



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN OLAHRAGA *FLOORBALL*  
DENGAN TEKNIK ILUSTRASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA EDUKASI  
UNTUK PEMULA**

**TUGAS AKHIR**



**Program Studi  
S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh**

**Nanda Dwi Arifki Karim**

**18420100084**

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN OLAHRAGA *FLOORBALL*  
DENGAN TEKNIK ILUSTRASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA EDUKASI  
UNTUK PEMULA**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk  
Menyelesaikan program sarjana desain.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Disusun Oleh:**

**Nama** : Nanda Dwi Arifki Karim  
**NIM** : 18420100084  
**Program** : S1 (Strata Satu)  
**Jurusan** : Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

## Tugas Akhir

# PERANCANGAN BUKU PANDUAN OLAHRAGA *FLOORBALL* DENGAN TEKNIK ILUSTRASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA EDUKASI UNTUK PEMULA

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Nanda Dwi Arifki Karim**

**NIM : 18420100084**

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh

Dewan Penguji Pada : 20 Januari 2023

### Susunan Dewan Penguji

#### Pembimbing :

1. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom., ACA.

NIDN : 0716127501

2. Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN : 0726027101

#### Penguji :

Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN : 0704017701

Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date:  
2023.02.02  
11:39:42 +07'00'

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2023.02.02  
12:49:14 +07'00'

Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Location: Universitas  
Dinamika  
Date: 2023.02.06 08:31:34  
+07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana

Digitally signed  
by Universitas  
Dinamika  
Date: 2023.02.06  
14:20:55 +07'00'



**Karsam, MA., Ph.D.**

NIDN : 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

## LEMBAR MOTTO



**“Jadilah pribadi yang lebih baik dari hari yang kemarin”**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## LEMBAR PERSEMBAHAN



**“Karya ini saya persembahkan kepada mereka yang terus berusaha  
untuk berkarya”**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Nanda Dwi Arifki Karim  
NIM : 18420100084  
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Desain Dan Industri Kreatif  
Judul Karya : PERANCANGAN BUKU PANDUAN OLAHRAGA *FLOORBALL*  
DENGAN TEKNIK ILUSTRASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA  
EDUKASI UNTUK PEMULA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli saya baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semua rujukan yang tercantum dalam daftar pustaka saya.
3. Apabila Dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 4 Januari 2023



(Nanda Dwi Arifki Karim)

NIM. 18420100084

## ABSTRAK

Rendahnya pengetahuan dan informasi masyarakat terhadap olahraga *floorball*, mengakibatkan olahraga ini kurang populer dan diminati masyarakat khususnya generasi muda. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang olahraga *floorball* ini disebabkan oleh banyak faktor dan diantaranya ialah karena kurangnya informasi dan berita seputar olahraga *floorball* di media. Maka dari itu perlu adanya sosialisasi terhadap anak-anak, sehingga generasi muda di Indonesia tidak awam lagi dengan yang namanya olahraga *floorball*. Adapun metode sosialisasinya ialah memberikan pembelajaran atau materi terhadap siswa umur 9 – 15 tahun di sekolah. Metode pembelajaran ini memerlukan buku yang membahas dan mengulas semua hal yang berkaitan dengan olahraga *floorball* ini. Dalam memecahkan masalah ini peneliti menggunakan Teknik ilustrasi digital dalam menjelaskan setiap hal terkait olahraga *floorball* ini, seperti : sejarah, peraturan permainan dan skill dasar bagi pemula dalam bermain *floorball*. Penggunaan ilustrasi digital oleh penulis dalam merancang buku edukasi olahraga *floorball* ini berguna agar pembaca/anak-anak merasa tertarik dan senang dalam mempelajari buku tersebut. Selain merancang buku panduan dan edukasi olahraga *floorball* untuk anak usia 9-15 tahun, penulis juga menambahkan media pendukung seperti desain baju, Ebook, poster dan video pembelajaran sebagai media penguat agar anak-anak usia 9 – 15 tahun bersemangat mempelajari olahraga *floorball* ini.

Kata kunci : *buku, edukasi, floorball, usia muda, video, pembelajaran*

## KATA PENGANTAR

Dengan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berkat rahmat dan karunia-nya, penulis akhirnya dapat Menyelesaikan laporan penelitian tugas akhir ini sebagai syarat dalam menyelesaikan program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan tepat waktu. Pada laporan tugas akhir ini, penulis membuat laporan yang berjudul “Perancangan Buku Panduan Olahraga *Floorball* Dengan Teknik Ilustrasi Digital Sebagai Upaya Edukasi Untuk Pemula” Pada proses penyusunan hingga terwujudnya laporan ini, penulis mendapat banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis memberikan terima kasih yang sedalamdalamnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan, berkat, dan rahmatnya dalam memudahkan penulisan laporan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memberi support, motivasi kepada anak-anaknya.
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku ketua dari program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Dinamika Surabaya.
4. Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA dan Bapak Siswo Martono S.Kom., M.M. selaku dosen pembimbing Tugas akhir.
5. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom Selaku dosen penguji Tugas akhir.
6. Teman-teman DKV terkhususnya angkatan 18.

Penulisan laporan penelitian ini diajukan guna sebagai edukasi olahraga *floorball* terhadap anak – anak terkhususnya Siswa SD - SMP

Saya menyadari bahwa penyusunan laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna karena pengalaman, pengetahuan dan waktu yang saya miliki terbatas. Oleh karena itu, saran dan kritik dari semua pihak sangat diharapkan demi perbaikan laporan dimasa mendatang.

Surabaya, 20 Januari 2023

Peneliti



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	4
2.1 Penelitian Terdahulu .....	4
2.2 Teknik Ilustrasi .....	4
2.2.1 Ilustrasi Digital .....	5
2.2.2 Fungsi Digital .....	5
2.3 Ilustrasi Kartun .....	6
2.4 <i>Floorball</i> .....	6
2.5 Layout .....	7
2.6 Tipografi .....	7
2.7 Warna .....	8
2.7.1 Warna Hue .....	8
2.7.2 Warna Tint .....	8
2.7.3 Warna Tone .....	9
2.7.4 Warna Shade .....	9
2.8 Media Cetak .....	9
2.9 Buku .....	9
2.9 Video .....	10
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	11
3.1 Pendekatan Penelitian .....	11
3.2 Objek Penelitian .....	11

3.3 Subjek Penelitian .....	11
3.4 Lokasi Penelitian .....	12
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	12
3.5.1 Observasi .....	12
3.5.2 Wawancara .....	12
3.5.3 Dokumentasi .....	13
3.5.4 Studi Literatur .....	13
3.5.5 Studi Kompetitor .....	13
3.6 Teknik Analisa data .....	14
3.6.1 Reduksi Data .....	15
3.6.2 Penyajian Data .....	15
3.6.3 Penarikan Kesimpulan .....	15
3.6.4 SWOT .....	15
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	17
4.1 Hasil Temuan Data .....	17
4.1.1 Hasil Observasi .....	17
4.1.2 Wawancara .....	19
4.1.3 Dokumen .....	23
4.1.4 Studi Kompetitor .....	23
4.2 Analisa Data .....	24
4.2.1 Reduksi Data .....	24
4.2.2 Penyajian Data .....	26
4.2.3 Penarikan Kesimpulan .....	26
4.2.4 STP ( <i>Segmentasi, Targeting, Positioning</i> ) .....	27
4.2.5 USP ( <i>Unique Selling Proposition</i> ) .....	28
4.2.6 Analisis SWOT .....	29
4.2.7 <i>Key Communication message</i> .....	30
4.3 Perancangan Karya .....	31
4.3.1 Strategi Kreatif .....	31
4.3.2 Implementasi Karya .....	41
4.3.3 Budgeting Media/Karya .....	46
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	47

5.1 Kesimpulan .....	47
5.2 Saran .....	47
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>48</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.1 Kegiatan <i>Floorball</i> di SD Muhammadiyah .....	2
Gambar 1.1.2 Kegiatan <i>floorball</i> di SMP Sepuluh Nopember .....	2
Gambar 2.3.1 Contoh Ilustrasi Kartun .....	6
Gambar 2.4.1 Gambaran Olahraga <i>floorball</i> .....	7
Gambar 3.5.5 Buku Berjudul “ <i>Floorball, Learn, Start &amp; Play</i> ” .....	14
Gambar 4.1.1 Foto Kegiatan Olahraga di Sekolah SD .....	17
Gambar 4.1.2 Foto Kegiatan Sosialisasi <i>Floorball</i> di SMP .....	17
Gambar 4.1.3 Foto Fasilitas Lapangan di sekolah SMP .....	18
Gambar 4.1.4 Foto Fasilitas Lapangan di sekolah SD .....	18
Gambar 4.1.5 Foto Wawancara Dengan Siswa SD Muhammadiyah .....	20
Gambar 4.1.6 Foto Wawancara Dengan Siswa SMP .....	20
Gambar 4.1.7 Foto wawancara Dengan Guru Sekolah SD .....	21
Gambar 4.1.8 Foto Wawancara Dengan Pegiat olahraga <i>Floorball</i> .....	22
Gambar 4.1.9 Foto Latihan Rutin Atlit dan Mahasiswa UNESA .....	22
Gambar 4.3.1 Tampilan Judul Buku .....	32
Gambar 4.3.2 Warna vebrant .....	33
Gambar 4.3.3 Contoh <i>Font North Boy</i> .....	33
Gambar 4.3.4 Contoh <i>font myriad Variable</i> .....	33
Gambar 4.3.5 Contoh <i>font OPTIFuturaDemi</i> .....	34
Gambar 4.3.6 Contoh <i>font Norwill</i> .....	34
Gambar 4.3.7 Contoh <i>font Kartooni</i> .....	35
Gambar 4.3.8 Sketsa Karakter alternatif 1 .....	36
Gambar 4.3.9 Sketsa Karakter alternatif 2 .....	36
Gambar 4.3.10 Sketsa Karakter alternatif 3 .....	36
Gambar 4.3.11 Sketsa Desain Buku .....	37
Gambar 4.3.12 Sketsa Poster .....	37
Gambar 4.3.13 Sketsa Desain baju .....	38
Gambar 4.3.14 Cover Depan Buku .....	41
Gambar 4.3.15 Cover Belakang Buku .....	41
Gambar 4.3.16 Buku Halaman 2-3 .....	42
Gambar 4.3.17 Buku Halaman 4-5 .....	42

Gambar 4.3.18 Buku Halaman 6-7 .....	43
Gambar 4.3.19 Buku Halaman 10-11 .....	43
Gambar 4.3.20 Desain Poster Digital .....	44
Gambar 4.3.21 Desain Kaos .....	44
Gambar 4.3.22 Cuplikan video <i>juggling</i> pada <i>Google drive</i> .....	45
Gambar 4.3.23 Cuplikan video <i>slap shoot</i> pada <i>Google drive</i> .....	45



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.6.4 SWOT .....	16
Tabel 4.1.1 Kuesioner pertanyaan .....	19
Tabel 4.2.6 Hasil Analisis SWOT .....	29
Tabel 4.2.7 Key Communication Massage .....	30
Tabel 4.3.3 Budgeting Media .....	46



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

*Floorball* atau yang disebut juga olahraga bola lantai adalah sebuah olahraga yang dilakukan didalam ruangan dan pertama dikembangkan pada tahun 1970-an di swedia. *Floorball* termasuk olahraga bola lantai yang bolanya berbentuk kecil dan bulat sehingga perlu menggunakan stick untuk menggiring bola tersebut. *Floorball* masuk Indonesia dan berkembang pada tahun 2009, maka bisa disebut olahraga ini sangat baru di Indonesia. Selama olahraga *floorball* masuk dan berkembang di Indonesia, perkembangannya tidak signifikan dikarenakan kurangnya informasi dan minat dari masyarakat terkhususnya di kalangan anak-anak muda. Hasil dari wawancara seorang guru olahraga dan mantan atlit wakil dari Jawa Timur cabang olahraga *floorball* 2019 yaitu Rizal Andreanto (15/09/2022) mengatakan perkembangan olahraga *floorball* sangatlah lambat. Lambatnya perkembangan olahraga *floorball* dikarenakan kurangnya kampanye mempromosikan olahraga *floorball* sehingga informasi yang diperoleh masyarakat tentang olahraga ini sangat terbatas, dan ditambah lagi fasilitas pembelajaran juga terbatas.

Olahraga *floorball* memiliki potensi cukup bagus dikalangan anak-anak muda dikarenakan olahraga ini lebih aman dimainkan, dapat melatih sistem motorik dan kebugaran tubuh. Peneliti juga telah melakukan riset terhadap 20 siswa SD-SMP secara acak dan mendapati 19 dari 20 Siswa SD – SMP tidak mengetahui olahraga *floorball*, tetapi minat anak-anak ketika dikenalkan olahraga *floorball* cukup tinggi dan mereka tertarik mempelajarinya. Dikatakan juga oleh Rizal Andreanto bahwa di Surabaya selama berkembangnya olahraga *floorball* kurang lebih baru 5 sekolah yang mengajarkan olahraga ini, diantaranya SMP Muhammadiyah 2, SMP Muhammadiyah 4, SMP Kreatif An-nur, SMA Muhammadiyah 3, SMA Muhammadiyah 10.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan, tak jarang para pemain dan atlit dari cabang olahraga *floorball* melakukan sosialisasi ke masyarakat. Sosialisasi yang dilakukan ialah dengan cara masuk ke sejumlah

sekolah melalui pembinaan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Tujuan dilakukannya kegiatan ini untuk mengenalkan olahraga *floorball* kepada generasi muda. Adapun kendala yang dialami Rizal Andreanto dan teman-teman saat mengkampanyekan olahraga *floorball* ke masyarakat, khususnya Anak sekolahan ialah metode pembelajaran konvensional yaitu hanya dengan metode pembelajaran secara lisan dan langsung praktik tanpa buku panduan. Cara pembelajaran secara lisan dan langsung praktik tidaklah salah tetapi tanpa buku panduan membuat siswa mudah lupa apa yang telah dipelajari saat pembelajaran, ditambah keterbatasan waktu dan fasilitas olahraga seperti lapangan yang terbatas juga menjadi kendala yang dialami siswa.

Permasalahan tidak adanya buku panduan yang mengulas seputar olahraga *floorball* dan teknik dasar bermain *floorball* sangat berpengaruh terhadap minat anak-anak khususnya siswa SD – SMP (9-15 tahun). Kenapa dalam permasalahan ini sangat dibutuhkan buku pedoman bermain olahraga *floorball*? karena dengan adanya bantuan dari buku pedoman ini, siswa SD-SMP bisa mempelajari lagi apa yang telah mereka pelajari di rumah. Harapan terbesar peneliti dengan adanya buku panduan ini olahraga *Floorball* dapat masuk ke materi olahraga di setiap sekolah atau ekstrakurikuler sehingga olahraga ini bisa berkembang dikalangan anak muda Indonesia.



Gambar 1.1.1 Kegiatan pembelajaran olahraga *floorball* di SD Muhammadiyah 15 Limas Surabaya



Gambar 1.1.2 Kegiatan Sosialisasi *floorball* oleh mahasiswa UNESA di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo.



### 1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas, maka rumusan masalah yang didapat adalah : “Bagaimana merancang buku panduan olahraga *floorball* dengan teknik ilustrasi digital sebagai upaya edukasi untuk pemula.

### 1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera diatas, maka bisa disimpulkan batasan dari permasalahan adalah:

- a. Merancang sebuah buku panduan olahraga *floorball* dengan teknik ilustrasi digital untuk anak usia 9 – 15 tahun.
- b. Buku ilustrasi berisi step by step gerakan olahraga beserta penjelasannya dengan gaya ilustrasi kartun dan membahas tuntas dunia olahraga *floorball*.
- c. Media pendukung *Ebook*, desain baju, poster, video pembelajaran.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian diharapkan bisa merancang buku ilustrasi mengenai olahraga *floorball* dengan teknik ilustrasi digital guna mengedukasi anak-anak usia 9 – 15 tahun.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diantaranya:

- a. Karya ini dapat menambah wawasan tentang olahraga *floorball* untuk anak-anak usia 9 – 15 tahun.
- b. Menambah pengalaman peneliti merancang buku.
- c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan peneliti selanjutnya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Studi literatur terhadap penelitian terdahulu sebagai dasar acuan perancangan buku ilustrasi panduan olahraga *floorball*, maka merujuk pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yongky Dwi Adi Priyanto, Widiastuti, dan M Asnawi (2020) mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dengan judul “Model Latihan *Floorball* Yongs Untuk Pemula”. Dalam penelitian terdahulu ini peneliti membahas mengenai analisis latihan *floorball* dengan 27 model pelatihan terhadap pemula. Perbedaan terhadap penelitian terdahulu terletak pada media dan cara pembelajaran olahraga *floorball*, penelitian ini menerapkan cara pembelajaran dengan buku ilustrasi dan media pendukung video.

Rujukan penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh Diva Ristie Valentina dan Anung Priambodo (2019) mahasiswa Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Minat Siswa SMA dan SMK Negeri Di Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik Terhadap Permainan Floorball” dalam penelitian ini, peneliti membahas mengenai tingginya minat olahraga *floorball* di SMAN 1 & SMKN 1 Kecamatan Driyorejo sebanyak 72 %. Pada kenyataannya jika terdapat minat yang tinggi tanpa adanya konsistensi pada pembelajaran olahraga *floorball* membuat minat siswa akan perlahan menurun, maka diperlukannya buku bimbingan olahraga *floorball* sebagai media pembelajaran secara otodidak atau pembelajaran ekstrakurikuler.

Pada penelitian kali ini, peneliti akan menggunakan penelitian terdahulu sebagai acuan dalam menyelesaikan penelitian ini agar dapat mendapatkan hasil maksimal.

#### **2.2 Teknik Ilustrasi**

Kata Ilustrasi berasal dari kata latin “*illustrare*” yang memiliki arti menerangi atau memurnikan. Dikutip dari buku *The American Heritage of The English Language*, kata ilustrasi berarti memperjelas melalui contoh, analogi dan dekorasi. dengan kata lain Ilustrasi adalah suatu teknik penggambaran, lukisan

atau teknik seni rupa yang berguna untuk memperjelas ide dan narasi. tujuan utamanya untuk memperkuat, memperjelas, memperindah, dan mempertegas suatu cerita.

Menurut para ahli seperti Martha Thomas dalam buku Seni Ilustrasi Sebuah Tinjauan Historis (Salam, Sofyan, 1994: 171) pengertian ilustrasi adalah karya seni yang mengambil inspirasi dari karya kesastraan untuk menghiasi naskah dan membantu menjelaskan cerita dan merekam peristiwa.

### 2.2.1 Ilustrasi Digital

Sebelum memilih dan menggunakan software ilustrasi digital, peneliti perlu mengetahui jenis ilustrasi digital apa yang akan dibuat sebagai karya. Jenis ilustrasi yang akan dibuat peneliti adalah jenis ilustrasi vector. Menurut Glitschka dalam buku Vector Basic Training (2011:22) menjelaskan “gambar vektor terdiri dari jalur linier yang membuat gambar dan menyimpan informasi tentang titik-titik gambar”. Desain vector memiliki beberapa kelebihan seperti besar atau kecilnya gambar tidak akan mempengaruhi kualitas atau pixel pada gambar, dan ukuran file kecil, mempunyai warna yang cocok untuk gambar sederhana. Ilustrasi digital dapat digunakan pada komik, logo, poster sehingga lebih terkesan bergaya modern.

### 2.2.2 Fungsi ilustrasi

#### Fungsi Deskriptif

Fungsi deskriptif ilustrasi adalah satu atau lebih gambar yang menggantikan uraian sebuah deskripsi *teks* cerita dengan menggunakan ilustrasi. Teks Panjang dan juga naratif dapat digantikan oleh gambar Ilustrasi tersebut yang bertujuan guna melukiskan peristiwa dan maksud penulis sehingga dapat lebih cepat dan lebih mudah untuk dipahami.

#### Fungsi Ekspresi

Fungsi ekspresi ilustrasi adalah ilustrasi yang menyatakan dan memperlihatkan sesuatu perasaan, maksud, situasi, gagasan, ataupun konsep abstrak yang sifatnya tidak jelas didalam sebuah teks menjadi sesuatu yang nyata.

### Fungsi Analitis atau Struktural

Fungsi analitis ilustrasi adalah sebuah ilustrasi yang dapat menunjukkan gambar secara rinci dari bagian-bagian teks dengan detail sehingga dapat dengan mudah dianalisis dan dipahami.

### Fungsi Kualitatif

Fungsi kualitatif ilustrasi adalah gambar ilustrasi dapat dipakai untuk membuat kartun, foto, daftar, tabel, simbol, gambar, sketsa, dan grafik untuk mempermudah pembaca dalam mencermati data kualitatif.

## 2.3 Ilustrasi Kartun

Ilustrasi Kartun merupakan jenis ilustrasi yang disajikan dalam format yang menyenangkan dan biasanya berisi cerita lucu dan menghibur. Ilustrasi kartun tidak hanya untuk hiburan para pembacanya, tetapi juga memiliki makna dan maksud seperti menyampaikan pesan tersirat melalui gambar.



Gambar 2.3.1 Contoh ilustrasi kartun yang akan diterapkan di buku panduan olahraga *floorball*. Sumber : <http://surl.li/eoucX> & <http://surl.li/eoucZ>

## 2.4 *Floorball*

Olahraga *floorball* atau bola lantai masih sangat asing di telinga masyarakat Indonesia. Bola lantai merupakan olahraga tim yang dimainkan di dalam ruangan dan permainan ini dimainkan beregu yang terdiri dari lima pemain di lapangan dan satu orang penjaga gawang. Di dalam olahraga *floorball* kerjasama tim, kecepatan, serta ketangkasan merupakan keutamaan di setiap permainannya. Strategi dalam menyerang dan bertahan sangat berpengaruh dalam permainan *floorball*. Olahraga ini sekilas mirip dengan olahraga hoki yang sama – sama menggunakan stik dalam bermain, yang membedakan Permainan *floorball*

menggunakan bola plastik. Namun siapa sangka, olahraga ini sebenarnya sudah ada sejak tahun 1970an dan eksistensinya makin meningkat di kawasan Asia. Bahkan, menurut laporan International Floorball Federation (IFF), Asia menjadi wilayah dengan perkembangan permainan bola lantainya paling cepat di dunia. Bola lantai masuk ke sejumlah sekolah di Indonesia lewat ekstrakurikuler yang bertujuan untuk mengenalkan cabang olahraga ini. AFI juga mulai menjaring pemain potensial melalui kejuaraan nasional dan internasional.



Gambar 2.4.1 gambaran permainan olahraga *floorball*

## 2.5 Layout

Menurut penulis Buku Desain Suriyanto Rustan, dalam bukunya “Layout, Dasar & Penerapannya”, Layout merupakan susunan elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang sedang dibuat (Rustan, 2009). Hal ini juga disebut sebagai manajemen bentuk dan ruang. Tujuan utama layout adalah untuk menyajikan unsur visual dan tekstual secara komunikatif sehingga pembaca lebih mudah menyerap apa yang disajikan. Dalam perancangan desain buku panduan, layout sangatlah penting maka sebagai seorang desainer wajib menguasai dan memahami layout.

## 2.6 Tipografi

Menurut Dendi sudiana Tipografi adalah elemen grafis yang mudah dibaca, Tetapi dengan kata-kata yang terdiri dari huruf-huruf yang menuntun pembaca untuk memahami pesan atau ide (Sudiana, 2001). Secara penjabaran tipografi adalah seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia sehingga menciptakan kesan khusus untuk menawarkan kenyamanan membaca sebaik mungkin kepada pembaca. Tipografi sering

dijadikan acuan dalam pembuatan font yang digunakan baik di media cetak maupun digital. Tipografi memegang peranan penting dalam menyampaikan informasi atau ide dari website. Secara tidak sadar, masyarakat selalu melekat pada tipografi sebagai dasar komunikasi sehari-hari. Tipografi. Dalam menyusun sebuah buku panduan seorang desainer diwajibkan membuat pembaca merasa nyaman ketika membaca sehingga pembaca tidak mudah merasa bosan.

## **2.7 Warna**

Teori warna adalah pedoman yang digunakan desainer untuk menyampaikan pesan kepada pengguna melalui warna. Menurut jurnal Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan, Warna merupakan salah satu hal yang terpenting dalam mempengaruhi daya tarik suatu objek, karya atau desain (Monica, 2011). Warna menambahkan vibrasi tertentu di dalam sebuah desain. Secara umum warna sebenarnya dapat dilihat melalui persepsi setiap orang, Ada yang menyukai atau bahkan tidak menyukai warna tertentu. Warna adalah salah satu komponen yang menghidupkan suatu objek, logo, atau desain tertentu. Menurut buku Design and Promote, warna menciptakan ide, mengungkapkan pesan, membangkitkan minat, dan membangkitkan emosi pengguna. Oleh karena itu, teori warna atau color theory adalah salah satu pedoman yang harus dipegang teguh oleh desainer.

### **2.7.1 Warna Hue**

Artikel Sonvidon (2022), warna *hue* adalah jenis warna alami. Jenis warna ini terdiri dari warna primer dan sekunder seperti merah, kuning, biru, hijau, jingga, dan ungu. Sifatnya tidak bercampur dengan unsur warna abu-abu dan hitam.

### **2.7.2 Warna Tint**

Artikel Sonvidon (2022), warna Tint adalah warna yang dicampur dengan elemen warna putih, jenis warna ini bersifat ringan dan tidak terlalu cerah. Memunculkan warna tint membutuhkan penggabungan warna *hue* dengan warna putih.

### **2.3.1 Warna *Tone***

Artikel Sonvidon (2022) warna *Tone* adalah warna yang bercampur dengan unsur abu-abu, warna abu-abu itu sendiri berasal dari campuran warna hitam dan putih. Ketajaman warna ini lebih rendah, warna yang diwarnai terlihat lebih teduh dari warna aslinya.

### **2.3.2 Warna *Shade***

Artikel Sonvidon (2022) warna *shade* adalah warna yang memiliki pencampuran warna hitam. warna *shade* merupakan warna yang lebih gelap dari warna aslinya atau primer. Warna *shade* terlihat gelap, dan pekat.

## **2.4 Media Cetak**

Menurut sejarah media cetak merupakan media tertua yang ada di muka bumi. Media cetak berasal dari Kerajaan Romawi yang disebut *acta diuna* dan *acta senatus*, kemudian Johannes Guttenberg mengembangkan mesin cetak pada tahun 1450 dan hingga saat ini media cetak hadir dalam berbagai bentuk seperti surat kabar, tabloid, dan majalah.

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana, cetak adalah media visual yang disajikan dalam bentuk huruf dan diproduksi melalui proses cetak yang mengandung informasi (Susilana & Riyana, 2008). Saat ini media cetak banyak digunakan dalam bidang pendidikan dan informasi (berita dan periklanan), karena media cetak pada umumnya memiliki beberapa karakteristik, terutama kemampuan untuk menarik pembaca.

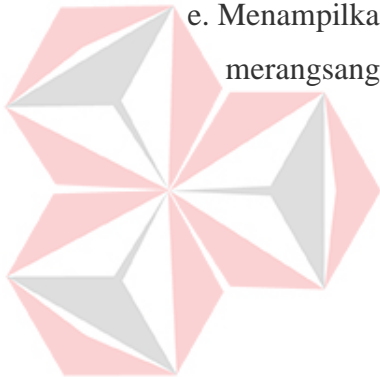
## **2.5 Buku**

Buku merupakan hasil rangkuman konseptual yang memuat informasi tentang hasil analisis kurikulum tertulis. Buku disusun dengan bahasa yang sederhana, menarik, dan biasanya dilengkapi dengan ilustrasi serta daftar pustaka. Dengan kata lain Buku adalah kumpulan kertas berisi informasi yang dicetak, ditata, dijilid, dan dilindungi bagian luarnya dengan kertas tebal, karton, atau bahan lain. (Sitepu, 2012 :8).

## 2.6 Video

Dalam memperkuat metode pembelajaran, tentunya diperlukan media pendukung sebagai sarana pembantu dalam menjelaskan materi yang sulit dipahami. Media pendukung video sangat membantu dalam menjelaskan materi didalam buku dan sebagai alat bantu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Manfaat media video menurut Andi Prastowo (2012 : 302), antara lain :

- a. Memberikan pengalaman tak terduga bagi.
- b. Menunjukkan sesuatu yang tidak dapat dilihat pada awalnya.
- c. Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu.
- d. Memberikan pengalaman kepada siswa untuk merasakan suatu keadaan tertentu.
- e. Menampilkan presentasi studi kasus kehidupan nyata yang dapat merangsang diskusi siswa.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Dilihat dari jenis datanya, maka pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang meneliti metode pengenalan dan pembelajaran olahraga *Floorball* dengan cara mendeskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah yang berbeda.

Pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai olahraga *floorball* dan cara pembelajaran yang efektif. Selain itu, dengan pendekatan kualitatif diharapkan dapat mengungkap permasalahan dimasyarakat mengenai olahraga *floorball*. Dari aspek pengumpulan datanya, pendekatan kuantitatif menggunakan cara survei atau wawancara terstruktur sehingga data yang didapat dapat dipertanggung jawabkan.

#### **3.2 Objek Penelitian**

Objek penelitian merupakan inti dari masalah pada penelitian, sehingga peneliti berusaha mencari informasi dan analisis yang berkaitan dengan materi tersebut (Suharsimi, 2010). Objek penelitian yang akan diambil adalah data yang berhubungan dengan materi pembelajaran olahraga *floorball*. Lokasi objek penelitian berada di GOR Universitas Negeri Surabaya.

#### **3.3 Subjek Penelitian**

Setiap subjek penelitian dapat berupa individu, kelompok, ataupun masyarakat tertentu. Terdapat beberapa subjek pada penelitian ini :

1. Guru olahraga
2. Pemain/atlit olahraga *floorball*
3. Siswa Usia 9 – 15 tahun SD - SMP

### 3.4 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berlangsung di SD Muhammadiyah 15 Limas Surabaya, SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo dan Universitas Negeri Surabaya.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2009) Teknik pengumpulan data merupakan tahapan penelitian yang paling strategis karena tujuan utama penelitian adalah mengumpulkan informasi atau data. Sugiyono (2009) juga menyatakan bahwa “Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data berlangsung dalam kondisi alamiah. sumber data primer, dan Teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan dan teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini.

#### 3.5.1 Observasi

Observasi dilakukan karena penelitian kualitatif biasanya memerlukan banyak interaksi langsung dengan lingkungan penelitian untuk mendapatkan informasi yang sebenarnya. Observasi yang dilakukan berhubungan dengan:

- Bagaimana pembelajaran olahraga yang menarik bagi siswa ?
- Kesiapan fasilitas olahraga di sekolah ?
- Seberapa besar antusias anak-anak usia 9-15 tahun ingin belajar olahraga *floorball* ?

#### 3.5.2 Wawancara

Menurut Riyanto (2010) interview wawancara adalah metode pengumpulan data yang memerlukan komunikasi langsung antara peneliti dengan yang diteliti atau responden. Wawancara merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dua orang atau lebih untuk mendapatkan informasi proses tanya jawab, sehingga dapat diarahkan dalam suatu topik tertentu. karena hal tersebut peneliti akan mewawancarai penggiat olahraga *floorball* yaitu Rizal Andreanto selaku mantan altit *floorball* wakil Jawa Timur 2019 dan anggota organisasi AFI Surabaya. Setelah itu peneliti juga mewawancarai guru olahraga dan siswa disekolah. untuk

mendapatkan tanggapan atau respon terkait olahraga ini.

- a. Rizal Andrianto pemain dan anggota IFA *floorball* Surabaya :
  - Bagaimana perkembangan *Flooball* dimasa depan ?
  - Apakah adanya buku panduan *floorball* dengan teknik ilustrasi akan membantu proses pembelajaran *floorball* untuk pemula ?
- b. Guru olahraga
  - Apa kendala yang dialami saat pembelajaran olahraga *floorball* ?
  - Apakah fasilitas disekolah memadai untuk olahraga *floorball* ?
  - Apakah siswa sangat antusias pada saat materi pembelajaran olahraga *floorball* ?
- c. Siswa SD-SMP
  - Apakah Anda minat dan ingin lebih tahu olahraga *floorball* ?
  - Apa Anda kesulitan dengan tidak adanya buku panduan olahraga *floorball* ?
  - Apa anda menyukai buku dengan banyak gambar ?

### 3.5.3 Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan bukti yakni berupa foto saat melakukan observasi, wawancara, dan pengambilan data dilapangan terkait olahraga *floorball*.

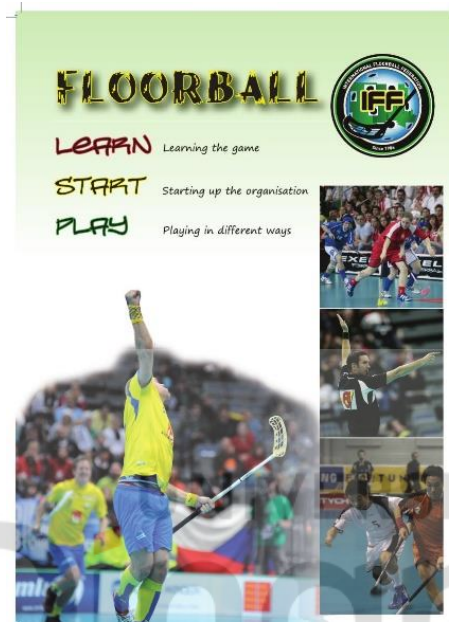
### 3.5.4 Studi Literatur

Peneliti akan mencari dan mengumpulkan informasi melalui jurnal, internet dan dilapangan secara langsung untuk menambah bahan guna membantu perancangan buku edukasi *floorball*. Peneliti mempelajari segala hal yang berhubungan dengan *floorball*, seperti sejarah, peraturan permainan, peralatan permainan dan skill basic dalam bermain olahraga *floorball*.

### 3.5.5 Studi Kompetitor

Studi kompetitor ini bisa membantu penulis untuk menyempurnakan perancangan buku panduan olahraga floorbal dengan mengamati produk yang hampir sama. Buku yang berjudul “Floorball, Learn, Start & Play”

yang diterbitkan oleh IFF (*International Floorball Federation*). Buku ini membahas tentang teori pembelajaran olahraga *floorball* dengan pembawaan materi yang berat sehingga menargetkan pembawa usia dewasa. buku ini menggunakan layout copy heavy dimana didominasi tulisan dan foto dokumentasi disetiap halamannya.



Gambar 3.5.5 Buku berjudul “*Floorball, Learn, Start & Play*”

### 3.6 Teknik Analisa Data

Menurut Sugiyono (2010), yang dimaksud dengan teknik analisis data adalah sebuah proses analisis data, pengumpulan data secara sistematis dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori-kategori atau pola-pola yang penting dan dipelajari. Setelah itu menarik kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

### 3.6.1 Reduksi Data

Data yang diperoleh Selama analisis di lapangan jumlahnya cukup banyak, karena itu perlu ditulis dan dirinci. Reduksi data merupakan langkah yang memungkinkan untuk dilakukannya pemilahan, memusatkan, dan menyederhanakan data. Setelah data yang dibutuhkan terkumpul dari metode observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur, maka selanjutnya data tersebut diteliti untuk dibuat rancangan buku panduan olahraga *floorball* dengan teknik ilustrasi digital.

### 3.6.2 Penyajian Data

Dalam pengertian ini, mengacu pada penyajian informasi terstruktur untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Penyajian informasi digunakan untuk menggabungkan dan mengatur informasi dalam format yang terintegrasi dan mudah dipahami. Penyajian data dalam penelitian ini akan menjelaskan tahap-tahap perancangan buku panduan olahraga *floorball* dengan teknik ilustrasi digital.

### 3.6.3 Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini adalah menarik kesimpulan dari semua data yang telah dikumpulkan. Dalam penelitian ini data yang didapatkan dari analisis data akan ditarik kesimpulan untuk memudahkan dalam perancangan buku panduan olahraga *floorball* dengan teknik ilustrasi digital.

### 3.6.4 SWOT

Menurut (Gürel & Tat, 2017) SWOT adalah membandingkan kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman. Kekuatan dan kelemahan dipetakan untuk mengidentifikasi peluang dan ancaman saat ini dan masa depan. Semakin jelas pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan, semakin sedikit peluang yang tidak terpakai. Peluang yang baik dapat digunakan untuk menghindari ancaman, dan kelemahan dapat diatasi dengan kekuatan perusahaan.

Tabel 3.6.4  
Analisis SWOT

<b>Internal (S/W)</b>	<b>STRENGTHS</b>	<b>Weakness</b>
<b>Eksternal (O/T)</b>	Daftar Semua kekuatan yang dimiliki	Mengidentifikasi semua kelemahan yang dimiliki
<b>OPPORTUNITIES</b>	<b>S-O</b>	<b>W-O</b>
Daftar semua peluang yang dapat diidentifikasi	Menggunakan kekuatan untuk memperbesar peluang	Meminimalkan kelemahan yang dimiliki untuk memaksimalkan peluang
<b>THREATS</b>	<b>S-T</b>	<b>W-T</b>
Daftar semua ancaman yang teridentifikasi	Menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman	Meminimalkan kelemahan untuk mengatasi ancaman



## BAB IV PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Temuan Data

#### 4.1.1 Hasil Observasi

Sebagai langkah awal dalam mengumpulkan data, peneliti melakukan observasi di SD Muhammadiyah 15 Limas Surabaya dan SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. Dari setiap Sekolah yang dikunjungi, peneliti mendapat kesempatan melihat proses pembelajaran olahraga dan kegiatan sosialisasi olahraga *floorball*. Observasi ini penting dilakukan untuk mengukur seberapa antusias siswa-siswi dalam mengikuti pelajaran olahraga guna mengukur ketertarikan siswa dalam berolahraga.



Gambar 4.1.1 Foto kegiatan olahraga



Gambar 4.1.2 Dokumentasi kegiatan sosialisasi mahasiswa UNESA di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo



Setelah peneliti melakukan observasi kegiatan pembelajaran olahraga di sekolah, peneliti melakukan observasi mengenai kesiapan fasilitas di sekolah untuk menunjang olahraga *floorball*. Fasilitas yang dilakukan pengamatan oleh peneliti ialah lapangan, karena lapangan adalah fasilitas dasar dalam olahraga *floorball*. Dalam permainan olahraga *floorball* diperlukan lapangan yang luas dan memiliki permukaan yang keras sebagai standart permainan *floorball*. Peneliti menilai SD Muhammadiyah 15 Limas Surabaya dan SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo memiliki fasilitas lapangan yang cukup luas sehingga layak dalam menyelenggarakan permainan olahraga *floorball*.



Gambar 4.1.3 Fasilitas Lapangan di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo



Gambar 4.1.4 Fasilitas Olahraga di SD Muhammadiyah 15 Limas Surabaya



#### 4.1.2 Wawancara

##### a. Murid SD & SMP

Dalam mengumpulkan data di lapangan peneliti melakukan wawancara di sekolah SD Muhammadiyah 15 Limas Surabaya dan SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. Wawancara ini dilakukan karena penulis ingin mengetahui seberapa besar minat dan pengetahuan siswa siswi dalam olahraga *floorball*. Penulis berkesempatan menanyakan beberapa pertanyaan yang mudah dijawab oleh siswa siswi tersebut. Ada 30 siswa kelas 5 dan 20 siswa SMP yang diwawancarai peneliti untuk diambil datanya.

Tabel 4.1.1 kuesioner pertanyaan seputar *floorball*

Pertanyaan	Iya/Minat	Tidak
1. Apakah Anda tahu olahraga <i>floorball</i>	50	0
2. Apakah di sekolah sering di beri materi <i>floorball</i>	0	50
3. Apakah minat dengan olahraga <i>floorball</i>	41	9
4. Apa Anda kesulitan dengan tidak adanya buku	45	5
5. Apakah anda suka buku dengan banyak gambar	38	12

Dari 50 siswa yang diberi pertanyaan, sebagian besar jawaban secara tidak langsung mendukung adanya pembuatan buku ilustrasi panduan olahraga *floorball* oleh peneliti. Sebanyak 50 siswa menjawab mengetahui olahraga *floorball* dikarenakan olahraga ini telah diajarkan kepada siswa siswi SD Muhammadiyah 15 Limas Surabaya dan SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo, tetapi mereka jarang diberi materi dan berlatih olahraga/permainan *floorball*. Hasil dari kuesioner 41 dari 50 siswa meminati olahraga *floorball* sebagai olahraga/permainan yang diajarkan di sekolah. 45 dari 50 siswa merasa kesulitan mempelajari materi olahraga/permainan *floorball* tanpa adanya buku panduan. 38 dari 50 siswa menyukai buku pelajaran dengan banyak gambar. Dari data yang diperoleh, peneliti merasa perlu membuat buku panduan olahraga *floorball* sebagai upaya edukasi.



Gambar 4.1.5 Wawancara Murid SD Muhammadiyah 15 Limas Surabaya



Gambar 4.1.6 Wawancara murid SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo

### **b. Guru Sekolah**

Peneliti mewawancarai guru guna mencari informasi tentang kesiapan sekolah dalam penerapan materi *floorball* di sekolah. Menurut Abdul Munif sebagai guru olahraga, menyatakan mereka siap menerapkan materi pembelajaran olahraga *floorball* di sekolah SD Muhammadiyah 15 Limas Surabaya pada saat ekstra kurikuler sekolah dikarenakan besarnya antusias anak-anak dalam mempelajari *floorball*. Abdul juga mengatakan fasilitas sekolah memadai untuk mendukung olahraga *floorball* di sekolah dan mereka berharap dengan adanya buku dapat membuat siswa – siswi SD Muhammadiyah 15 Limas Surabaya makin

semangat mempelajari olahraga/permainan *floorball* di sekolah maupun secara autodidak di rumah.



Gambar 4.1.7 Wawancara terhadap guru olahraga

### c. Pegiat Olahraga/Permainan *floorball*

Selanjutnya Peneliti melakukan wawancara terhadap pegiat/pemain olahraga *floorball* untuk mendapatkan data mengenai perkembangan *floorball* dimasa depan dan kesulitan yang dialami mereka ketika mensosialisasikan olahraga *floorball* ke masyarakat khususnya anak sekolah umur 9-15 tahun.

Menurut Rizal Andreanto sebagai pegiat olahraga *floorball* mengatakan bahwa olahraga/permainan *floorball* memiliki potensi yang bagus di Indonesia. Rizal optimis kedepannya olahraga *floorball* akan banyak dikenal karena semakin banyaknya prestasi dan kelompok-kelompok pegiat olahraga *floorball* yang bermunculan di berbagai daerah. Di Surabaya sering diselenggarakan event-event pertandingan olahraga/permainan *floorball* yang biasa diselenggarakan di Universitas Negeri Surabaya sebagai upaya menarik minat masyarakat ataupun meningkatkan eksistensi olahraga *floorball* di kota Surabaya.

Setelah bertanya mengenai potensi perkembangan olahraga/permainan *floorball* peneliti juga bertanya mengenai kendala apa yang dialami ketika mensosialisasikan olahraga *floorball* di masyarakat. Menurut keterangan Rizal Andreanto bahwa olahraga ini masih belum dikenal luas di masyarakat sehingga perlu dilakukan sosialisasi ke sekolah sekolah yang ada di surabaya & sidoarjo. Kendala yang dialami Rizal Andreanto dan teman-teman saat mengenalkan *floorball* kesekolah-sekolah adalah tidak adanya pembelajaran berkelanjutan

setelah dilakukannya sosialisasi sehingga tidak adanya pembelajaran rutin yang dilakukan siswa SD-SMP. Rizal Andreanto berharap adanya buku panduan permainan olahraga *floorball* yang mudah dipahami anak-anak SD-SMP sehingga mereka mengenal olahraga *floorball* sejak dini dan dapat mencetak calon-calon atlet yang dapat mmbanggakan Indonesia.



Gambar 4.1.8 Wawancara pegiat Permainan Olahraga *Floorball*



Gambar 4.1.9 Latihan rutin yang di lakukan atlet dan mahasiswa Universitas Negeri Surabaya

### 4.1.3 Dokumen

Hasil dari studi literatur, peneliti menggunakan buku yang berjudul “Individual Technique and Tactics” dan buku yang berjudul “*Floorball Learn Start Play*” dimana dua buku tersebut dibuat oleh IFF. Didalam buku tersebut berisi tentang semua hal terkait *floorball* yang dimana dapat membantu peneliti dalam merancang buku panduan olahraga *floorball* dengan Teknik ilustrasi digital. Buku tersebut membahas mengenai Teknik bermain *floorball* yang benar, tingkatan level dalam belajar *floorball*, peraturan permainan, peralatan permainan, hingga taktik dibahas oleh buku tersebut.

Melalui website DetikHealth (2011). Peneliti mempelajari warna-warna yang ramah pada anak, karena menurut ahli warna dapat mempengaruhi psikologis pada anak. Peneliti menemukan warna yang cocok untuk anak-anak, yang dimana anak-anak menyukai warna dengan nuansa cerah karena kedekatan dunia bermain dan keceriaan. Contoh warna cerah ialah putih, kuning, *cream*, biru, hijau, ungu dan abu-abu. Artikel ini bermanfaat bagi peneliti dalam merancang buku sehingga buku tersebut nyaman ketika dibaca

Dalam membuat karakter ilustrasi peneliti juga mempelajarinya melalui website Carrotacademy (2018) 5 tips Membuat Ilustrasi Buku Anak. Terdapat 5 tips yang dapat menarik perhatian anak diantaranya : Style gambar, Portfolio buku, detail gambar, ilustrasi simple & variasi.

### 4.1.4 Studi Kompetitor

Studi kompetitor ini bisa membantu penulis untuk menyempurnakan perancangan buku panduan olahraga *floorball* dengan mengamati produk yang hampir sama. Buku tersebut berjudul “*FLOORBALL, LEARN, START & PLAY*” terbitan IFF (*International Floorball Federation*) Buku ini berisi teori pembelajaran olahraga *floorball* mulai dari Teknik dasar, Peraturan permainan, dan hal-hal seputar *floorball*. Dengan melakukan studi kompetitor peneliti bisa mengetahui produk menggunakan dokumentasi foto beserta ilustrasi. Ilustrasi dalam buku sangat sedikit. Buku menggunakan tipografi serif. gaya layout dari buku ini menggunakan *layout copy heavy* dimana setiap halaman ada gambar dan tulisan. Format buku portrait. warna buku lebih sering menggunakan warna



dominan *tint*, Target buku ini ialah anak laki-laki dan perempuan dewasa untuk keperluan Pendidikan jasmani/olahraga.

## 4.2 Analisa Data

Hasil Analisis data adalah pengumpulan observasi dan hasil penelitian menjadi laporan yang meliputi observasi, wawancara, kajian dokumen dan literatur tentang sesuatu. Hasil analisa data akan dipertimbangkan untuk ditarik dalam kesimpulan.

### 4.2.1 Reduksi Data

1. Hasil observasi peneliti saat di sekolah SD Muhammadiyah 15 Limas Surabaya adalah sekolah ini mampu menerapkan pembelajaran olahraga *floorball* didalam kegiatan ekstra kurikuler disekolah. Fasilitas lapangan yang ada disekolah cukup lebar sehingga memungkinkan dalam kegiatan permainan *floorball*. Semangat anak-anak dalam mengikuti pelajaran olahraga/jasmani sangat baik sehingga peneliti merasa materi *floorball* di sekolah ini mendapat respon baik dari siswa siswi disini.

Hasil observasi peneliti saat di sekolah SMP Sepuluh Nopember adalah fasilitas di sekolah ini sangat mendukung kegiatan *floorball* disekolah. Lapangan yang dimiliki sekolah merupakan lapangan indoor dan lantai yang halus sehingga cocok untuk olahraga permainan *floorball*. Peneliti menilai banyaknya minat anak-anak untuk mengenal permainan ini saat adanya sosialisasi olahraga *floorball* merupakan respon positif dari sekolah SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo.

Anak-anak usia 9-15 tahun cenderung suka dengan warna-warna cerah, hal ini dapat dibuktikan dengan warna-warna yang ada dilingkungan sekolah mereka. Warna cerah mempengaruhi psikologi anak yang membuat anak dapat merasa lebih bersemangat dan Bahagia dalam belajar.

2. Hasil wawancara peneliti mendapati besarnya minat siswa siswi SD-SMP (9-15 tahun) dalam mempelajari olahraga *floorball* sebagai olahraga yang diajarkan disekolah mereka, terbukti dari antusias siswa mengikuti sosialisasi

mahasiswa UNESA di sekolah. mengenai keberlanjutan pembelajar setelah sosialisasi disekolah menunjukkan bahwa anak-anak merasa kesulitan dalam mempelajari olahraga *floorball*. Dalam permasalahan ini peneliti mengambil kesimpulan bahwa tidak adanya pembelajaran mengenai materi olahraga *floorball* secara berkelanjutan membuat anak-anak mudah lupa dan tidak bisa melatih potensi mereka didalam olahraga *floorball* ini secara mandiri.

Kegiatan sosialisasi yang dilakukan oleh pegiat olahraga *floorball* memang efektif dalam mengenalkan olahraga *floorball* ini ke masyarakat terkhususnya kalangan anak-anak muda. Target dalam mengedukasi anak-anak muda di jenjang Pendidikan SD-SMP memanglah tepat sehingga olahraga *floorball* dapat dikenal sejak dini dan membuat anak-anak tidak merasa awam dengan olahraga *floorball*. Tetapi peneliti merasa kegiatan ini kurang sempurna jika tidak diiringi dengan pembelajaran berkelanjutan setelah sosialisasi. Peneliti menilai bahwa penyelesaian yang tepat dari permasalahan ini ialah merancang buku panduan olahraga *floorball* yang dapat menarik minat anak dalam mempelajari *floorball*. Sesuai hasil wawancara terhadap siswa siswi, mereka lebih menyukai buku yang terdapat banyak gambar di buku pelajaran mereka. Maka tepat jika peneliti harus membuat buku panduan olahraga *floorball* dengan Teknik ilustrasi digital supaya siswa-siswi SD-SMP tertarik mempelajari materi didalam buku tersebut.

Peneliti juga mewawancarai guru dan kepala sekolah terkait penerapan olahraga *floorball* di sekolah. setelah adanya buku panduan dan mereka mendukung penuh pembuatan buku panduan *floorball* dengan Teknik ilustrasi digital ini.

3. Hasil dari dokumentasi yang didapat, penulis mengetahui banyak tentang olahraga *floorball* dan proses perkembangannya di masyarakat. Perjuangan para pegiat olahraga *floorball* ini dalam mengenalkan dan mengedukasi masyarakat khususnya kalangan anak-anak muda patut diapresiasi. Perlu banyak campur tangan dari berbagai pihak dalam membantu olahraga *floorball* ini bisa lebih dikenal masyarakat. Maka dari itu peneliti perlu membantu dalam

merancang buku panduan olahraga *floorball* dengan Teknik ilustrasi bagi pemula. Harapannya olahraga ini makin dapat berkembang dan dikenal kalangan anak-anak muda dan menciptakan atlit olahraga *floorball* yang dapat mengharumkan negara Indonesia.

4. Hasil Dari Studi kompetitor diketahui produk pesaing memiliki keunggulan yaitu isi buku sangat mendalami teori olahraga *floorball* secara mendetail. Tetapi kekurangannya didominasi oleh tulisan dan beberapa foto dokumentasi dan sangat sedikit ilustrasi membuat pembaca tidak betah berlala lama membaca. Ilustrasi yang digunakan ilustrasi 2D. Tipe *Font* menggunakan tipografi *Serif*. Format *layout portrait*.

#### 4.2.2 Penyajian data

Berdasarkan reduksi data yang telah didapat, penulis mendapatkan data sebagai berikut:

1. Minat siswa SD-SMP (9-15 tahun) dalam olahraga *floorball* cukup tinggi.
2. Fasilitas disekolah memadai dalam menunjang materi olahraga *floorball*.
3. Siswa merasa kesulitan dalam mempelajari olahraga *floorball* tanpa adanya buku panduan yang dapat dipelajari sendiri.
4. Buku yang terdapat banyak gambar ilustrasi adalah buku disukai anak-anak (9-15 tahun).
5. Jenis warna yang disukai anak usia 9-15 tahun adalah warna cerah karena warna jenis ini membuat mereka senang dan nyaman dalam membaca.

#### 4.2.3 Penarikan kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, studi literatur, dan studi kompetitor diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa kegiatan sosialisasi olahraga *floorball* yang dilakukan pegiat olahraga sebaiknya dilengkapi/dibekali buku panduan olahraga *floorball*. Buku ini nantinya harus diberikan kepada anak-



anak yang berminat mempelajari olahraga ini lebih mendalam setelah sosialisasi disekolah selesai. Adanya buku panduan ini dapat merawat dan mempertahankan minat mereka dalam olahraga *floorball* sehingga dapat mereka pelajari waktu berolahraga di sekolah maupun di rumah. Peneliti nantinya harus merancang buku panduan yang ramah anak sehingga anak-anak yang membacanya tertarik dan nyaman dalam mempelajari olahraga *floorball* ini. Buku ini nantinya membahas seputar materi pembelajaran seputar olahraga *floorball*, dan banyak gambar ilustrasi digital, font yang digunakan cocok untuk usia anak-anak, dan dilengkapi video sebagai penjelas Teknik dasar.

#### 4.2.4 STP (*Segmentasi, Targeting, Positioning*)

STP (Segmentasi, Targeting, Positioning) adalah serangkaian strategi pemasaran yang memiliki sasaran dan tujuan guna mengetahui karakteristik konsumen.

##### 1. Segmentasi

##### a. Geografis

Negara	: Indonesia
Regional	: Jawa timur
Kota	: Surabaya dan Sidoarjo

##### b. Demografi

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Kelompok usia : 9-15 tahun

Tingkat pendidikan : SD - SMP

Ekonomi : Semua kalangan

##### c. Psikografis

Gaya hidup : Suka olahraga dan meminati olahraga *floorball*

Cara belajar : Suka dengan buku banyak gambar



UNIVERSITAS  
Dinamika

## 2. Targeting

Target audiens dalam penciptaan karya ini dibagi menjadi dua, yaitu target primer dan target sekunder, diantaranya:

- Target primer : Siswa laki-laki dan perempuan usia 9-15 tahun.
- Target Sekunder : anak-anak umum yang ingin mempelajari olahraga *Floorball*.

## 3. Positioning

Buku panduan olahraga *floorball* ini di posisikan sebagai salah satu buku edukasi *floorball* yang mengedukasi anak-anak muda dalam mengenalkan lebih olahraga *floorball*. dalam lingkungan *floorball* Indonesia buku yang mengulas olahraga ini tidak banyak sehingga perlu edukasi di masyarakat.

### 4.2.5 USP (*Unique Selling Proposition*)

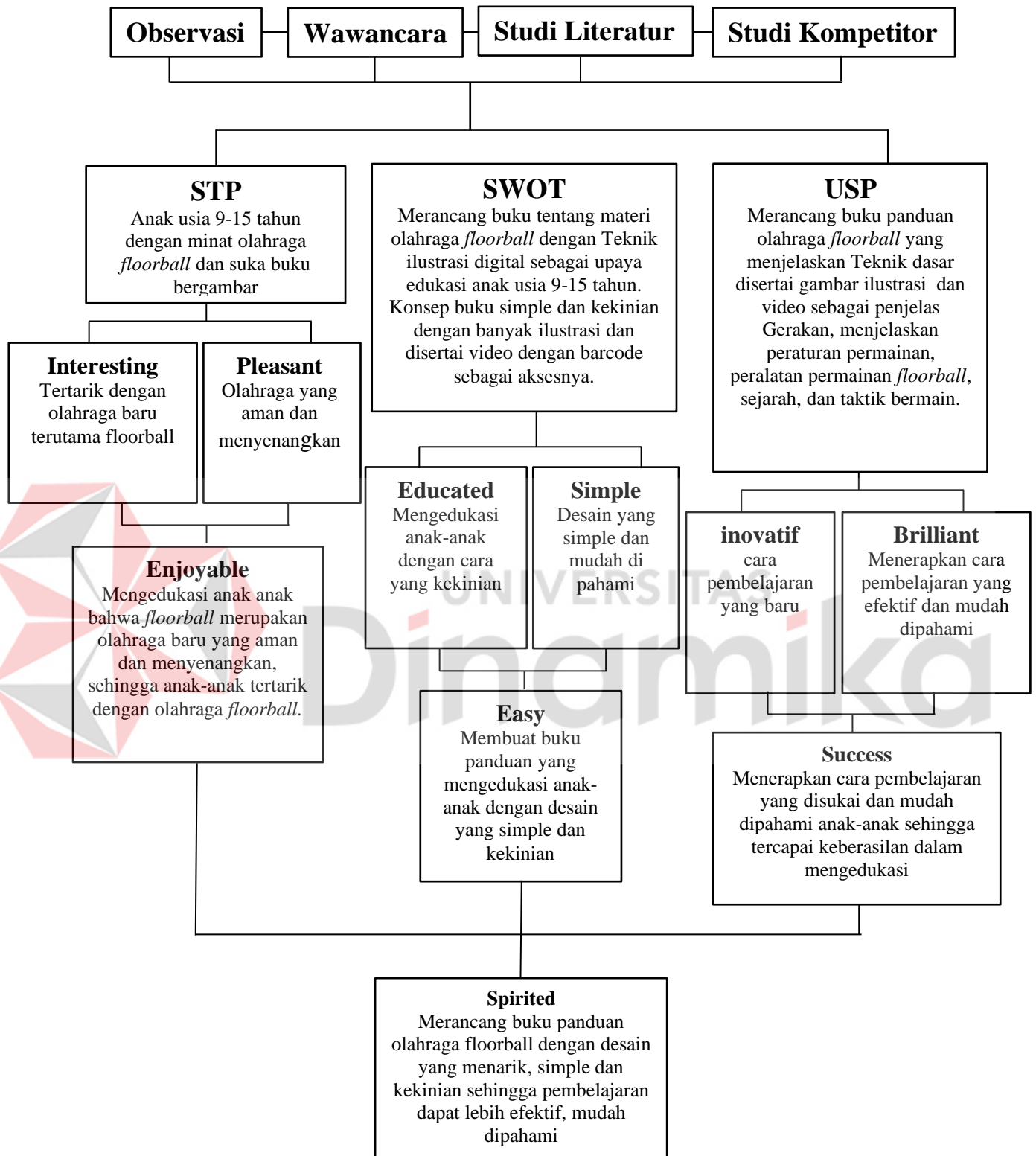
USP menjadi sebuah pembanding antara karya peneliti dan karya Kompetitor mengenai suatu perbedaan. Peneliti akan membuat sebuah buku panduan olahraga *floorball* dengan Teknik ilustrasi digital sebagai upaya edukasi untuk pemula. Kelebihan dibuatnya buku panduan olahraga *floorball* ini adalah desain yang disukai anak-anak (9-15 tahun), pembawaan materi yang simple dan disertai ilustrasi digital sehingga membuat pembacanya merasa nyaman dan betah membaca. Didalam buku panduan olahraga *floorball* ini peneliti menambahkan video singkat disetiap halaman Teknik dasar sebagai media pendukung pembelajaran agar mudah dimengerti pembaca. Media pendukung video bisa diakses melalui barcode yang telah disediakan oleh peneliti dan dapat discan menggunakan smartphone. Peneliti berharap adanya video ini siswa dapat mempelajarinya di rumah tanpa perlu pembimbing.

#### 4.2.6 Analisis SWOT

Tabel 4.2 Analisis SWOT

<p><b>Internal (S/W)</b></p> <p><b>Eksternal (O/T)</b></p>	<p><b>STRENGTHS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Olahraga yang aman bagi anak</li> <li>- Olahraga yang dapat dimainkan disekolah</li> <li>- Olahraga yang dapat melatih sensor motorik anak</li> <li>- Kecilnya persaingan di olahraga <i>floorball</i></li> </ul>	<p><b>WEAKNESS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sedikitnya informasi mengenai olahraga ini di Indonesia</li> <li>- Buku panduan yang ada menggunakan Bahasa Inggris</li> <li>- Buku panduan tidak cocok untuk anak-anak karena sulit dimengerti dan terlalu banyak teks</li> </ul>
<p><b>OPPORTUNITIES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tingginya minat anak dalam mempelajari olahraga <i>floorball</i></li> <li>- teknologi dan fitur gadget</li> <li>- adanya pegiat olahraga <i>floorball</i></li> </ul>	<p><b>S-O</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adanya pegiat yang membantu proses Sosialisasi olahraga <i>floorball</i></li> <li>- Adanya buku panduan olahraga yang disukai anak-anak</li> <li>- mudahnya akses belajar yang menggunakan video dan Ebook</li> </ul>	<p><b>W-O</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenalkan dan mendukung anak-anak tentang olahraga <i>floorball</i></li> <li>- Membuat buku panduan <i>floorball</i> dengan gaya Teknik ilustrasi digital sehingga disukai anak-anak</li> </ul>
<p><b>THREATS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adanya olahraga yang lebih membuat mereka tertarik.</li> <li>- Anak-anak tidak tertarik lagi dengan olahraga <i>floorball</i> dikarenakan tidak ada buku yang cocok untuk mereka.</li> </ul>	<p><b>S-T</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendukung anak-anak bahwa <i>floorball</i> adalah olahraga yang aman dan seru</li> <li>- Membuat pembelajaran olahraga <i>floorball</i> disukai anak-anak .</li> </ul>	<p><b>W-T</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang buku panduan olahraga <i>floorball</i> yang bersifat mendukung anak-anak (9-15 tahun) disertai ilustrasi dengan fitur kekinian</li> </ul>
<p>Strategi Utama : Merancang buku panduan olahraga <i>floorball</i> dengan Teknik ilustrasi digital guna menambah pengetahuan dan promosi olahraga <i>floorball</i>. Buku ini disertai video penjelasan disertai Teknik dasar sehingga mudah dimengerti. Nantinya buku ini juga ada versi Ebook untuk lebih terjangkau oleh masyarakat.</p>		

#### 4.2.7 Key Communication message



Hasil yang diperoleh setelah melakukan analisis STP, USP, dan SWOT selanjutnya adalah analisis KCM (*Key Communication Massage*). KCM dilakukan sebagai tahapan untuk mendapat sebuah *keyword* perancangan buku panduan olahraga *floorball*.

Didapatkan sebuah *keyword* “*Spirited*” yang memiliki arti bersemangat, pada perancangan buku panduan olahraga *floorball* ini, kata *spirited* berarti bagaimana membuat buku yang dapat membuat pembaca khususnya anak-anak bersemangat dalam berlatih olahraga *floorball*. Dengan konsep tersebut diharapkan dapat mempersuasi audien dan meningkatkan minat masyarakat dalam mempelajari olahraga *floorball*.

### 4.3 Perancangan Karya

Pada perancangan buku panduan olahraga *floorball* dengan Teknik ilustrasi digital ini akan menggunakan konsep berdasarkan apa yang telah didapat pada KCM yaitu “*Spirited*”. Tujuan konsep ini untuk memberikan kesan menarik dan berbeda dalam mempelajari olahraga *floorball* sehingga pembaca bersemangat dalam berlatih. Dalam proses perancangan buku memerlukan langkah yang tepat agar karya yang dirancang memiliki kualitas baik mulai dari fisik karya hingga konten, sehingga bermanfaat bagi masyarakat.

#### 4.3.1 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan tahapan perencanaan mengenai rancangan karya. Terdapat beberapa ide agar peneliti dapat merancang buku dan karya pendukung menarik.

##### 1. Format buku

Pada perancangan buku panduan olahraga *floorball* dengan Teknik ilustrasi digital untuk pemula (9-15 Tahun) peneliti menggunakan ukuran 24 x 19 cm.

## 2. Judul

Perancangan panduan olahraga *floorball* memerlukan sebuah judul agar bisa dijadikan identitas, judul yang dipilih penulis adalah “PANDUAN OLAHRAGA *FLOORBALL*.” Judul ini terlihat di sampul depan dan halaman depan. Penulisan judul tersebut menggunakan tipografi dekoratif



Gambar 4.3.1 Tampilan judul buku

Penulisan judul ini menggunakan 2 font yaitu font Myriad Variable dan font dekoratif *Norwill*. Penggunaan font dekoratif dengan tambahan bola guna menambahkan kesan olahraga. Menggunakan warna cerah dengan perpaduan warna jingga dan putih.

## 3. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam perancangan Buku “Panduan Olahraga *Floorball*” Menggunakan bahasa Indonesia.

## 4. Warna

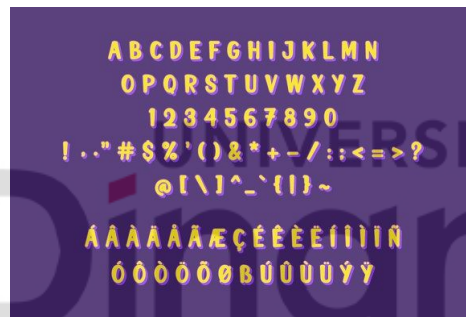
Warna merupakan komposisi pelengkap pada pembuatan buku dan ebook. Dalam perancangan buku panduan olahraga *floorball*, peneliti menggunakan beberapa warna utama yang akan digunakan untuk sampul buku, background dan media pendukung. Untuk warna Peneliti menggunakan golongan warna vibrant yang sesuai dengan teori pada buku yang berjudul “*COLORIST*” ciptaan Shigenobu Kobayashi. Golongan warna vibrant adalah perpaduan warna merah, biru, jingga. Warna yang dipilih cocok dengan keyword yang ditemukan yaitu *Spirited*

Gambar 4.3.2 Warna *vibrant*

## 5. Tipografi

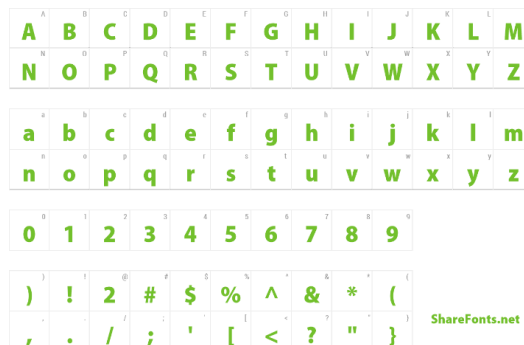
Didalam buku panduan olahraga *floorball* ini terdapat tulisan penjelas yang berfungsi agar pembaca bisa membaca informasi yang disajikan dalam buku. Dalam penulisan diperlukan tipografi yang sesuai agar pembaca merasa nyaman saat membaca.

### a. *Font North Boy*

Gambar 4.3.3 Contoh *font North Boy*

*Font* ini merupakan jenis *font* sans serif. peneliti memilih *font* ini dalam rancangan buku terkhusus pada halaman teknik dasar *floorball* adalah karena *font* ini mudah dibaca dan *font* ini termasuk *font* yang cocok untuk buku bertema anak-anak.

### b. *Font Myriad Variable*

Gambar 4.3.4 Contoh *font myriad pro*

Jenis *font* ini merupakan *font* sans serif. Peneliti memilih *font* ini karena cocok diletakkan judul dan teks pelengkap pada buku.

c. *Font OPTIFuturaDemi*

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	
0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	.	,	;	:	\$	#	'	!
"	/	?	%	&	(	)	@	

Gambar 4.3.5 Contoh *font* OPTIFuturaDemi

Jenis *font* ini merupakan *font* sans serif. Peneliti memilih *font* ini agar tulisan pada buku paduan khususnya halaman penjelasan terlihat rapi, nyaman dan mudah dibaca.

d. *Font Norwill*

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	.	,	;
:	\$	#	'	!	"	/	?	<	>			
*	(	)										
NORWILL												

Gambar 4.3.6 Contoh *font* Norwill

Jenis *font* ini merupakan *font* serif. Peneliti memilih *font* ini karena *font* ini bernuansa olahraga dan juga merupakan *font* dekoratif yang digunakan untuk mempertegas judul buku olahraga.



e. Font Kartooni

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
.	,	;	:	@	#	'	!	"	/	?	<	>
%	&	*	(	)	⌘	\$						

Gambar 4.3.7 Contoh font *Kartooni*

Jenis *font* ini merupakan *font* serif. Peneliti memilih *font* ini karena *font* ini bernuansa anak-anak. Font digunakan untuk menarik perhatian anak-anak pada media pendukung.

## 6. Layout

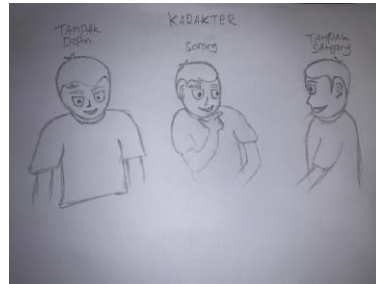
Layout pada buku panduan olahraga *floorball* ini menggunakan frame layout. Layout ini memiliki ciri-ciri gambar atau teksnya diletakkan di dalam sebuah bingkai alias *frame*, baik berupa *shading* ataupun *border*.

## 7. Sketsa

Sebelum membuat buku, peneliti memerlukan sketsa rancangan buku terlebih dahulu. Sketsa adalah gambar rancangan dasar dalam suatu karya seni dan fungsi utamanya adalah untuk mengonkretkan ide yang masih berupa gambaran abstrak menjadi rancangan pendahuluan karya yang akan dibuat.

### a. Karakter

Didalam buku akan ada karakter yang dibuat untuk meragakan Gerakan teknik dasar bermain *floorball*. Karakter yang dibuat ialah karekter bergaya kartun sehingga menarik dan anak anak mudah menangkap maksud dari Gerakan tersebut. Peneliti telah membuat 3 alternatif karakter untuk kemudian dipilih sebagai karakter peraga dalam buku.



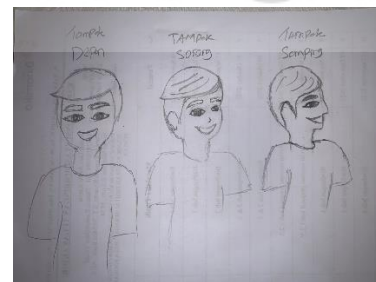
Gambar 4.3.8 Sketsa alternatif 1

Karakter alternatif 1 memiliki karakter wajah yang bersemangat dan berpenampilan keren.



Gambar 4.3.9 Sketsa alternatif 2

Karakter alternatif 2 memiliki karakter wajah yang friendly dan berpenampilan mencolok.



Gambar 4.3.10 Sketsa alternative 3

Karakter alternatif 3 memiliki karakter wajah yang pindar dan berpenampilan rapi.

Setelah itu peneliti mencari 50 responden anak-anak umur 9-15 tahun untuk mereka pilih sebagai karakter yang lebih mereka suka. Dalam hasil ini sketsa alternatif 1 mendapatkan perolehan 24 suara dari keseluruhan suara. Alternatif karakter 2 mendapatkan 10 suara dan alternatif 3 mendapatkan 16 suara.

b. Buku

Perancangan buku memerlukan gambaran dasar mengenai ide/gagasan sebelum melakukan proses digitalisasi. Sketsa gambar dibuat di atas kertas dengan sejumlah gambaran perhalaman buku.



Gambar 4.3.11 Sketsa desain buku

Sketsa diatas merupakan gambar desain halaman Teknik dasar dan video pembelajaran.

c. Poster

Dalam membuat sebuah rancangan poster, peneliti harus membuat sketsa kasar sebelum proses digital. poster ini akan dibuat ukuran 29,7 cm x 42 cm (A3). kegunaan poster ini untuk membantu pegiat olahraga dalam mensosialisasikan olahraga *floorball* di sekolah-sekolah.



Gambar 4.3.12 Sketsa poster

Dalam rancangan sketsa poster terdapat gambar seseorang yang bermain *floorball* dan menggiring bola dengan menggunakan stik. Judul poster

yang akan dibuat ialah “Yuk Belajar Tentang Olahraga Floorball” penggunaan judul tersebut diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak.

d. Desain baju

Dalam merancang desain baju awal peneliti menggunakan sketsa sebagai gambaran kasar sebelum proses digital, disini peneliti merancang desain berukuran 21x29 cm yang akan di cetak pada belakang kaos. Baju ini digunakan peneliti untuk menarik minat anak-anak dan sebagai media promosi di masyarakat.



Gambar 4.3.13 Sketsa desain kaos

Teknik cetak yang akan aplikasikan pada baju adalah cetak printing atau DTF, untuk gambar yang digunakan menggunakan tipe warna cmyk. Sketsa diatas merupakan sketsa gambar kaos yang menampilkan gambar seseorang yang bermain *floorball* dengan bertuliskan “*Floorball Indonesia*”

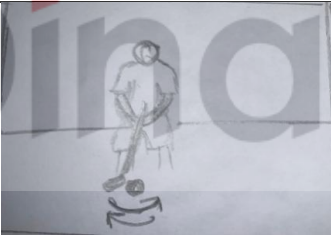
e. Video Pembelajaran

Dalam rancangan story board video ini akan ditampilkan contoh Gerakan Teknik dasar *floorball* dengan barcode sebagai aksesnya. Gunanya video ini adalah sebagai penjelas terhadap gambar ilustrasi Gerakan *floorball* sehingga anak-anak yang mempelajarinya mudah mengerti walaupun latihan tanpa pelatih.

### A. Story Line

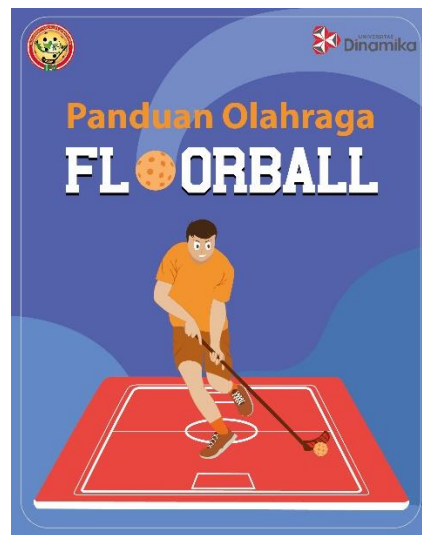
No	Shot size	Scene	Audio
1	Long shot	Posisi pemain berdiri dan sedikit membungkuk. Kemudian pemain memsejajarkan bahu dan sambil mengayunkan stik dengan sudut 90 derajat. Pukul dengan keras bola kearah sasaran	Music happy dengan tempo sedang
2	Long shot	Pemain meragakan gerakan dengan posisi menyamping. Kemudian pemain berlari dan memukul bola ke sasaran dengan keras.	Music happy dengan tempo sedang
3	Long shot	Pemain meragakan gerakan dengan posisi tegak dan sedikit membungkuk. Kemudian bola diletakkan disebelah pemain dan bola di pukul kearah sasaran.	Music happy dengan tempo sedang
4	Wide shot	Pemain menggiring bola dengan mengarahkan bola ke kanan dan ke kiri.	Music happy dengan tempo sedang
5	Wide shot	Pemain berdiri tegak dengan memegang stik dan memantulkan bola keatas dengan kombinasi gaya.	Music happy dengan tempo sedang
6	Wide shot	Pemain bermain berpasangan dan saling berhadapan. Kemudian pemain harus saling memantulkan bola dengan teman secara bergantian.	Music happy dengan tempo sedang

**B. Story Board**

No	Teknik Floorball	Scene	Durasi	Teknik shot
1	Slap Shoot		25 detik	Long Shot
2	Drag Shoot		25 detik	Long Shot
3	Wrish Shoot		25 Detik	Long Shot
4	Dribble		15 detik	Wide shot
5	Juggling		25 detik	Wide shot
6	Passing		20 detik	Wide Shot

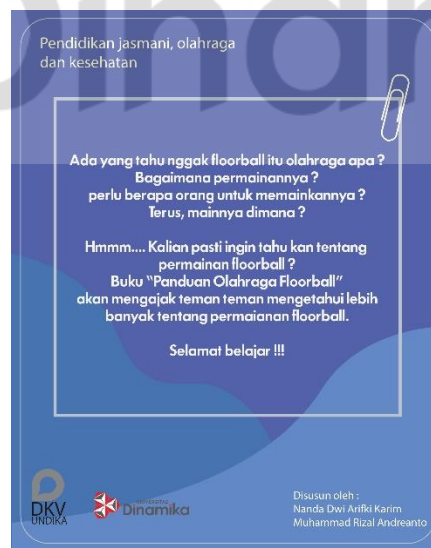
### 4.3.2 Implementasi Karya

#### 1. Buku



Gambar 4.3.14 Cover Depan buku

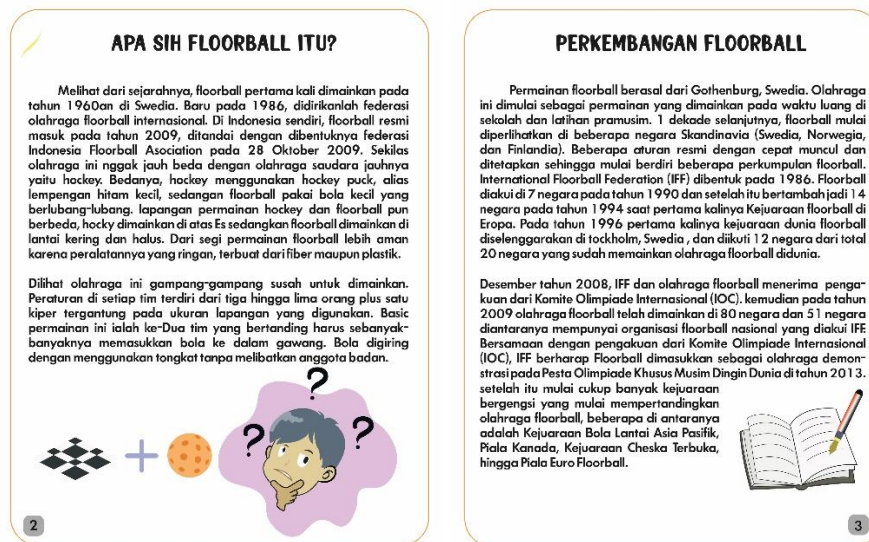
Pada cover depan peneliti menggunakan perpaduan 3 warna yang telah dipilih yaitu jingga, biru, merah dan. Menggunakan 2 font yaitu *Myriad variable* dan *Norwill*



Gambar 4.3.15 Cover belakang buku

Pada cover belakang background berwarna biru dan Menggunakan 2 font yaitu *Myriad variable* dan *Optifutura*. Isi teks dalam belakang buku berisi kalimat ajakan untuk mempelajari olahraga *floorball*.





Gambar 4.3.16 Buku halaman 2-3

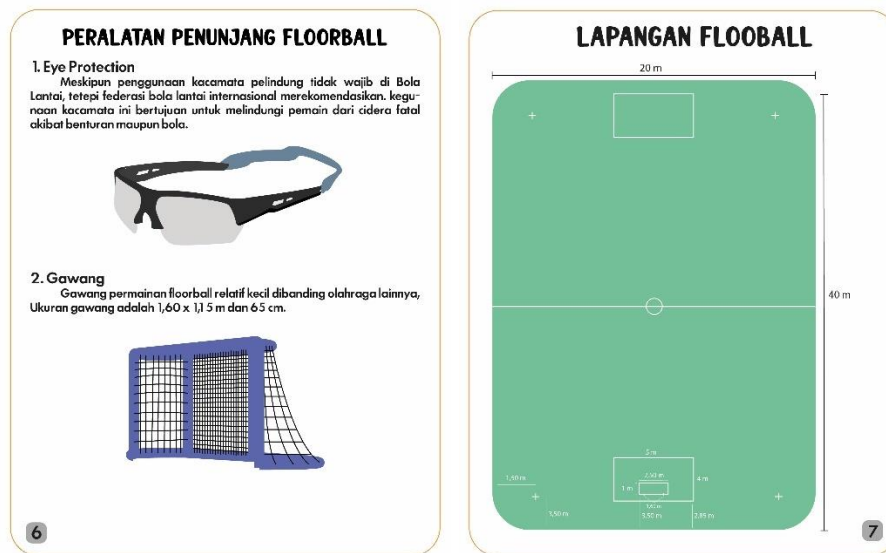
Halaman 2-3 berisi sejarah singkat mengenai olahraga *floorball* dan disertai ilustrasi sebagai daya tarik pembaca agar tidak bosan. *Background* berwarna putih dengan garis tepi berwarna jingga. Judul menggunakan *font North boys* dan *body text* menggunakan *font OptiFutura*



Gambar 4.3.17 Buku halaman 4-5

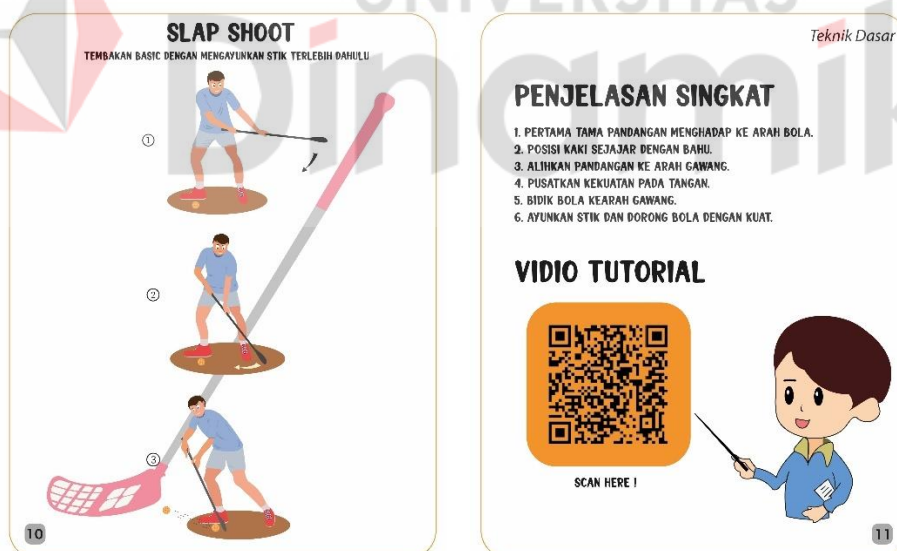
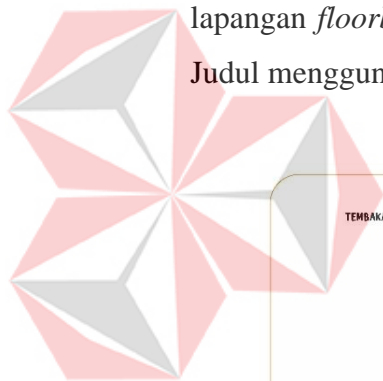
Halaman 4-5 berisi penjelasan peralatan penunjang olahraga *floorball* dengan dilengkapi ilustrasi sebagai pengganti foto benda. Ilustrasi ini sebagai pembeda dengan buku-buku lain yang telah ada. *Background* berwarna putih dengan garis tepi berwarna jingga. Judul menggunakan *font North boys* dan *body text* menggunakan *font OptiFutura*.





Gambar 4.3.18 Buku halaman 6-7

Halaman 6-7 berisi penjelasan peralatan penunjang olahraga dan ukuran lapangan *floorball*. Background berwarna putih dengan garis tepi berwarna jingga. Judul menggunakan font *North boys* dan *body text* menggunakan font *OptiFutura*

Gambar 4.3.19 Buku halaman 10-11 Teknik dasar *floorball*

Halaman 10-11 berisi penjelasan Teknik dasar beserta video pembelajaran. *Background* berwarna putih dengan garis tepi berwarna jingga. Menggunakan font *North boys* dan ilustrasi bergaya kartun. sehingga menarik minat baca anak-anak.

## 2. Poster



Gambar 4.3.20 Desain poster digital

Setelah perancangan sketsa poster, peneliti segera melakukan proses pembuatan poster secara digital. Poster ini berukuran A3, menggunakan background warna jingga.. Tipografi yang digunakan adalah *Myriad Pro* untuk bagian atas poster dan *Norwill* untuk tulisan bawah. Poster ini mengajak anak-anak untuk lebih tahu mengenai olahraga *floorball* di sekolah.

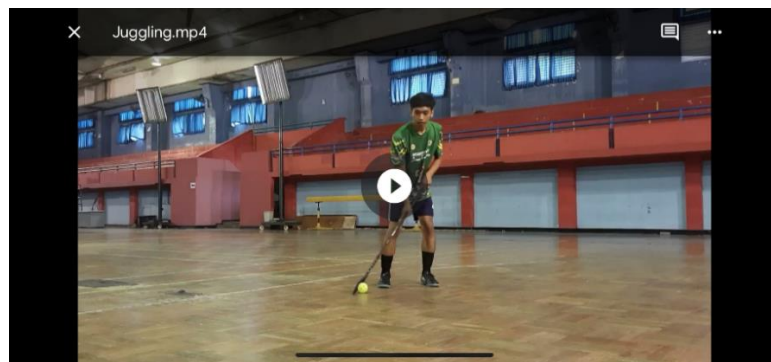
## 3. Desain Kaos



Gambar 4.3.21 Desain kaos

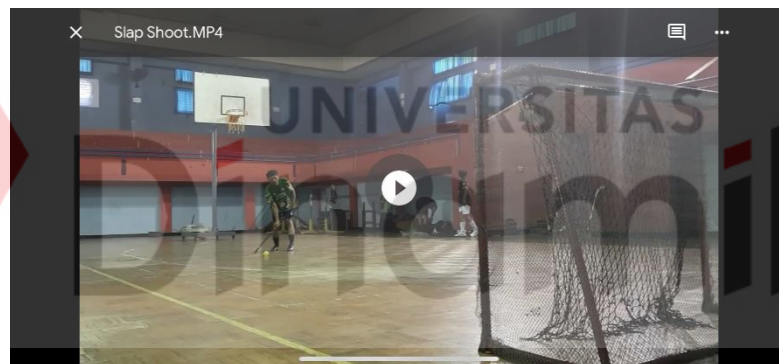
Desain baju ini dicetak pada media kaos berwarna putih, dengan ukuran gambar pada kaos 21x 29 cm (A4) dengan background gambar abu-abu. desain baju depan bertuliskan *floorball* Indonesia dan pada bagian belakang terdapat kalimat ajakan untuk mengenal olahraga *floorball* dan gambar karakter kartun yang bermain *floorball*.

#### 4. Video pembelajaran



Gambar 4.3.22 Cuplikan video *juggling* pada *Google drive*

Pada Video Teknik dasar *juggling*. Peneliti menggunakan Teknik pengambilan video yaitu *medium shoot*. Video durasi 15 menit



Gambar 4.3.23 Cuplikan video *slap shoot* pada *Google drive*

Video pembelajaran ini berisi video singkat mengenai Teknik dasar *floorball* sebagai media pendukung agar pembaca lebih memahami Gerakan olahraga *floorball*. Resolusi video adalah 1920 x 1080 P dengan Teknik pengambilan gambar *wide shot* (*Dribble & Juggling*) dan Teknik *Long shoot* (*slap Shoot, drag shoot, wrish shoot & Passing*)

### 4.3.3 Budgeting Media/karya

No	Nama Barang	Jumlah Kebutuhan	Harga
1	Buku Cetak	2	Rp.100.000
2	Poster	1	Rp. 12.000
3	Baju/kaos	1	Rp. 85.000

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah mencetak semua rancangan desain ke beberapa media utama dan pendukung. Buku yang dicetak menggunakan kertas *artpaper* 210 GSM sebagai covernya dan halaman buku menggunakan HVS 100. Alasan penggunaan *artpaper* pada bagian sampul agar kualitas warna buku tidak berbeda dari desain digital sedangkan isi buku menggunakan kertas HVS agar saat membalik halaman buku tidak kaku dan standart buku pembelajaran menggunakan kertas HVS. Penulis mencetak poster menggunakan kertas *artpaper* berukuran A3.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil penelitian dan perancangan yang dilakukan oleh peneliti dalam merancang buku panduan olahraga *floorball* dengan Teknik ilustrasi digital sebagai upaya edukasi untuk pemula mendapati sebuah kesimpulan *key communication message* yaitu “*Spirited*”. Peneliti berharap dapat memberikan semangat dalam mempelajari olahraga *floorball* bagi anak-anak yang membacanya. Buku ini berisi tentang semua hal yang berhubungan dengan *floorball* mulai dari sejarah hingga Teknik dasar yang disertai ilustrasi bergaya kartun. Dalam merancang buku panduan *floorball* yang cocok untuk pemula, peneliti juga memberikan link video berupa *barcode* agar pembaca bisa mempelajari Teknik dasar secara mandiri dimanapun.

Dalam merancang buku panduan *floorball*, peneliti juga memerlukan sejumlah elemen seperti penggunaan warna cerah yang cocok dengan *key communication message* yaitu “*Spirited*”. Peneliti memilih 3 warna merah, biru, jingga dari golongan warna *vibrant* menurut buku yang berjudul “*Colorist*”. Tipografi menggunakan *font* North Boy, Myriad, OPTIFuturaDemi, dan *font* dekoratif *playbill* agar lebih mempertegas buku panduan *floorball*. Peneliti memberikan banyak elemen gambar karakter supaya pembaca tidak mudah bosan.

#### **5.2 Saran**

Penelitian yang telah dilakukan peneliti dalam perancangan buku Panduan Olahraga *Floorball* Dengan Teknik Ilustrasi Digital Sebagai Upaya Edukasi Untuk Pemula masih jauh dari sempurna, maka dari itu perlu koreksi serta tambahan dari penelitian selanjutnya agar mendapatkan hasil yang terbaik. Maka dari itu saya :

1. Peneliti berharap media pembelajaran yang telah dibuat dapat berdampak baik terhadap perkembangan *floorball* di kalangan anak-anak muda.
2. Peneliti berharap akan ada yang dapat melanjutkan dan memperbaiki kekurangan dalam penelitian buku panduan *floorball* ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- B.P Sitepu. (2012). *Penulisan Buku Teks Pelajaran*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Glitschka, Von. (2011). *Vector Basic Training. Amerika: The United States Of Amerika*
- Guntara Syakir Mujiyono Jurusan Seni Rupa, M., Bahasa dan Seni, F., & Negeri Semarang, U. (2020). Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni PERANCANGAN GAMBAR ILUSTRASI PERSONIFIKATIF TEKNIK DIGITAL DAN PENERAPANYA PADA MERCHANDISE. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>
- Gürel, E., & Tat, M. (2017). SWOT ANALYSIS: A THEORETICAL REVIEW Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi The Journal of International Social Research.
- Layout Dasar dan Penerapannya - Surianto Rustan, S.Sn. - Google Buku. (n.d.).
- Monica, L. (2011). View of Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3158/2544> Retrieved October 18, 2022
- Rustan, Surianto. (2009). *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- Salam, Sofyan. (1994). *Jurnal Seni: Seni Ilustrasi Sebuah Tinjauan Historis*. Yogyakarta: BP ISI.
- Sudiana, D. (2001). *Tipografi : sebuah pengantar*. MediaTor, 2.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Carrot academy. 2015. 5 tips Membuat Ilustrasi Buku Anak. <https://www.carrotacademy.com/5-tips-membuat-ilustrasi-buku-anak/>. Diakses tanggal 15 Desember 2022.
- Detik health. 2011. Warna Bisa Pengaruhi Psikologis Anak. <https://health.detik.com/ibu-dan-anak/d-1617042/warna-bisa-pengaruhi-psikologis-anak>. Diakses tanggal 15 Desember 2022

Laura Azzahra. 2021. Teori Warna. <https://anyflip.com/gufdc/euqd>. Diakses 13 Desember 2022

<https://zeynepkinli.com/2009/11/27/colorist-by-shigenobu-kobayashi/> Diakses pada 14 Desember 2022



UNIVERSITAS  
**Dinamika**