

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

Nanda Dwi Arifki Karim¹⁾, Darwin Yuwono Riyanto²⁾, Siswo Martono³⁾

S1 Jurusan Desain Komunikasi Visual

Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) 18420100084@dinamika.ac.id, 2) Darwin@dinamika.ac.id, 3) Siswo@dinamika.ac.id

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

PENDAHULUAN

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 sangat terbatas, 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 sekolahan 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 cabang olahraga floorball ke 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 biasa berkembang dikalangan anak muda Indonesia.



Gambar 1.1.1 Pembelajaran olahraga *floorball* di SD Muhammadiyah 15 Limas Surabaya



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

METODE 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 dan 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.

Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2009:224) Teknik pengumpulan data merupakan tahapan penelitian yang paling strategis karena tujuan utama penelitian adalah mengumpulkan informasi atau data. Sugiyono (2009:225) 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.

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 ?

2. Wawancara

Menurut Riyanto (2010:82) 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 Floorball 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. 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.

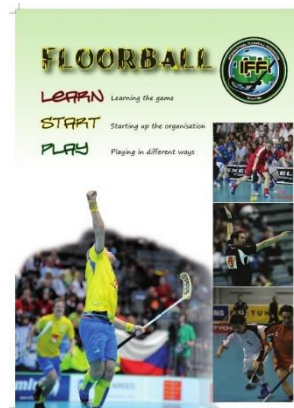
4. Studi Literatur

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.

5. Studi Kompetitor

Studi kompetitor ini bisa membantu penulis untuk menyempurnakan perancangan buku panduan olahraga floorball 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 “Floorball, Learn, Start & Play”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Temuan Data

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.

2). Hasil 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.

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.

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 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 dirumah.

c. Pegiat Olahraga 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 ke sekolah-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 membanggakan Indonesia.

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). 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.

Analisis Data

1).Reduksi Data

a). 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.

b). 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.

c). 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 atlet olahraga floorball yang dapat mengharumkan negara Indonesia.

d). Hasil Dari Studi kompetitor diketahui produk pesaing memiliki keunggulan yaitu isi buku sangat mendalam teori olahraga floorball secara mendetail. Tetapi kekurangannya didominasi oleh tulisan, beberapa foto dokumentasi dan sangat sedikit ilustrasi. Ilustrasi yang digunakan ilustrasi 2D. Tipe Font menggunakan tipografi Serif. Format layout portrait.

2). Penyajian Data

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

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

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 penjas Teknik dasar

4).STP (*Segmentasi, Targeting, Positioning*)

STP (Segementasi, 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

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.

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.

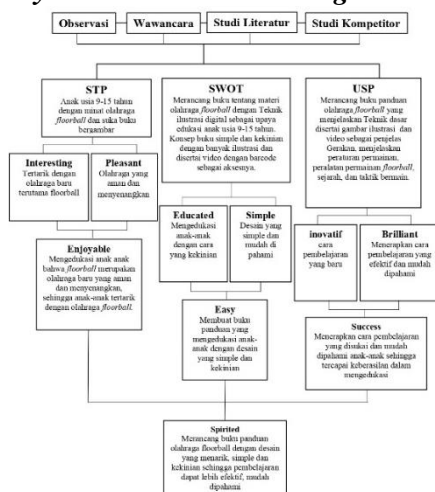
6). Analisis SWOT

Tabel 4.2 Analisis SWOT

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

Strategi Utama : Merancang buku panduan olahraga floorball dengan Teknik ilustrasi digital guna menambah pengetahuan dan promosi olahraga floorball. Buku ini disertai video penjelasan disetiap Teknik dasar sehingga mudah dimengerti. Nantinya buku ini juga ada versi Ebook untuk lebih terjangkau oleh masyarakat.

7). Key Communication Message



Perancangan Karya

Perancangan buku panduan olahraga floorball dengan Teknik ilustrasi digital memerlukan langkah yang tepat agar karya yang dirancang memiliki kualitas baik mulai dari fisik karya hingga kon sehingga bermanfaat bagi masyarakat.

1. Strategi Kreatif

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

A. Format buku

Pada perancangan buku panduan olahraga floorball dengan Teknik ilustrasi digital untuk pemula (9-15 Tahun) peneliti menggunakan ukuran 23 x 19 cm.

B. 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 ilustrasi 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.

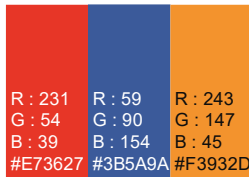
C. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam perancangan Buku "Panduan Olahraga Floorball" Menggunakan bahasa Indonesia.

D. 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

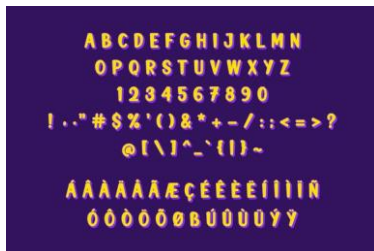


Gambar 4.3.2 Warna vibrant

E. 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.

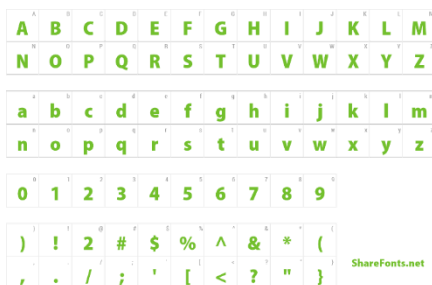
- Font North Boy



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.

- 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.

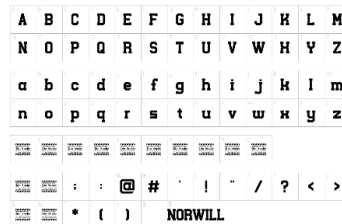
- Font OPTIFuturaDemi



Gambar 4.3.5 Contoh font OPTIFuturaDemi

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

- Font 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

F. Layout

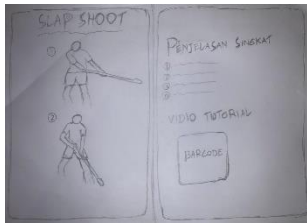
Layout pada buku panduan olahraga floorball ini menggunakan frame layout. Layout ini memiliki ciri-ciri gambar atau teksnya diletakkan di dalam sebuah bingkai alias *frame*, baik berupa *shading* ataupun *border*. Layout ini menggunakan margin berukuran 1,5 cm sisi kiri, 1 cm sisi kanan. Untuk format menggunakan landscape dengan ukuran 19 x 24 cm

G. 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

1. Buku

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

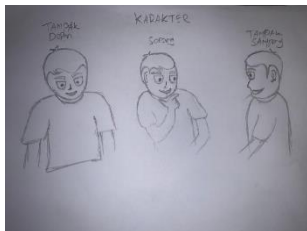


Gambar 4.3.7 Sketsa desain buku

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

2. 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.



Gambar 4.3.8 Sketsa karakter

3. 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 4.3.9 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.

4. 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 4.3.10 Sketsa desain kaos

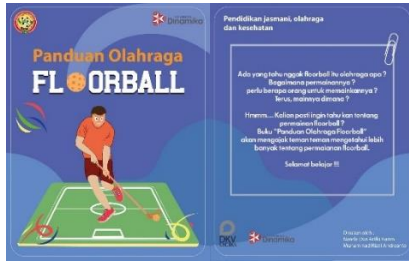
Teknik cetak yang akan aplikasikan pada baju adalah cetak printing atau DTF, untuk gambar yang digunakan menggunakan tipe warna cmyk. Sketsa diatas merupakan sketsa gambar kaos yang menampilkan gambar seseorang yang bermain floorball dengan bertuliskan “Floorball Indonesia”

5. 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.

2. Implementasi Karya

a. Buku



Gambar 4.3.13 Cover Buku



Gambar 4.3.13 Buku halaman 2-3



Gambar 4.3.14 Buku halaman 4-5



Gambar 4.3.15 Buku halaman 6-7



Gambar 4.3.16 Buku halaman 10-11 Teknik dasar floorball

Buku cetak ini berukuran 19 x 24 cm dengan 21 halaman. layout potret. Cetak warna CMYK

dengan background Cover berwarna biru dan background buku berwarna cream. Teknik ilustrasi bergaya kartun sehingga menarik minat baca anak-anak.

b. Poster



Gambar 4.3.17 Desain poster digital

Setelah perancangan sketsa poster, peneliti segera melakukan proses pembuatan poster secara digital. Poster ini berukuran A3, menggunakan background gradasi warna light green dan putih.. Tipografi yang digunakan adalah Century Schoolbook untuk bagian atas poster dan kartooni untuk tulisan bawah. Poster ini mengajak anak anak untuk lebih tahu mengenai olahraga floorball di sekolah.

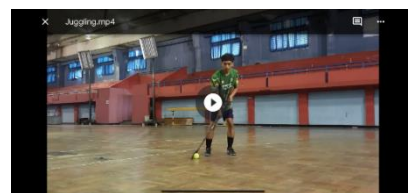
c. Desain Kaos



Gambar 4.3.18 Desain kaos

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

d. Video pembelajaran



Gambar 4.3.18 Cuplikan video juggling pada Google drive



Gambar 4.3.19 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)

3. Budgeting Media

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.

PENUTUP

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”. 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.

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 :

- a. Peneliti berharap media pembelajaran yang telah dibuat dapat berdampak baik terhadap perkembangan floorball di kalangan anak-anak muda.
- b. 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