

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesta Olahraga Negara-Negara Asia Tenggara (Inggris: *Southeast Asian Games*) atau biasa disingkat **SEA Games** adalah ajang olahraga yang diadakan setiap dua tahun dan melibatkan 11 negara Asia Tenggara. Peraturan pertandingan di SEA Games dibawah naungan Federasi Olahraga Asia Tenggara (Inggris: *Southeast Asian Games Federation*) dengan pengawasan dari Komite Olimpiade Internasional (IOC) dan Dewan Olimpiade Asia (OCA).

Asal-usul SEA Games berhubungan erat dengan *Southeast Asian Peninsular Games* atau SEAP Games. SEAP Games dicetuskan oleh Laung Sukhumnaipradit, pada saat itu Wakil Presiden Komite Olimpiade Thailand. Tujuannya adalah untuk mengeratkan kerjasama, pemahaman dan hubungan antar negara di kawasan ASEAN.

Thailand, Burma (sekarang Myanmar), Malaysia, Laos, Vietnam dan Kamboja (dengan Singapura dimasukkan kemudian) adalah negara-negara pelopor. Mereka setuju untuk mengadakan ajang ini dua tahun sekali. Selain itu dibentuk juga Komite Federasi SEAP Games. SEAP Games pertama diadakan di Bangkok dari 12 sampai 17 Desember 1959, diikuti oleh lebih dari 527 atlet dan panitia dari Thailand, Burma, Malaysia, Singapura, Vietnam dan Laos yang berlaga dalam 12 cabang olahraga.

Pada SEAP Games VIII tahun 1975, Federasi SEAP mempertimbangkan masuknya Indonesia dan Filipina. Kedua negara ini masuk secara resmi pada 1977, dan pada tahun yang sama Federasi SEAP berganti nama menjadi *Southeast Asian Games Federation* (SEAGF), dan ajang ini menjadi Pesta Olahraga Negara-Negara Asia Tenggara. Brunei dimasukkan pada Pesta Olahraga Negara-Negara Asia Tenggara X di Jakarta, Indonesia, dan Timor Timur di Pesta Olahraga Negara-Negara Asia Tenggara XXII di Hanoi, Vietnam.

Pesta Olahraga Negara-Negara Asia Tenggara XXIII diadakan di Filipina dari 27 November sampai 5 Desember 2005. Filipina menjadi tuan rumah untuk ketiga kalinya. Negara asean sendiri juga mempunyai logo tersendiri. Yaitu lingkaran yang saling bersinggungan dengan mempunyai arti kesatuan hubungan yang erat sesama negara ASEAN. Lingkaran melambangkan negara yang terlibat dalamnya.

Tujuan diadakan Pesta Olahraga Negara-negara Asia Tenggara adalah mempererat kerjasama, pemahaman dan hubungan antar negara di kawasan ASEAN. Negara asean itu sendiri diantaranya : Filipina, Thailand, Vietnam, Malaysia, Indonesia, Singapore, Myanmar, Laos, Brunai, Kamboja, Timor Leste. Dimanapun tempat diadakan pesta olahraga tersebut selalu disertai logo dan maskot sebagai identitas dari pesta olahraga tersebut. Logo memang sangat diperlukan untuk pesta olahraga ini, karena melalui sebuah logo kita bisa mengerti dan mengenal dimana pesta olahraga ini berlangsung, pesta olahraga yang keberapa, tahun berapa dan ciri khas negara dimana pesta olahraga ini berlangsung. Jika kita melihat sekilas, kita bisa langsung tahu. Karena pesta olahraga ini berlangsung selama 14 hari, itu semua disebabkan di setiap logo selalu ada keterangan pesta olahraga keberapa, dimana, dan tahun pesta olahraga berlangsung. Bukan hanya itu, semua logo yang pernah ada untuk pesta olah raga ini selalu disertakan 10lingkaran yang merupakan lambang dari negara Asean.

Selain logo, pesta olahraga ini selalu disertai oleh sebuah maskot. Logo dan maskot selalu berhubungan dengan pesta olahraga ini. Salah satu tujuan adanya sebuah maskot dari setiap pesta olah raga adalah untuk memeriahkan suasana dari pesta olah raga tersebut dan untuk memperkuat ciri khas daerah dimana diadakannya pesta olahraga.

Untuk pesta olahraga yang ke XXVI akan diselenggarakan di Indonesia, Kepastian Indonesia menjadi tuan rumah pesta olahraga Asia Tenggara dua tahunan tersebut diputuskan Senin (4/6) dalam pertemuan Dewan SEA Games di Nakon Rachasima, Thailand, yang akan menyelenggarakan SEA Games XXIV Desember 2007. Ketua Umum KONI Pusat Rita Subowo mengatakan, delegasi dari 11 negara anggota SEA Games Federation, sangat menyambut antusias ditetapkannya Indonesia sebagai tuan rumah.

Pasalnya Singapura yang telah ditetapkan menjadi tuan rumah SEA Games -XXVI, 2011 meminta mundur menjadi 2013. Sementara SEA Games XXV tahun 2009 akan dilangsungkan di Laos. "Ini kesempatan buat kita paling tidak dapat lebih memacu peningkatan prestasi," kata Rita Subowo. Rita Subowo mengemukakan, Jawa Barat dan Jawa Tengah dipastikan akan menjadi tempat penyelenggara SEA Games XXVI tahun 2011. Ini didasari atas keputusan Pemerintah yang telah menetapkan dua daerah tersebut akan menjadi tuan rumah SEA Games.

"Jawa Barat dan Jawa Tengah akan menjadi tuan rumah, mengingat dua daerah itu telah disepakati menjadi tuan rumah SEA Games," kata Rita Subowo. Kepastian Jawa Barat dan Jawa tengah menjadi tuan rumah SEA Games XXVI diputuskan secara bersamaan saat Wakil Presiden Jusuf Kalla mengumumkan Riau menjadi tuan rumah PON-18 tahun 2012, Agustus tahun lalu.

Kendati demikian, kata Rita Subowo, dua daerah, yakni Palembang, Sumatera Selatan, dan DKI Jakarta juga akan diikutsertakan menjadi tuan rumah SEA Games XXVI. "Keterlibatan dua daerah tersebut untuk menunjang suksesnya penyelenggaraan SEA Games XXVI," ungkap Rita.

Adalah sesuatu hal yang menarik untuk mengangkat tema ini. Dikatakan menarik karena Sea Games yang ke XXVI ini diadakan di Indonesia. Ini merupakan kesempatan yang sangat baik untuk mengangkat derajat dan martabat bangsa ini melalui Sea Games. Sea Games ini akan diadakan di Jawa Barat salah satu kotanya adalah Bandung. Ini adalah momen yang tepat untuk mengangkat nama baik kota Bandung dan Indonesia di mata negara-negara Asean. Melalui branding sebuah logo dan maskot ini, sesuatu yang menjadi kebanggaan bangsa dan kota Bandung bisa ditampilkan. Tentunya didukung dengan situasi dan kondisi yang mendukung untuk diselenggarakan pesta olahraga ini.

1.2 Identifikasi Masalah / Pembatasan Masalah

Betapa pentingnya kerja sama antara negara-negara Asean, maka Sea Games pun menjadi sebuah kegiatan pesta olahraga yang ditunggu-tunggu oleh masyarakat negara-negara Asean. Untuk Sea Games yang ke XXVII akan diadakan di Indonesia, ini adalah kali ke-4 Indonesia menjadi tuan rumah. Tahun 1979 adalah pertama kalinya Indonesia menjadi tuan rumah dari pesta olahraga ini, tahun 1987 yang kedua, dan tahun ke 1997 yang ketiga, dan tahun 2011 akan menjadi tuan rumah pesta olahraga antar negara-negara Asean ke 4. Salah satu kota yang akan menjadi tempat untuk bertanding olahraga adalah Bandung.

Kepastian Indonesia menjadi tuan rumah diputuskan Senin (4/6) dalam pertemuan Dewan SEA Games di Nakon Rachasima, Thailand. Karena akan diadakan di satu daerah yaitu Jawa Barat, dibutuhkan logo dan maskot yang mendukung proses berjalannya pesta olahraga tersebut. Logo dan maskot pun harus menjadi sebuah kebanggaan bangsa Indonesia, dimana kedua identitas tersebut merupakan perwakilan *image* dari Indonesia. Sedangkan Indonesia mempunyai banyak sekali suku bangsa, budaya, dan ciri khas yang sangat beragam. Inilah yang menjadi keunikan dalam pembuatan logo dan maskot untuk Sea Games yang ke XXVI.

1.3 Rumusan Masalah

Setelah melalui proses identifikasi masalah, maka disimpulkan menjadi beberapa pertanyaan, diantaranya adalah :

1. Cabang olahraga apa saja yang dipertandingkan oleh Sea Games ini?
2. Ada berapa negara yang terlibat dalam pesta olahraga ini?
3. Dikota mana pesta olahraga yang ke XXVI akan berlangsung?
4. Apakah ada logo dan maskot dalam setiap pesta olahraga ini diselenggarakan?
5. Apa gunanya logo dan maskot tersebut?
6. Mengapa logo dan maskot selalu mencerminkan keberadaan negara tempat diselenggarakan pesta olahraga?
7. Kemana saja sebuah logo dapat diaplikasikan?

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan logo dan maskot adalah untuk pengaplikasian ke cabang olahraga yang dipertandingkan, pengaplikasian tersebut akan digambarkan sesuai dengan cabang olahraga yang akan dipertandingkan nantinya. Cabang olahraga tersebut diantaranya adalah :

- Akuatik - renang, lompat indah, polo air
- Anggar
- Angkat besi
- Atletik - trek dan lapangan, jalan cepat dan maraton
- Balap perahu tradisional
- Balap sepeda - jalan raya, trek, sepeda gunung
- Berkuda
- Biliar dan Snooker
- Binaraga
- Bisbol

- Bola basket
- Bola tangan
- Bola voli - voli indoor dan voli pantai
- Boling
- Bulutangkis
- Dayung
- Golf
- Gulat
- Hoki
- Kano
- Karate
- *Lawn bowls*
- Layar - layar dan selancar angin
- Menembak - menembak, skeet dan trap
- Muaythai
- Olahraga dansa
- Panahan
- Pencak silat
- Petanque
- Polo
- Rugbi
- Senam - artistik, ritmik, aerobik

- Sepak bola
- Sepak takraw
- Softbol
- Squash
- Taekwondo
- Tenis
- Tenis meja
- Tinju
- Trilomba
- Wushu
- Yudo
- Go (ekshibisi)
- Kempo (ekshibisi)

Karena akan dipertandingkan di kota Bandung dalam jangka waktu yang singkat maka perancangan logo pun sifatnya tidak *long term* melainkan sebaliknya *short term*. Dikarenakan perancangan logo *short term*, maka logo-logo yang pernah ada pun lebih terlihat mempunyai banyak ornament dan informasi. Selain itu logo dan maskot mempunyai kegunaan untuk pengingat dan alat untuk memberitahukan ciri khas dari tempat berlangsungnya acara, saatnya unjuk gigi kepada dunia tentang keunikan yang terkandung dalam logo dan maskot tersebut.

Logo dan maskot yang akan dipakai dapat diaplikasikan ke media seperti: medali, multimedia, brosur, flyer, stationaries, topi, kaus, handuk, rompi, boneka, x banner, sign system, billboard, sticker, mobil,

1.5 Ruang Lingkup Perancangan

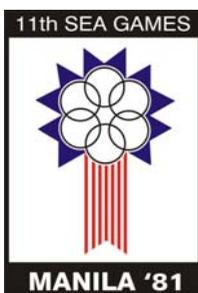
Ruang lingkup yang akan dipilih oleh penulis adalah penelitian terhadap logo dan maskot yang pernah ada selama Sea Games berlangsung. Dengan cara membandingkan logo dan maskot. Mencari arti warna bentuk logo maupun maskot yang pernah ada. Setelah ditemukan perbedaan, persamaan, dan arti dari logo dan maskot yang terdahulu, maka akan dibuatlah logo dan maskot yang sesuai dengan kondisi Indonesia. Setelah terciptanya logo dan maskot yang baru, maka akan ada pengaplikasian logo dan maskot akan dilakukan. Hampir setiap diadakannya sea games, selain disertai logo acara, pasti disertai adanya maskot.

Maskot tersebut merupakan ciri khas negara dimana tempat berlangsungnya acara. Hampir seluruh maskot merupakan binatang yang memiliki cerita tersendiri bagi negara tersebut. Maskot hewan yang pernah dipakai diantaranya adalah banteng, tupai, hanoman, rajawali, singa, kucing. Ada satu negara yang memakai maskotnya adalah karakter manusia. Jika dilihat secara seksama : tidak ada peraturan yang pasti dalam pembuatan maskot, menggunakan manusia atau hewan tak jadi masalah. Selama maskot tersebut mempunyai nilai nilai yang positif, ciri khas negara tersebut, tidak mengandung sara, masih bisa untuk diaplikasikan.

Berikut adalah contoh-contoh dari logo dan maskot yang pernah ada:



Logo Sea Games Tahun 1969, pada tahun ini tidak ditemukan adanya sebuah maskot.



Logo Sea Games Tahun 1981, pada tahun ini tidak ditemukan adanya sebuah maskot.



Logo Sea Games Tahun 1989, pada tahun ini tidak ditemukan adanya sebuah maskot.



Logo Sea Games Tahun 1991, pada tahun ini ditemukan adanya sebuah maskot berupa ayam jantan.



Logo Sea Games Tahun 1993, pada tahun ini ditemukan adanya sebuah maskot berupa singa.



Sea Games
9-17 December 1995
Chiangmai, Thailand

Logo Sea Games Tahun 1995, pada tahun ini tidak ditemukan adanya sebuah maskot.



 **THE 19th
SEA GAMES**
JAKARTA 1997



 **THE 19th
SEA GAMES**
JAKARTA 1997

Logo Sea Games Tahun 1997, pada tahun ini ditemukan adanya sebuah maskot berupa hanoman.



**1999
The 20th
SEA GAMES**
BRUNEI DARUSSALAM



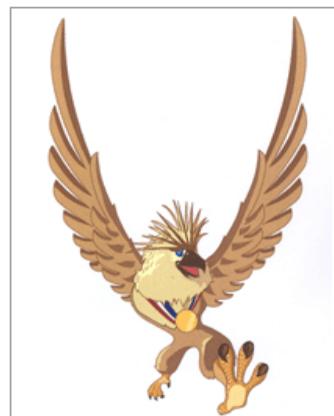
Logo Sea Games Tahun 1999, pada tahun ini ditemukan adanya sebuah maskot berupa karakter manusia.



Logo Sea Games Tahun 2001, pada tahun ini ditemukan adanya sebuah maskot berupa tupai.



Logo Sea Games Tahun 2003, pada tahun ini ditemukan adanya sebuah maskot berupa banteng.



Logo Sea Games Tahun 2005, pada tahun ini ditemukan adanya sebuah maskot berupa burung

rajawali coklat.



Logo Sea Games Tahun 2007, pada tahun ini ditemukan adanya sebuah maskot berupa kucing yang dipercaya membawa keberuntungan.

1.6 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data yang didapat berasal dari internet, koran, dan nara sumber lainnya yang dapat dipercaya kebenarannya. Cara yang digunakan dalam pengumpulan data berupa penelitian terhadap logo dan maskot yang sebelumnya. Studi lapang karena akan dilakukan di Bandung, maka harus mencari tempat yang strategis untuk pemasangan *signing system*, *banner*, dan bentuk aplikasi desain lainnya.

1.6.1 Sumber Data

Sumber data diperoleh dari :

- Pesta Olahraga Negara-Negara Asia Tenggara - Wikipedia Indonesia, ensiklopedia bebas berbahasa Indonesia
- Indonesia Tuan Rumah SEA Games 2011 - KOMPAS CYBER MEDIA.
- SEA Games Indons the hosts for 2011 – The Stars Online.
- Bandung menjadi tuan rumah Sea Games XXVII – Harian Pikiran Rakyat.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan penulis berupa :

1. Penelitian terhadap logo dan maskot yang pernah ada, dan penelitian terhadap pengaplikasian logo dan maskot sebelumnya.
2. Pencarian data melalui internet.
3. Quisioner untuk mencari perbedaan dan persamaan yang signifikan terhadap logo dan maskot yang sebelumnya.
4. Melalui media cetak seperti buku-buku sejarah Sea Games, koran, dan nara sumber yang dapat dipercaya.