



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

TUGAS AKHIR - PD 1581

PERANCANGAN EVENT SUPPORT INDONESIA DEVELOPMENT CAMP 2009

OKTAVIAN BAGUS NORMAWAN
NRP 3405 100 036

Dosen Pembimbing
Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT.

JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2009



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

FINAL PROJECT - PD 1581

2009 INDONESIA DEVELOPMENT CAMP EVENT SUPPORT DESIGN

OKTAVIAN BAGUS NORMAWAN
NRP 3405 100 036

Counsellor
Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT.

INDUSTRIAL DESIGN DEPARTEMENT
VISUAL COMMUNICATION DESIGN Study of Program
Civil Engineering and Planning Faculty
Sepuluh Nopember Institute of Technology
Surabaya 2007

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN EVENT SUPPORT INDONESIA DEVELOPMENT CAMP 2009

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh :
OKTAVIAN BAGUS NORMAWAN
Nrp. 3405 100 036

SURABAYA, AGUSTUS 2009
Disetujui oleh Pembimbing Tugas Akhir

Rahmatsyam Lakoro S.Sn MT.
N I P.1322 98626

PERANCANGAN EVENT SUPPORT INDONESIA DEVELOPMENT CAMP 2009

Nama Mahasiswa : Oktavian Bagus Normawan
NRP : 3405 100 036
Jurusan : Desain Produk Industri – ITS
Dosen Pembimbing : Rahmatsyam Lakoro S.Sn

Abstrak

Sebagai liga bolabasket pelajar terbesar di Indonesia, DBL senantiasa berusaha memperbaiki kualitas liga nya. Salah satu upaya yang dilakukan adalah menjalin kerjasama jangka panjang (multiyear) dengan liga bola basket paling bergengsi NBA.

Untuk tahun 2009, kerja sama dengan NBA masih akan tetap berlangsung, kali ini berupa Development Camp. Event Indonesia Development Camp 2009 merupakan event Development Camp pertama yang diselenggarakan NBA di Indonesia sehingga diperlukan persiapan dan penggarapan event dengan lebih terkonsep demi menjaga kelangsungan kerjasama multiyear antara pihak NBA dan pihak DBL Indonesia.

Event Indonesia Development Camp 2009 diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi perkembangan bola basket di Indonesia tidak hanya berupa inspirasi dalam bermain basket, namun juga inspirasi dalam penggarapan sebuah event support. Oleh karenanya dibutuhkan manajemen pengelolaan event dan output grafis yang sistematis untuk menjamin kelancaran event

Kata kunci: Bola basket, inspirasi, Indonesia.

2009 INDONESIA DEVELOPMENT CAMP EVENT SUPPORT DESIGN

Abstract

As a biggest student basketball league in Indonesia, DBL always tried to improve their league quality. The first step is a long-term (multiyear) collaboration with the most prestigious basketball league, NBA.

For this year, collaboration with the NBA will still remain in progress, for now as a Development Camp. 2009 Indonesia Development Camp as the first event of development camp which held by NBA Indonesia, need better preparation and event management with more strong concept for keep in multiyear cooperation continue among NBA and DBL Indonesia.

2009 Indonesia Development Camp hopefully give inspirations for Indonesian basketball, not only as fundamental skill inspirations, but also as a event support management system inspiration. Therefore, systematic event management and systematic graphic output management required to ensure this event support.

Keywords: Basketball, inspiration, Indonesia.

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul Perancangan Event Support Indonesia Development Camp 2009.

Salah satu upaya yang dilakukan DBL sebagai liga bola basket pelajar terbesar di Indonesia untuk mengembangkan kualitas liganya adalah menjalin kerjasama jangka panjang (multiyear) dengan liga bola basket paling bergengsi NBA.

Untuk tahun 2009, kerja sama dengan NBA masih akan tetap berlangsung, kali ini berupa Development Camp. Event Indonesia Development Camp 2009 merupakan event Development Camp pertama yang diselenggarakan NBA di Indonesia sehingga diperlukan persiapan dan penggarapan event dengan lebih terkonsep demi menjaga kelangsungan kerjasama multiyear antara pihak NBA dan pihak DBL Indonesia.

Event Indonesia Development Camp 2009 diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi perkembangan bola basket di Indonesia tidak hanya berupa inspirasi dalam bermain basket, namun juga inspirasi dalam penggarapan sebuah event support. Oleh karenanya dibutuhkan manajemen pengelolaan event dan output grafis yang sistematis untuk menjamin kelancaran event.

Laporan ini menjelaskan hasil analisa, riset serta konsep desain Perancangan Event Support Indonesia Development Camp 2009

Besar harapan agar laporan ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkannya. Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam laporan ini, oleh karenanya penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya, sekaligus tak henti-henti menunggu kritik dan saran agar lebih baik lagi.

Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sangat dalam kepada semua yang telah banyak membantu dan berperan penting pada perancangan tugas akhir ini, yaitu:

1. Allah SWT atas limpahan rahmad, hidayah, serta kekuatan untuk menyelesaikan semua ini.
2. Nabi Muhammad SAW, atas kearifan perilakunya yang dapat dicontoh semua umat muslim di dunia.
3. Kedua Orangtuaku, Suwandi dan Estu Ratnawati, terimakasih atas segala support dan doanya selama ini, terimakasih banyak.
4. Adikku Yusnia Ayu dan adikku Yunis Bagus terimakasih atas segala dukungan dan doa kalian semua.
5. Bapak Ramok, sebagai dosen pembimbing, terimakasih atas segala bimbingan, arahan dan masukan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
6. Bapak Baroto Ketua Jurusan Desain Produk Industri ITS, sebagai dosen penguji, terimakasih atas segala koreksi dan masukkanya yang membuat saya ingin terus belajar untuk lebih baik lagi.
7. Mbak Senja, sebagai dosen penguji, terimakasih atas masukan dan kritiknya dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
8. Mas Bayu, sebagai dosen penguji, terimakasih atas waktu dan masukkanya yang berharga.
9. Mas Yane, terimakasih atas masukkanya selama proses penyusunan karya dan siding tugas akhir.
10. Bapak Sabar, terimakasih atas ilmu manajemen dan ekonomi yang telah bapak ajarkan, sebuah sudut pandang lain yang sangat membantu bagi saya.
11. Seluruh Dosen dan karyawan Despro ITS.
12. Rekan-rekanku di Deteksi Jawa Pos dan DBL Indonesia, terimakasih atas bantuannya selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

13. Rekan-rekanku grafis Deteksi Jawa Pos, Xapi, Yogi, Potter, Dean, Adi, dan Aryo, terimakasih atas bantuannya selama di kantor maupun di kampus.
14. Rekan-rekan fotografer yang meliput event DBL, terimakasih atas dokumentasi eventnya. Barrel, terimakasih atas foto-foto interior DBL Arena yang sangat berguna.
15. Pakto, Wiranto, terimakasih atas bantuannya selama persiapan pameran dan sidang TA.
16. MangYo, Yondang Tubangkit, terimakasih atas kesediaannya untuk berbagi informasi dan referensinya.
17. Teman-teman seperjuangan TA, terimakasih atas support dan informasi-informasinya.
18. Teman-temanku “Endjoy 2005”, DKV ITS 2005, atas segala support dan suka dukanya selama ini., kalian adalah yang terbaik.
19. Seluruh warga DP 11, terimakasih atas segala yang telah kita lalui bersama.
20. Teman-teman Prouk, Interior, dan Grafis dari seluruh angkatan.
21. Semua pihak yang telah membantu dalam segala hal selama perancangan tugas akhir ini.

Dan terima kasih banyak bagi mereka yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama ini, semoga kebaikan dan keberuntungan selalu hadir untuk kalian semua.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Surabaya, 7 Agustus 2009

Penulis

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAKSI	ii
ABSTACT	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xxii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Ruang Lingkup	7
1.7.1 Ruang Lingkup Studi	7
1.7.2 Output	8
1.8 Sistematika penulisan	8
BAB 2 STUDI EKSISTING DAN LITERATUR	
2.1 Studi Eksisting	9
2.1.1 Gambaran Umum Subjek Desain	9
2.1.2 Aktivitas Promosi	10
2.1.3 Eksisting Event	12
2.1.3.1 Korea Development Camp 2007	12
2.1.3.1.1 Gambaran Umum	12
2.1.3.1.2 Data Event	13
2.1.3.1.3 Penyelenggaraan Event	14
2.1.3.2 Korea Development Camp 2008	24
2.1.3.2.1 Gambaran Umum	24

2.1.3.2.2	Data Event	24
2.1.3.2.3	Penyelenggaraan Event	25
2.1.3.1	NBA Basketball Clinic 2008	27
2.1.3.3.1	Gambaran Umum	27
2.1.3.3.2	Data Event	28
2.1.3.3.3	Penyelenggaraan Event	29
2.1.4	Eksisting Grafis pada Event	30
2.1.4.1	Logo Event	30
2.1.4.2	Eksisting Grafis pada Event	31
2.1.4.3	Eksisting Promo pada Event	35
2.1.5	Eksisting Grafis Logo Event Basket	37
2.1.5.1	Logo Event	37
2.1.5.2	Elemen Grafis	40
2.1.5.3	Warna	41
2.1.5.4	Typografi	43
2.1.6	Parameter Output Event Basket	44
2.2	Literatur	61
2.2.1	Event marketing	61
2.2.1.1	Pengertian Event Marketing	61
2.2.1.2	“5P” dalam Event Marketing	63
2.2.2	Layout dan Typografi	65
2.2.2.1	Layout	65
2.2.2.2	Typografi	66
2.2.3	Warna	69
2.2.3.1	Tata Rupa Warna	69
2.2.3.2	Asosiasi dan Psikologi Warna	72
2.2.4	Logo	81
2.2.4.1	Understanding Logo Design	81
2.2.4.2	Art of Logo Design	83
2.2.5	Pilihan Segmentasi	96
2.2.5.1	Segmentasi Demografi	96
2.2.5.2	Segmentasi Geografi	96
2.2.5.3	Segmentasi Behavioris	96
2.2.5.4	Segmentasi Psikografis	96
2.2.5.5	pilihan Segmentasi	97

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1	Definisi Judul	99
3.1.1	Definisi Event Support	99
3.2	Teknik Sampling	99
3.2.1	Demografi	99
3.2.2	Karakter Target Segmen	100
3.2.3	Sample	100
3.3	Jenis dan Sumber Data	100
3.3.1	Jenis Data	100
3.3.2	Sumber Data	100
3.4	Metode Penelitian	101
3.4.1	Perencanaan	101
3.4.2	Perancangan	102
3.5	Logika Pikir	103

BAB 4 KONSEP DESAIN

4.1	Kesimpulan Analisis	105
4.1.1	Analisis Event	105
4.1.2	Analisis Masalah	106
4.2	Analisa Pasar	106
4.2.1	USP	106
4.2.2	Tujuan	107
4.2.3	Atribut Event Indonesia Development Camp 2009	107
4.2.4	Target Audien	107
4.2.5	Karakter Unik Target Segmen	109
4.3	Konsep Desain	110
4.3.1	Strategi Visual	110
4.3.2	Strategi Komunikasi	111
4.3.3	Strategi Media	112
4.4	Pencapaian Keyword	121
4.5	Definisi Keyword	122
4.5.1	Arti Denotatif	122
4.5.2	Arti Konotatif	122

4.6 Kriteria Desain	122
4.6.1 Visualisasi Logo	122
4.6.1.1 Warna	124
4.6.1.2 Elemen Grafis	127
4.6.1.3 Typografi	128
4.6.2 Alternatif Primary Logo	129
4.6.2.1 Alternatif Thumbnails	129
4.6.2.2 Rough Design	130
4.6.2.3 Comprehensive Design	131
4.6.2.4 Final Design	132
4.6.3 Secondary Logo dan Script logo	135
4.6.4 Supergrafis dan Sistem Grafis Event	136
4.3.5 Standarisasi Sistem Grafis pada media desain.	143
4.6.5.1 Standarisasi layer	143
4.6.5.2 Standarisasi elemen desain	145
4.3.5.3 Standarisasi font	146

BAB 5 IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Gaya Visual	149
5.2 Logo	149
5.2.1 Primary Logo	149
5.2.2 Secondary Logo	150
5.2.3 Script Logo	150
5.3 Branding Venue	151
5.3.1 Court	151
5.3.1.1 Rims	151
5.3.1.1.1 Rims Board	151
5.3.1.1.2 Rims Protector	152
5.3.1.2 Sidecourt Brand / A-Board	152
5.3.1.3 Meja Wasit	153
5.3.1.4 Bench	153
5.3.1.5 Ball Rack	153
5.3.2 Venue	154
5.3.2.1 Backwall #1	154

5.3.2.2 Backwall #2	154
5.3.2.3 Backwall #3	155
5.3.2.4 Indoor Promo Banner	155
5.3.2.5 Outdoor Promo Banner	156
5.4 Branding Event	156
5.4.1 Jersey	157
5.4.2 T-shirt Campers	157
5.4.3 Jacket Campers	158
5.4.4 ID Card	158
5.5 Support Branding	159
5.5.1 Arm Span	159
5.5.2 Tall Short	159
5.5.3 Dummy Lifesize	160
5.5.4 Mic Tag	160
5.5.5 Cue Card	161
5.5.6 Ticket All Star Game	161
5.6 Aplikasi edia Pada venue	162
5.7 Multimedia Aplication	165
5.8 Event Mascott	167
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Kesimpulan	169
6.2 Saran	170
DAFTAR PUSTAKA	171
LAMPIRAN	173

DAFTAR GAMBAR

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Statistik jumlah peserta dan penonton DBL	3
1.2 Korea Development Camp 2007	4
1.3 Korea Development Camp 2008	4
1.4 NBA Basketball Clinic 2008, DBL Arena Surabaya, 24 Agustus 2008	4

BAB 2 STUDI EKSISTING DAN LITERATUR

2.1 Teaser NBA Basketball Clinic pada poster Honda DBL 2008	11
2.2 Iklan NBA Basketball Clinic yang terbit di hari penyelenggaraan acara	12
2.3 Korea Development Camp 2007	13
2.4 Venue yang akan digunakan	14
2.5 Press converence sebelum event dimulai	15
2.6 Pemeriksaan <i>draft</i> campers dan pendataan fisik untuk campers	16
2.7 Suasana <i>Game for draft</i>	16
2.8 Life skill seminar yang dipandu Jim Boylan dan Rex Kalamian	17
2.9 Suasana <i>Basketball Skill Station</i> .	17
2.10 Suasana <i>Gatorade Hydration Seminar</i>	18
2.11 Suasana <i>Team practice and practice Game</i>	18
2.12 Suasana <i>Welcome Reception</i>	19
2.13 Suasana <i>Life skill seminar</i> oleh Bruce Bowen	19
2.14 <i>Pick and Roll Basketball</i>	19
2.15 <i>Devensive Post Play</i>	19
2.16 <i>Shooting on the move</i>	20
2.17 <i>Controlled Scrimmage and Full Court Situations</i>	20
2.18 Suasana <i>Team Practice and practice Game</i>	20
2.19 Suasana Kualifikasi <i>3-Points Contest</i>	21

2.20	Aktivitas hiburan untuk campers	21
2.21	Suasana <i>Life skill seminar #3</i> oleh Andre Iguodala	22
2.22	Suasana <i>Autograph Session</i> bersama pemain NBA	22
2.23	Suasana <i>All Star Game dan Final 3 Point Shoot</i>	23
2.24	Suasana <i>Awarding Ceremony, MVP</i> & penyerahan piagam	23
2.25	Logo Korea Development Camp 2008	24
2.26	Peserta Korea Development Camp 2008	25
2.27	Aktivitas basketball clinic pada Korea Development Camp 2008	26
2.28	MVP Korea Development Camp 2008 bersama Mo Williams dan Charlie Villanueva dari Milwaukee Bucks	26
2.29	Pelatih NBA, Jeff Capel dari Charlotte Bobcats dan Neal Meyer dari Los Angeles Clippers	27
2.30	Logo NBA Basketball Clinic 2008	28
2.31	Peserta NBA Basketball Clinic 2008	29
2.32	Sesi Pre Clinic bersama CLS Knights Surabaya. Coach Geraldo Ramos (atas) dan Simon Wong (bawah).	29
2.34	Sesi NBA Basketball Clinic bersama Danny Granger (atas) dan Martin Conlon (bawah).	30
2.35	Logo Korea Development Camp 2007-2009	31
2.36	Logo NBA Basketball Clinic 2008	31
2.37	Backwall dan media backwall	31
2.38	A-board sponsor pada sekeliling lapangan	32
2.39	Branding event pada lapangan dan perlengkapan pertandingan	32
2.40	Banner event dan sponsor	33
2.41	Meja wasit dan perangkat pertandingan	33
2.42	Jersey Campers dan kostum staff	33
2.43	Promo mic dan coaching board	34
2.44	Welcome board dan champion's jacket untuk campers	34
2.45	Award dan sertifikat untuk campers	34
2.46	Teaser NBA Basketball Clinic pada poster Honda DBL 2008	35
2.47	Iklan NBA Basketball Clinic yang terbit di hari acara	35

2.48 Poster besar Danny Granger di depan gedung DBL Arena	36
2.49 Arm Span Danny Granger di atrium DBL Arena untuk memperkenalkan Danny Granger pada pengunjung DBL Arena	36
2.50 Dummy lifesize Danny Granger pada pilar atrium DBL Arena untuk memperkenalkan Danny Granger pada pengunjung DBL Arena	37
2.51 Logo Korea Development Camp 2007-2009	37
2.52 Logo-logo basketball Camp	38
2.53 Logo-logo NBA All Star musim 1974/75 - 2009/2010	38
2.54 Secondary dan alternate logos dari NBA All Star	39
2.55 Logo-logo event pada NBA All Star	39
2.56 Logo Scripts dan typography untuk NBA All Star	39
2.57 Logo-logol Basketball Word Championship 1998, 2002, 2006, 2010 dan U-19 Basketball Word Championship 2007	40
2.58 Logo NBA All Star 2000 yang berlokasi di Golden State dengan elemen grafis berupa siluet jembatan Golden Gate dan logo NBA All Star 2001 yang bertempat di Washington DC. dengan elemen grafis berupa kubah gedung Capitol	40
2.59 Logo NBA All Star 2007 yang berlokasi di Las Vegas dengan elemen grafis berupa papan selamat datang di Las Vegas, Nevada dan logo NBA All Star 2009 yang bertempat di Phoenix, Arizona dengan elemen grafis berupa siluet Camelback Mountain	41
2.60 Secondary Logo NBA All Star 2006 yang berlokasi di Houston, Texas dengan elemen grafis berupa bentukan dari Negara bagian Texas dan logo dari Minnesota School of Basketball mini Camp 2009 dengan salah satu elemen grafis yang berbentuk Negara bagian Minnesota (bagian warna biru pada logo).	41
2.61 Logo-logo World Basketball Championship yang menggunakan Warna dan elemen grafis dari bendera	

negara penyelenggara	42
2.62 Logo Korea Development Camp 2009 dan bendera Korea Selatan sebagai salah satu acuan desain dan warna	42
2.63 Pilihan font yang serupa digunakan untuk logo NBA All Star 1995 dan 2009	43
2.64 Pilihan huruf pada logo NBA All Star 2007 menyesuaikan dengan pilihan huruf pada papan selamat datang di Las Vegas yang digunakan sebagai acuan desain	43
2.65 Pilihan huruf pada logo NBA All Star 2008 dan aplikasi huruf pada desain-desain yang lain.	44
2.66 Team dancer Sacramento Kings pada NBA Madness Phillipine 2008	61
2.67 Dancing clinic bersama team dancer Sacramento Kings pada NBA Madness Phillipine 2008	62
2.68 General manager CLS Knights Surabaya, melamar tunangannya pada final HONDA DBL 2008 di DBL Arena	62
2.69 Pemberian award untuk pemain dan pelatih first team serta second team East Java pada final HONDA DBL 2008 di DBL Arena	63
2.70 Contoh aplikasi tipografi mikro pada layout majalah Olahraga	67
2.71 Contoh aplikasi tipografi mikro pada layout halaman Koran	68
2.72 Contoh aplikasi tipografi makro pada desain logo event NBA All Star 2007 dan NBA All Star 2008	68
2.73 Contoh aplikasi sintaksis tipografi pada layout halaman	69
2.74 Tingkat keterbacaan masing-masing huruf yang berbeda-beda	69
2.75 Pemilihan warna pada logo global Basketball Without Borders	70
2.76 Pemilihan warna yang berbeda-beda untuk memperkuat karakter logo	70

2.77 Pemilihan warna yang membangun suasana NBA All Star 2009	71
2.78 Pemilihan warna pd logo menentukan dlm membangun suasana	72
2.79 Logo Sprite Slam Dunk dan Rising Stars Slam Dunk 2009	73
2.80 Event NBA Madness didominasi warna kunin	74
2.81 Logo dengan dominasi warna hitam	75
2.82 Logo dengan dominasi warna ungu	76
2.83 Logo dengan dominasi warna orange pada bola basket	78
2.84 Logo dengan dominasi warna merah	79
2.85 Logo dengan skala cetak dan skala lapangan	83
2.86 Logo dengan lebar 10cm, masih dapat terbaca (atas). Dan Logo dengan lebar 2.5 cm, tidak terbaca karena terlalu tipis	84
2.87 Logo IBM	84
2.88 Logo Apple	85
2.89 Logo NBA	86
2.90 Logotype dengan 4 karakter huruf atau kurang	86
2.91 Maskot NBA All-Star 2005 dan maskot NBA All-Star	87
2.92 Setting web safe color (kiri) dan CMYK/RGB color pada photoshop (kanan)	88
2.93 Logo DBL pada berbagai warna latar belakang	89
2.94 Logo Korea Development Camp 2009 hasil photocopy	90
2.95 Logo MTV dalam berbagai versi	91
2.96 Logo McD versi 2D dan 3D	92
2.97 Tahapan sketching logo	93
2.98 Leitmotif Nike dan Apple	95

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Bagan konsep berpikir	103
---------------------------	-----

BAB 4 KONSEP DESAIN

4.1 Bagan pencapaian keyword	121
------------------------------	-----

4.2 Logo FIBA World Basketball Championship yang menggunakan bendera negara penyelenggara sebagai acuan warna	123
4.3 Logo NBA All Star yang menggunakan bangunan maupun bentang alam khas daerah yang bersangkutan sebagai elemen desain	124
4.3 Bendera Indonesia, Logo NBA, dan logo DBL	124
4.4 Alternatif warna merah dari bendera Indonesia	125
4.5 Alternatif warna Biru dari logo NBA	125
4.6 Alternatif warna merah dari logo NBA	126
4.7 Alternatif warna Biru dari logo DBL	126
4.8 Stillasi bentuk atap DBL Arena dan bola basket	127
4.9 Typografi warung pinggir jalan	128
4.10 Detail batik parangbarong. Lengkung di bagian ujung digunakan sebagai ornamen grafis pada typografi	128
4.11 Alternatif thumbnails logo Indonesia Development Camp 2009	130
4.12 Alternatif rough desain logo Indonesia Development Camp 2009	131
4.13 Alternatif comprehensive desain logo Indonesia Development Camp 2009	132
4.14 Final logo pilihan responden	134
4.15 Final logo hasil revisi	135
4.16 Secondary logo Indonesia Development Camp 2009	135
4.17 Scrip logo untuk pertandingan All Star pada event Indonesia Development Camp 2009	136
4.18 Derrick Rose, Chicago Bulls	137
4.19 Coaching board dan coretan skema serangan yang menginspirasi supergraphic	138
4.20 Alternatif Supergraphic	138
4.21 Variasi supergraphic	139
4.22 Beberapa alternative variasi penggunaan supergraphic dalam bidang desain	140
4.23 Alternative variasi supergraphic yang telah Disederhanakan	140

4.24 Alternatif element grafis untuk aplikasi supergraphic	141
4.25 Alternatif element grafis untuk aplikasi supergraphic berupa garis-garis dengan kemiringan 30°.	141
4.26 Alternatif aplikasi elemen grafis pada bidang desain	142
4.27 Alternatif aplikasi system grafis terpilih.	142
4.28 Standart layering dalam bidang grafis	144
4.29 Logo dan content acara pada posisi vertical	145
4.30 Logo dan content acara pada posisi horizontal.	145
4.31 gaya penulisan nama Derrick Rose	146
4.32 Font Broad	146
4.33 Font Boost SSi.	146
4.34 Font Futura-ExtraBold.	147
4.35 Font Freshman	147

BAB 5 IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Primary logo event Indonesia Development Camp 2009	149
5.2 Secondary logo event Indonesia Development Camp 2009	150
5.3 Scrip logo untuk pertandingan All Star pada event Indonesia Development Camp 2009	150
5.4 Penempatan logo pada lapangan	151
5.5 Penempatan logo event pada media papan pantul ring	151
5.6 Penempatan logo event dan sponsor pendukung pada bantalan ring	152
5.7 Desain A-Board Sponsor yang diletakkan di samping area Lapangan	152
5.8 Desain penempatan logo event dan sponsor pada meja wasit	153
5.9 Desain penempatan logo pada bench	153
5.10 Desain dan penempatan logo event pada rak bola	153
5.11 Desain penempatan logo event dan sponsor, backwall 3.5 x 10 m	154
5.12 Desain penempatan logo event dan sponsor, backwall portable	154

5.13 Desain penempatan logo event dan sponsor, backwall 2.5 x 5 m	155
5.14 Desain indoor banner ukuran 110 x 240 cm dan 90 x 210 cm	155
5.15 Desain outdoor banner ukuran 9 x 18 m	156
5.16 Desain jersey DBL All Star game	157
5.17 Desain T-shirt untuk campers dan staff	157
5.18 Desain jacket untuk campers	158
5.19 Desain ID card untuk Coach, Campers dan Press	158
5.20 Arm Span. Tallent: Derrick Rose, Chicago Bulls	159
5.21 Tall & Short. Tallent: David Lee dan Nate Robinson, New York Knicks	159
5.22 Dummy lifesize. Tallent: Derrick Rose, Chicago Bulls	160
5.23 Mic Tag	160
5.24 Cue Card untuk MC atau host	161
5.25 Ticket All Star game	161
5.26 Simulasi peletakan media pelindung ring dan hanging banner.	162
5.27 Simulasi court dan peletakan media.	162
5.28 Simulasi peletakan media hanging banner	163
5.29 Simulasi court dan peletakan media output.	163
5.30 Simulasi sideboard / Aboard.	164
5.31 Simulasi peletakan armspan media, dummy lifesize, dan hanging banner pada atrium DBL Arena.	164
5.32 Digital scoreboard	165
5.33 Screenshoot Starting Line up cowok	166
5.34 Screenshoot Starting Line up cewek	166
5.35 Maskot Event Indonesia Development Camp 2009	167

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

-

DAFTAR TABEL

BAB 1 PENDAHULUAN

-

BAB 2 STUDI EKSISTING DAN LITERATUR

2.1 Perimeter event support 60

BAB 3 METODE PENELITIAN

-

BAB 4 KONSEP DESAIN

4.1 Draft Output perancangan 120

4.2 Hasil polling logo utama 133

BAB 5 IMPLEMENTASI DESAIN

-

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

-