

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Olahraga merupakan aktivitas fisik yang bertujuan untuk menjaga kesehatan tubuh. Basket adalah olahraga antar dua tim yang masing-masing beranggotakan lima pemain yang berusaha mencetak poin dengan memasukkan bola ke keranjang pertahanan lawan untuk memenangkan pertandingannya[1]. Seiring berjalannya waktu, olahraga menjadi ajang kompetisi yang mendatangkan manfaat bagi ekonomi juga. Atlet merupakan sebutan bagi olahragawan yang menjadikan aktivitas berolahraga sebagai profesi. Indonesia memiliki liga basket bernama IBL (*Indonesian Basketball League*) sebagai wadah atlet yang memiliki kemampuan kompetitif di kancah profesional. Sebelum memasuki ranah profesional menjadi calon atlet basket juga mendapat keuntungan seperti beasiswa, Universitas Bina Nusantara memberikan beasiswa penuh bagi 12 atlet basket pada tahun 2023[2]. Dengan adanya beasiswa, berolahraga basket dengan serius sebelum memasuki dunia profesional juga dapat mendapat keuntungan di dunia pendidikan.

Menurut Zainudin Amali, Kepala Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia menyatakan pembinaan atlet idealnya dimulai dari umur 6 tahun[3]. Umur ini merupakan masa anak-anak memasuki sekolah dasar, hal ini menuntut Menpora bekerjasama dengan berbagai pihak. Beruntungnya, persiapan atlet yang dimulai dari usia dini dapat dilakukan di akademi olahraga untuk membekali pengetahuan dan keterampilan olahraganya. Pengertian dasarnya, akademi olahraga merupakan institusi yang menyelenggarakan kegiatan olahraga bagi anggotanya[4]. Dari pengertian ini disimpulkan, akademi basket adalah perkumpulan dari berbagai pihak yang membekali pendidikan basket bagi para peserta didiknya.

Bina Taruna Basketball merupakan akademi basket yang didirikan pada tahun 80-an, yang sekarang berbasis di Rajawali Arena, Jalan Hos. Notosuwiryo, Teluk, Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah dengan status sewa. Bina Taruna Basketball melakukan pelatihannya setiap hari Senin sampai Jumat, pada pukul 17.00-19.00. Saat ini Bina Taruna Basketball memiliki 500

pelajar yang dipandu oleh 7 (tujuh) pelatih bersertifikat yang berarti memiliki pengalaman menjadi atlet. Dengan adanya pelatih bersertifikat, Bina Taruna Basketball percaya bahwa pelatihannya merupakan tempat pelajar bintang muda yang akan menjadi atlet basket berbakat dari Banyumas. Visi dan Misi tersebut disampaikan melalui logo Bina Taruna Basketball yang memiliki lima bintang pada tampilan logonya.

Namun dengan semua kelebihan di atas, Bina Taruna Basketball sampai saat ini belum mengenalkan akademinya sebagai pelatihan yang memiliki banyak keunggulan dan masih menggunakan visual yang tidak konsisten, sehingga Bina Taruna Basketball dikenal terbatas pada lingkup pegiat basket Banyumas. Hal ini dapat menghambat perkembangan Bina Taruna Basketball karena Bina Taruna Basketball belum memiliki mitra atau sponsor yang membantu perkembangan akademi. Melihat masalah ini perancangan yang berjudul “*Rebranding* Bina Taruna Basketball sebagai Akademi Basket Profesional di Purwokerto” dilakukan dengan harapan penulis memiliki kontribusi positif dalam perkembangan Bina Taruna Basketball dengan memperkenalkan Bina Taruna Basketball pada masyarakat luas dan membuka peluang Kerjasama dengan pihak lain.

Branding adalah proses membangun citra pada benak masyarakat tentang entitas, baik organisasi, produk, ataupun jasa. *Branding* bertujuan memenangkan kompetisi pasar agar entitas yang di-*branding* menjadi pilihan konsumen[5]. Sedangkan *rebranding* merupakan proses pengukuhan *brand* yang bertujuan untuk mencari posisi baru dalam persaingan pasar, serta menguatkan koneksi antara *brand* dengan konsumennya[6]. Pada dunia visual proses *rebranding* melibatkan pembuatan logo, perancangan media promosi, identitas visual, hingga produk fisik.

Perancangan “*Rebranding* Bina Taruna Basketball Sebagai Akademi Basket Profesional di Purwokerto” akan menghasilkan strategi *brand* dengan menunjukkan nilai Bina Taruna Basketball sebagai akademi basket dan juga visual baru dengan merancang ulang logo, slogan, pemilihan warna, dan penggunaan tipografi dengan strategi kreatif yang menunjukkan akademi basket yang profesional sehingga dapat mengangkat nilai jual yang nantinya diharapkan dapat membuka peluang lebih untuk memperbaiki finansial Bina Taruna Basketball.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada perancangan ini adalah :

1. Bagaimana merancang strategi kreatif *rebranding* Bina Taruna Basketball sebagai akademi basket profesional di Purwokerto?
2. Bagaimana cara merancang media pendukung yang relevan dengan strategi kreatif *rebranding* Bina Taruna Basketball?

1.3. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan dari masalah yang dirumuskan adalah :

1. Merancang strategi kreatif Bina Taruna Basketball sebagai akademi basket profesional di Purwokerto.
2. Merancang media utama dan media pendukung yang relevan dengan strategi kreatif *rebranding* Bina Taruna Basketball.

1.4. Batasan Perancangan

Batasan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media utama perancangan ini adalah *Brand guideline* yang berisikan logo, tipografi, pemilihan warna, pola dan maskot Bina Taruna Basketball.
2. Media pendukung yang dirancang untuk mendukung *branding* Bina Taruna Basketball adalah brosur, formulir pendaftaran, *jersey*, kaus, botol minum, lapangan basket, *coaching board*, dan bolpoin.

1.5. Manfaat Perancangan

Besar harapan penulis perancangan ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi pihak terkait, antara lain :

- 1.5.1. Untuk keilmuan DKV sebagai referensi perancangan selanjutnya, khususnya perancangan terkait objek serupa.
- 1.5.2. Untuk Institusi, mendukung visi Institut Teknologi Telkom Purwokerto dengan membantu mengembangkan Bina Taruna Basketball dalam sudut pandang desain komunikasi visual untuk mendukung kesehatan dan kemajuan pada bidang *healthcare*.

Karena bidang olahraga merupakan sarana untuk menjaga kesehatan fisik dan mental.

- 1.5.3. Untuk Masyarakat, khususnya pihak terkait Bina Taruna Basketball diharapkan dapat meningkatkan *awarness* mereka sebagai akademi olahraga basket di Purwokerto.