PERANCANGAN KONTEN VISUAL & *MERCHANDISE* SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DAN INFORMASI KOMUNITAS *CHELSEA* INDONESIA *SUPPORTERS CLUB* (CISC) REGIONAL YOGYAKARTA

ABSTRAK

Komunikasi visual seperti gambar saat ini banyak digunakan oleh masyarakat untuk membangun *personal branding* ataupun komunitas, salah satu komunitas atau kelompok adalah suporter bola. Kehadiran pendukung atau Supoter ditengah sebuah klub sepakbola sangat baik dalam perkembangan dan sebagai pendamping klub tersebut saat menjalani laga tandang maupun kandang. Seperti halnya pendukung atau suporter sepakbola yang ada diseluruh dunia, sebuah kelompok atau orang-orang yang terkumpul menjadi satu bagian dan keinginan untuk mendukung ataupun membela klub sepakbola yang dicintainya. Sebuah kelompok tersebut menjadi wadah tempat bersenang-senang untuk mereka yang satu hobi yang disebut Komunitas *Supporters Club.* Hampir semua klub sepakbola besar mempunya Komunitas *Supporters Club* yang diisi oleh orang-orang loyal, Keberadaan *Supporters Club* khssusnya di Indonesia sangat banyak dijumpai baik itu dari klub dalam negeri maupun Luar negeri klub top Eropa. *Merchandise* atau barang dagangan menjadi pemasukan besar bagi klub bola ataupun Komunitas *Supporters Club. Merchandise* sangat diminati oleh pendukung sepakbola sebagai identitas visual ataupun tanda pengenal kuat melalui tanda atau desain logo maupun warna yang tertera dan melekat disebuah *Merchandise* yang digunakan oleh pendukung. Komunitas CISC Regional Jogja menjadi objek dalam penelitian atau perancangan visual ini. Referensi dalam perancangan visual ini adalah Chelsea FC mulai dari warna dan elemen desain lainnya dalam sepakbola, Selain wawancara dan pengamatan visual melalui buku dan website karya, aspek visual terdiri dari tiga yaitu Gambar/Imaji, pembuat atau produksi dan aspek pemirsa atau audiens. Perancangan konten visual dan *Merchandise* menggunakan tiga aplikasi inti dalam pembuatan atau perancangannya yaitu Adobe Photoshop, Ilustrator dan Blender untuk membuat 3D Modeling. Tujuan dengan adanya perancangan visual ini adalah sebagai media komunikasi dan informasi komunitas dan juga sebagai inspirasi kedepannya melalui konten visual ataupun *Merchandise.*

Kata kunci: Sepabola, *Supporters Club,* Merchandise, perancangan visual.

ABSTRACT

Visual communication, such as images, is widely used by society nowadays to build personal branding and communities, and one of these communities or groups is football supporters. The presence of supporters, or "Suporter" in the midst of a football club, is highly beneficial for its development and serves as companions during both away and home matches. Just like football supporters all over the world, this group of people comes together as one entity with the desire to support and defend their beloved football club. This group becomes a platform for those with a common hobby, known as the Supporters Club Community. Almost all major football clubs have their own Supporters Club, filled with loyal individuals. The presence of Supporters Clubs, especially in Indonesia, is extensive, encompassing both domestic and top European clubs. Merchandise or goods become a significant source of income for football clubs and Supporters Clubs. Supporters highly favor merchandise as it serves as a visual identity and a strong identifier through logos, designs, and colors displayed on the items used by the supporters.The CISC Regional Jogja Community is the subject of this visual design and research. The reference for this visual design is Chelsea FC, incorporating their colors and other design elements prevalent in football. In addition to interviews and visual observations from books and website works, the visual aspect consists of three elements: Image/Imagination, creator or production, and audience. The design of visual content and merchandise utilizes three core applications for its creation or design: Adobe Photoshop, Illustrator, and Blender for 3D Modeling. The purpose of this visual design is to serve as a means of communication and information for the community and also to inspire future visual content and merchandise.

Keywords: *Football, Supporters Club, Merchandise, visual design.*