huruf “P” atau huruf awal dari kata parahyangan yang merupakan ciri khas ataupun sebuah inisial. Hal ini dimaksudkan agar logo baru Parahyangan Futsal Hall lebih komunikatif di kalangan masyarakat.

Visual kedua yaitu visual sebuah bola yang merupakan sebuah ikon dari permainan sepakbola yang merupakan simbol sportifitas dan universal.

Visual ketiga yaitu visual kujang yang merupakan senjata tradisional khas Jawa Barat yang merupakan simbol dari semangat.

III.4.2 Hasil Akhir Logo



Gambar III.6 Hasil akhir logo

a. Logogram



Gambar III.7 *Logogram*

Visual simbol goresan kuas dan penyederhanaan bentuk kujang yang saling berdampingan membentuk visual huruf "P" merupakan inisial huruf awal dari Parahyangan Futsal Hall dan bentuk melingkar dari bentuk dasar sebuah bola. *Logogram* ini terbentuk dari beberapa unsur yang saling melengkapi sehingga membentuk *logogram* yang utuh. *Logogram* yang saling melengkapi ini mempunyai arti sesuai dengan konsep awal Parahyangan Futsal Hall.



Gambar III.8 *Logogram* dari bentuk penyederhanaan goresan kuas

Logogram bagian ini menunjukan sisi energik dari Parahyangan Futsal Hall di simbolkan dengan penyederhanaan bentuk goresan kuas.



Gambar III.9 *Logogram* dari bentuk penyederhanaan kujang

Logogram bagian ini mewakili sisi semangat dari Parahyangan Futsal Hall di simbolkan melalui bentuk penyederhanaan senjata khas Jawa Barat yaitu kujang.

b. Logotype



Gambar III.10 *Logotype* Parahyangan Futsal Hall

Logotype Parahyangan Futsal Hall menggunakan font **harabara.**

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ! ?

Logotype Parahyangan Futsal Hall menggunakan huruf harabara sebagai penekanan pada aktivitas di dalam Parahyangan Futsal Hall yang dinamis serta konsisten mengembangkan nilai-nilai sportifitas dan semangat. Pada sudut garis tajam tipografi makna ketegasan dan keseriusan. Inti dari bentuk garis ini yaitu penyampaian informasi yang dinamis namun tetap jelas sehingga mudah diingat.

Font yang digunakan pada buku panduan Parahyangan Futsal Hall adalah "Century Gothic"*.*

A B C D E F G H I J K L M

N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o

p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ! ?

Font yang digunakan pada media aplikasi Parahyangan Futsal Hall adalah "Arial"*.*

A B C D E F G H I J K L M

N O P Q R S T U V W X Y Z

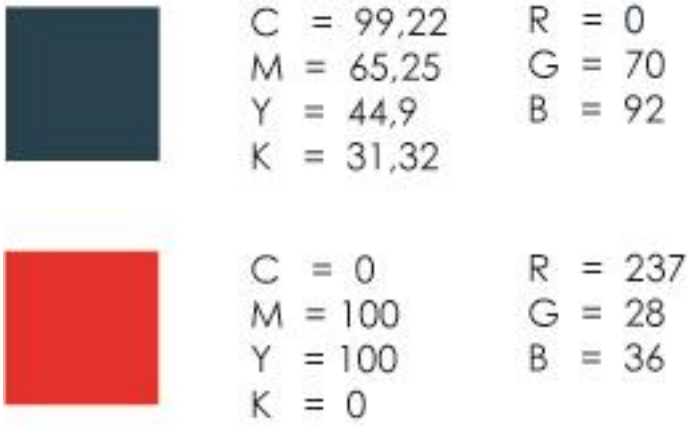
a b c d e f g h i j k l m n o

p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ! ?

c. Warna

Secara keseluruhan logo menggunakan dua buah warna, baik pada *logogram* maupun *logotype* yaitu warna merah dan biru.



Gambar III.11 Warna

Merah = Melambangkan sebuah kekuatan dan semangat Parahyangan Futsal Hall, yaitu pada penyampaian informasi dan pelayanan.

Biru = Bekerjasama, bersatu, berwibawa, bijaksana dapat menerima segala masukan. Melambangkan sikap profesional yang dimiliki Parahyangan Futsal Hall

III.5 Strategi Media

Media-media yang dipilih adalah berdasarkan sifat dan kebutuhan perusahaan itu sendiri.

a. Media Utama

Media utama yang dibuat adalah manual book. Dengan adanya manual book yang berisi tentang perancangan ulang identitas visual diharapkan perkembangaaan Parahyangan Futsal Hall ke arah yang lebih baik dengan adanya pembaharuan dari segi logo.

b. Alat Tulis kantor

Adalah media aplikasi yang merupakan kelengkapan administrasi perusahaan.

- Kwitansi

  Digunakan untuk keperluan surat menyurat dalam melakukan kerja sama dengan perusahaan lain ataupun konsumen sebagai bukti keabsahan surat tersebut

- Kop Surat

  Media ini dipakai untuk mengirimkan sebuah kabar kepada para pegawai Parahyangan Futsal Hall maupun perusahaan dan keperluan lainnya.

- Amplop

  Amplop digunakan sebagai media Pembungkus surat, guna menjaga isi dari surat tersebut.

- Kartu Nama

  Kartu nama berfungsi sebagai alat pengenal diri yang diberikan kepada orang yang membutuhkannya.

- *ID card*

  Media ini berfungsi sebagai pengenal diri yang dipasang pada seragam kantor, sehingga orang lebih mudah mengenalinya

c. Aplikasi Properti

Adalah media aplikasi yang sifatnya lebih kedalam perusahaan itu sendiri.

- Mobil operasional

  Mobil operasional berguna sebagai alat transportasi dalam menjalankan tugas kantor.

- Seragam

Seragam berfungsi sebagai baju resmi dalam kantor, maupun dalam menjalin kerja sama dengan perusahaan lain..

- Motif

  Untuk acara ulang tahun dan promosi *event.*

- *Sign System*

  Sign system berfungsi sebagai penunjuk arah dan pengenal ruangan kantor.

- *Sign Board*

  Media ini dipakai sebagai media *outdoor*. Sebagai pengenalan perusahaan.

d. Media Pendukung

Adalah media yang digunakan untuk memperkenalkan citra perusahaan dan sifat pemakaiannya lebih keluar.

- Lapangan

  Lapangan digunakan sebagai pencitraan melalui visual mural.

- Bola

  Bola digunakan sebagai alat utama bermain futsal.

- Topi

  Media ini dipakai sebagai perlengkapan kantor ketika sedang melaksanakan tugas di luar ruangan.

- Gantungan kunci

  Media ini dipakai sebagai tanda nomor kamar ganti.

- Sticker

  Media sticker merupakan media yang fleksibel.

- Pin

  Pin digunakan sebagai alat promosi.

e. Social Media

- Facebook

  Facebook digunakan sebagai alat promosi.

- Twitter

  Twitter digunakan sebagai alat promosi.