

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Permainan bola basket diciptakan oleh Prof. Dr. James A. Naismith salah seorang guru pendidikan jasmani Young Mens Christian Association (YMCA) Springfield, Massachusetts, Amerika Serikat pada tahun 1891.

Sekarang bola basket sudah semakin berkembang. Peraturan-peraturan permainan dibuat semakin mendetail. Namun secara sederhana, Bola Basket dimainkan oleh dua regu yang berlawanan. Tiap-tiap regu yang melakukan permainan di lapangan terdiri dari 5 orang, sedangkan pemain pengganti sebanyak-banyaknya 7 orang, sehingga tiap regu paling banyak terdiri dari 12 orang pemain.¹

Liga bola basket NBA didirikan di New York City, 6 Juni 1946. Awalnya bernama Basketball Association of America (BAA). Liga ini secara resmi berganti nama menjadi National Basketball Association pada 1949 setelah melakukan merger dengan liga pesaing BAA pada saat itu yaitu National Basketball League. NBA diikuti oleh tim-tim bola basket profesional dari Amerika Serikat dan Kanada. Saat ini, tercatat 30 tim yang masih aktif dalam liga bola basket NBA, terbagi dalam dua wilayah, yaitu Western Conference dan Eastern Conference.²

Permainan bola basket mulai masuk ke Indonesia di tengah-tengah gejolak revolusi bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan yang telah direbut, permainan Bola Basket mulai dikenal oleh sebagian kecil rakyat Indonesia, khususnya yang berada di kota perjuangan dan pusat pemerintahan Rakyat Indonesia, Yogyakarta serta kota terdekat Solo. pada bulan September 1948, di kota Solo diselenggarakan Pekan Olahraga

¹http://www.koni.or.id/index.php/section/sports/sport/Bola_Basket/sport/id/BK. (akses Feb. 2009)

² <http://www.nba.co/history> (akses Feb. 2009)

Nasional (PON) Pertama yang mempertandingkan beberapa cabang olahraga, diantaranya Bola Basket. Dalam kegiatan tersebut ikut serta beberapa regu, antara lain : PORO Solo, PORI Yogyakarta dan Akademi Olahraga Sarangan.³

Di Indonesia ada sebuah liga yang berusaha menampilkan sisi kompetisi dan hiburan seperti layaknya NBA. Liga tersebut adalah DBL. DBL merupakan kependekan dari DetEksi Basketball League adalah kompetisi basket SMP dan SMA yang diadakan DetEksi Jawa Pos sejak 2004. Hingga 2007, DBL hanya diadakan di Jawa Timur. Namun, pada 2008, DBL mulai menyebar ke berbagai wilayah di Indonesia. Kompetisi pelajar paling profesional tersebut diadakan di 11 kota, pada 10 propinsi di Indonesia. Pada tahun 2009, DBL diselenggarakan di 16 kota pada 15 provinsi di Indonesia.

Mengusung konsep Student Athlete dan tidak menerima sponsor rokok (rokok tidak boleh masuk stadion), DBL selalu berhasil menjadi pusat perhatian di daerah-daerah yang dikunjunginya. Meski baru kali pertama berkeliling Indonesia, antusiasme tampak pada peserta maupun penonton. Bahkan, untuk menampung jumlah peserta, DBL 2008 di Jawa Timur dibagi dalam dua regional, yaitu North region dan South region.⁴

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

Kerjasama tersebut mulai terselenggara pada tahun 2008 dimana DBL menggelar event resmi NBA pertama kali di Indonesia yang bernama NBA Basketball Clinic. Pada event yang diselenggarakan pada 24 Agustus 2008 tersebut, dihadiri oleh

³http://www.koni.or.id/index.php/section/sports/sport/Bola_Basket/sport/id/BK (akses Feb. 2009)

⁴ <http://deteksibasketball.com/index.php?act=history>

Danny Granger, pemain NBA asal klub Indiana Pacers sebagai bintang tamu dan pengisi materi pada NBA Basketball Clinic.⁵



Gambar 1.1 Statistik jumlah peserta dan penonton DBL

Untuk tahun 2009, kerja sama dengan NBA masih akan merlangsung dan juga ditingkatkan. Bukan hanya sekedar NBA Basketball Clinic selama sehari, namun NBA dan DBL akan berkolaborasi untuk menyelenggarakan Indonesia Development

⁵ Jawa Pos (Surabaya). 2008. 25 Agustus.

Camp. Tetap akan berlangsung di Surabaya dan dilaksanakan dalam beberapa hari.⁶

Penonton Indonesia Development Camp 2009 nanti tidak hanya menyaksikan latihan bersama. Penonton juga akan melihat All Star Game di hari terakhir camp. 20 pemain terbaik Honda DBL 2009 dari 15 propinsi akan beradu kemampuan di lapangan DBL All Star Game, dan pada akhir pertandingan akan dipilih seorang MVP (Most Valuable Player atau pemain terbaik).

Pemain NBA yang akan hadir di Surabaya juga tidak sendirian. Pada Indonesia Development Camp 2009 akan hadir dua asisten pelatih yang akan memberikan materi pada 50 pelatih-pelatih pilihan DBL. Indonesia Development Camp 2009 merupakan hasil kerjasama multiyear antara DBL dan NBA yang salah satunya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bermain basket dan popularitas basket di Indonesia.⁷



Gambar 1.2 Korea Development Camp 2007.

⁶ Azrul Ananda. 2008. "Di Balik Layar: Danny Granger dan Event Resmi Pertama NBA di Indonesia (2)" **Jawa Pos** (Surabaya). 28 Agustus.

⁷ Recap NBA Development Camp 2007 at Seoul, Korea. **NBA Asia**. 2007.



Gambar 1.3 Korea Development Camp 2008.



Gambar 1.4 NBA Basketball Clinic 2008. DBL Arena
Surabaya, 24 Agustus 2008.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

- a. Merupakan event Development Camp pertama di Indonesia yang merupakan hasil kerjasama multiyear antara DBL dan NBA. Kerjasama pertama antara DBL dan NBA berupa NBA Basketball Clinic yang diselenggarakan pada Agustus 2008.⁸
- b. Indonesia Development Camp merupakan salah satu bagian dari event global NBA yang dilaksanakan di Indonesia.

⁸ DBL Indonesia media release. 2009.

- c. Kesuksesan pelaksanaan even Indonesia Development Camp 2009 berpengaruh terhadap kelanjutan dari kerjasama multiyear antara pihak DBL dan NBA.
- d. Bukan hanya merupakan basketball clinic untuk para juara Honda DBL 2008 seperti pada NBA Basketball Clinic 2008, namun juga clinic untuk pelatih dan pertandingan DBL All Star serta pemilihan MVP yang diselenggarakan dalam development camp.

1.3 BATASAN MASALAH

Merancang event support untuk Indonesia Development Camp 2009. Perancangan difokuskan pada aspek komunikasi visual yang diaplikasikan pada event support saat event berlangsung. Content dan roundup acara tidak termasuk dalam perancangan.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang event support untuk Indonesia Development Camp 2009 yang difokuskan pada saat event berlangsung dengan gaya professional bercitarasa Indonesia.

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Merancang event support untuk Indonesia Development Camp 2009 sebagai sarana untuk memaksimalkan peran DBL sebagai liga pertama di Indonesia yang bekerjasama dengan NBA dalam mengembangkan olahraga bola basket di Indonesia.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

- a. Bagi institusi yang bersangkutan, yaitu manajemen DBL, adalah sebagai masukan dalam perancangan sebuah event support untuk memberikan konsep yang kuat pada saat penyelenggaraan event.
- b. Bagi perkembangan grafis adalah sebagai media pembelajaran dalam perancangan sebuah event support .

1.7 RUANG LINGKUP

1.7.1 Ruang Lingkup Studi

Dalam sebuah perancangan dibutuhkan sebuah ruang lingkup studi untuk membantu memecahkan masalah yang timbul dengan pendekatan konsep komunikasi visual yang sesuai agar dapat menunjukkan karakteristik dan identitas dari event tersebut.

- a. Studi karakteristik peserta Indonesia Development Camp 2009
- b. Studi tentang content acara pada Indonesia Development Camp 2009 sebelum ditransformasikan pada event support yang akan dikerjakan.
- c. Studi tentang Logo dan segala macam elemen desain untuk berbagai macam keperluan fungsional melalui event komparator dan eksisting.

1.7.2 Output

Output perancangan Event Support Indonesia Development Camp 2009 berupa elemen komunikasi visual yang diaplikasikan pada saat event support berlangsung.

Elemen komunikasi visual pada saat event berlangsung meliputi:

Logo, baik berupa logo utama, logo sekunder, dan logo script pembagian wilayah barat dan timur pada saat pertandingan All Star.

Branding pada venue meliputi branding area lapangan pertandingan, center hole dan keyhole sticker, branding pada papan ring dan papan pelindung ring, brand sisi luar lapangan, meja wasit, bench pemain cadangan, dan rak bola. Selanjutnya untuk branding di luar area lapangan meliputi tiga jenis backwall dengan ukuran, fungsi dan kegunaan masing-masing, promo banner indoor dan promo banner outdoor.

Branding pada event meliputi jersey untuk pemain pada pertandingan All Star, t-shirt untuk peserta camp, jacket, dan id card untuk peserta maupun penyelenggara event.

Support branding yang juga akan menjadi output dari perancangan adalah materi armspan dan materi tall short dengan

figur pemain NBA, dummy lifesize dengan materi pemain NBA, mic tag, cue card, dan ticket pertandingan All Star.

Untuk materi multimedia yang akan dikerjakan adalah materi screen untuk starting line up pertandingan All Star putra maupun putri dan scoreboard digital untuk aplikasi pada saat pertandingan All Star.

1.8 SISTEMATIKA PENULISAN

1.8.1 BAB 1 Pendahuluan

Membahas tentang latarbelakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

1.8.2 BAB 2 Eksisting dan Literatur

Membahas tentang teori–teori yang digunakan untuk mendukung penyelesaian masalah atau mencapai tujuan.

1.8.3 BAB 3 Metode Penelitian

Menguraikan komponen–komponen penunjang penelitian yang berisi tahapan dan logika pikir.

1.8.4 BAB 4 Konsep Desain

Pembahasan definisi konsep yang dikaitkan dengan masalah dan tujuan, penjelasan tahapan pencapaian solusi serta metode pencapaian desain, kriteria desain atau persyaratan yang merupakan kesimpulan dari implementasi desain yang berbentuk uraian.

1.8.5 BAB 5 Implementasi Desain

Menjelaskan hasil desain yang terpilih serta implementasinya pada tiap-tiap media yang telah ditentukan, lengkap dengan perincian karakter medianya.

1.8.6 BAB 6 Kesimpulan dan Saran

Merupakan kesimpulan keseluruhan hasil perancangan serta saran yang diperlukan untuk pembahasan perancangan.