

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU PANDUAN MENGENAI
DASAR-DASAR BULUTANGKIS SEBAGAI MEDIA
UTAMA

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun Oleh:

Diego Bimo Prakoso

21100038

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku panduan Mengenai Dasar-Dasar Bulu

Tangkis

Penulis : Diego Bimo Prakoso

NIM : 21100038

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari

Selasa, tanggal 16 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,

Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds.
NIP. 198501122019032016

Anggota 1

Anggota 2

Angga Priatna S.DKV., M.Sn
NIDN. 0304018204

Andriyana, S.Pd., M.Pd
NIP. 199312162020121007

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain

Tri Fajar Yurmama S,S.Kom.,M.T
NIP. 19801122201001220033

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku panduan Mengenai Dasar-Dasar Bulu

Tangkis

Penulis : Diego Bimo Prakoso

NIM : 21100038

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di,

Pembimbing 1

Pembimbing 2

R. Sulistyo Wibowo, M.Sn.

Andriyana, S.Pd., M.Pd

NIP. 197906242006041001

NIP. 199312162020121007

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis

Yayah Nurasih M.Pd

NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diego Bimo Prakoso
NIM : 21100038
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Perancangan Buku panduan Mengenai Dasar-Dasar Bulu Tangkis” adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 8 Juli 2024

Yang menyatakan,

Materai 10.000

Diego Bimo Prakoso

NIM. 21100038

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diego Bimo Prakoso
NIM : 21100038
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: “Perancangan Buku panduan Mengenai Dasar-Dasar Bulu Tangkis” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 8 Juli 2024

Materai 10.000

Diego Bimo Prakoso

NIM: 21100038

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir	: Perancangan Buku Panduan Mengenai Dasar - Dasar Bulutangkis
Penulis	: Diego Bimo Prakoso
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain Grafis
Pembimbing I	: R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn
Pembimbing II	: Andriyana, S.Pd.,M.Pd

Badminton is a sport that is favoured by all groups ranging from young people to adults, because this game is quite easy to learn. Badminton requires an open field that is not so wide that can be played and can be learned by beginner from direct practice. The lack of information about basic badminton techniques for beginners is an obstacle when people want to learn. Based on this analysis, the author created a visual guidebook, about basics of badminton technique for children aged 15-25 years. The purpose of this design book's project is to introduce badminton, improve basic technique skills and encourage more young people to be active in this sport. The design process is based on observation data, interviews and literature studies. The result of this guidebook design is made by displaying a layout that makes it easy for the audience to understand the contents of the guidebook with visual flat illustration design and the application of balance and consistency, starting from illustrations, colour palettes, and layouts.

Keywords: *illustration, active,young, growing*

Bulutangkis adalah olahraga yang digemari semua kalangan mulai dari anak muda hingga orang dewasa, karena permainan ini cukup mudah dimainkan. Dalam memainkan bulutangkis memerlukan lapangan terbuka yang tidak begitu luas sudah bisa untuk bermain dan bisa untuk dipelajari dari praktik langsung maupun buku dasar bulutangkis. Kurangnya informasi tentang teknik dasar bulutangkis bagi pemula menjadi suatu kendala ketika masyarakat ingin belajar. Berdasarkan hasil analisis tersebut, penulis membuat buku panduan visual mengenai dasar-dasar bulutangkis untuk anak usia 15- 25 tahun. Tujuan utama penulis merancang buku ini untuk

memperkenalkan bulutangkis, meningkatkan keterampilan teknik dasar dan mendorong lebih banyak kalangan muda untuk aktif dalam olahraga ini. Proses perancangan ini dilakukan berdasarkan data observasi, wawancara dan studi pustaka. Hasil desain buku panduan ini dibuat dengan menampilkan *layout* yang memudahkan para *audiens* untuk memahami isi buku panduan tersebut dengan visual *flat illustration design* dan penerapan keseimbangan serta konsistensi, mulai dari ilustrasi, palet warna, dan layout.

Kata Kunci : Ilustrasi, Bulutangkis, Aktif, Muda, Berkembang

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Panduan Mengenai Dasar-Dasar Bulutangkis sebagai Media Utama” Tujuan penulis dari Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma 3 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam Tugas Akhir ini, Penulis berperan sebagai desainer grafis untuk Perancangan Buku Panduan Mengenai dasar-dasar bulutangkis ini dengan baik.

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Kepada Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Kepada Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si, selaku Wakil Direktur Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif
3. Ibu Tri Fajar Yurmama, S,S.Kom.,M.T, selaku Kepala Jurusan Desain
4. Ibu Yayah Nurasih M.Pd Selaku Kepala Prodi Desain Grafis
5. Bapak R. Sulistyowibowo, S.Sn., M.Sn selaku pembimbing I Tugas Akhir
6. Bapak Andriyana, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing II Tugas Akhir
7. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
8. Kedua Orang Tua penulis yang selalu memberi dukungan secara materi maupun moral selama penulisan tugas akhir ini.
9. Teman-teman yang ada di Politeknik Negeri Media Kreatif telah memberi dukungan secara material dan moral selama pembuatan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan praktik industri ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk laporan ini.

Jakarta, 02 Juli 2024

Diego Bimo Prakoso
NIM. 21100038

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	iv
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	2
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	3
BAB II	4
TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Teori Umum	4
1. Desain Grafis	4
2. Tipografi	4
B. Legability dan Readability	5
C. Unsur-Unsur Visual	5
D. Teori Khusus	8
1. Buku	8
2. Buku Panduan	9
3. Layout	10
4. Media Promosi	10
5. Ilustrasi	12

6. Fotografi.....	12
7. Dasar-dasar Bulutangkis	14
8. PB (Persatuan Bulutangkis)	15
BAB III	16
METODE PELAKSANAAN	16
A. Objek Penulisan	16
1. Data	16
2. Analisis Khalayak Sasaran	16
B. Teknik Pengumpulan Data	17
C. Ruang Lingkup.....	18
D. Analisis S.W.O.T	19
E. Langkah Kerja.....	19
BAB IV	22
PEMBAHASAN	22
A. Hasil Analisis Data	22
B. Produksi	23
BAB V	30
PENUTUP.....	30
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN.....	1
IDENTITAS PENULIS	1
DATA HASIL KUISIONER	4
DOKUMENTASI SIDANG TUGAS AKHIR	10

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Font Serif.....	4
Gambar 2 Script	5
Gambar 3 Legabikity & Readability	5
Gambar 4 Warna	6
Gambar 5 Garis	7
Gambar 6 Ruang	7
Gambar 9 Tekstur	8
Gambar 8 Buku Panduan	10
Gambar 9 Layout	10
Gambar 10 Media BTL Media Lini Bawah	11
Gambar 11 Media ATL.....	12
Gambar 14 PB queen	17
Gambar 15 Mind Mapping.....	20
Gambar 16 Moodboard	21
Gambar 17 Cover.....	23
Gambar 18 Karya Halaman 1-2	23
Gambar 19 Karya Halaman 3-4	24
Gambar 20 Karya Halaman 5.....	24
Gambar 21 Karya Halaman 6-7	25
Gambar 22 Karya Halaman 7-8	25
Gambar 23 Karya Halaman 9-10	26
Gambar 24 Halaman 9-10.....	26
Gambar 25 Karya Halaman 11-12	26
Gambar 26 Karya Halaman 13.....	27
Gambar 27 Karya Halaman 14.....	27
Gambar 28 Karya Halaman 15-16	28
Gambar 29 Karya Halaman 17-18	28
Gambar 30 Poster.....	29
Gambar 31 X-Banner	29