

SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN VISUAL PANDUAN DASAR TEKNIK BERMAIN
BULUTANGKIS SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI PEMULA**



CHRISTINA NATALIA HARTONO

18.L1.0022

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIKA SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2022

SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN VISUAL PANDUAN DASAR TEKNIK BERMAIN
BULUTANGKIS SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI PEMULA**

Diajukan dalam Rangka Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar S. Ds



CHRISTINA NATALIA HARTONO

18.L1.0022

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIKA SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Christina Natalia Hartono

NIM : 18.L1.0022

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir dengan judul Perancangan Desain Visual Panduan Dasar Teknik Bermain Bulutangkis Sebagai Media Edukasi Bagi Pemula tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi apabila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 8 Juli 2022

Yang menyatakan,



Christina Natalia

HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Desain Visual Panduan Dasar Teknik Bermain Bulutangkis
Sebagai Media Edukasi Bagi Pemula

Diajukan oleh : Christina Natalia Hartono

NIM : 18.L1.0022

Tanggal disetujui : 29 Juni 2022

Telah setuju oleh

Pembimbing : Louis Cahyo Kumolo Buntaran S.Ds., M.M.

Penguji 1 : Tabita Nani Aryani S.Sn, M.Si

Penguji 2 : Ryan Sheehan Nababan S.Sn., M.Sn

Ketua Program Studi : Bayu Widiatoro S.T., M.Sn

Dekan : Dra. B. Tyas Susanti M.A., Ph.D

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=18.L1.0022

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Christina Natalia Hartono
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Buku Digital

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **“Perancangan Desain Visual Panduan Dasar Teknik Bermain Bulutangkis Sebagai Media Edukasi Bagi Pemula”** beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 8 Juli 2022

Yang menyatakan,



Christina Natalia

KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur perancang panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat dan karunia-Nya perancang bisa menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Desain Visual Panduan Dasar Teknik Bermain Bulutangkis Sebagai Media Edukasi Bagi Pemula”. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca maupun digunakan sebagai salah satu acuan bagi adik-adik kelas.

Pada kesempatan kali ini perancang ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Tuhan YME, dan juga kepada:

1. Bapak Louis Cahyo Kumolo Buntaran, S.Ds., M.M. selaku dosen pembimbing yang senantiasa membantu dan membimbing perancang selama penyusunan tugas akhir ini.
2. Seluruh dosen pengajar DKV Unika Soegijapranata yang telah mendukung, mendidik, dan memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
3. Keluarga inti saya yaitu Papi Yongky Hartono, Mami Juni Santi, dan Cicik Edwina Meilani Hartono, S.E., M.Akt. yang terus memberikan dukungan kepada perancang selama masa perkuliahan hingga menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Pacar saya Reza Aditya Yudhaputra, S.E., yang senantiasa mendukung, memberikan semangat, dan mendampingi perancang melalui masa-masa sulit selama penyusunan tugas akhir ini.
5. Teman-teman DKV Unika 2018 terutama Lisa Wijaya, Sie Amalia Tri Ratna, Agnes Stevania, Valencia Nathania, dan Evelyne Adelia Soeharsono yang telah berjuang bersama menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
6. Pihak-pihak dan teman-teman lain yang belum saya sebutkan di sini, yang telah memberi dukungan dan semangat untuk perancang dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Terimakasih telah mendukung dan memberikan semangat kepada perancang sampai sejauh ini.

Semarang, 8 Juli 2022



Christina Natalia

ABSTRAK

Bulutangkis merupakan salah satu olahraga terpopuler di Indonesia. Melalui kepopulerannya tersebut, salah satu aksi dari trend bulutangkis yang dilakukan kalangan muda adalah menyewa lapangan bulutangkis dan bermain bersama teman-teman mereka. Namun sayangnya, salah satu akibat dari motivasi olahraga yang hanya karena trend adalah menyebabkan minimnya inisiatif masyarakat untuk mencari informasi dan mempelajari olahraga tersebut terlebih dahulu. Hal tersebut mendasari ketidaktahuan masyarakat akan teknik dasar bermain bulutangkis itu sendiri, terutama yang berada pada level kemampuan pemula. Ketidaktahuan masyarakat akan teknik dasar dapat menjadi salah satu penyebab terjadinya cedera.

Dengan dasar latar belakang tersebut, perancang ingin merancang panduan dasar teknik bermain bulutangkis sebagai media edukasi bagi pemula. Target perancangan adalah kalangan muda usia 20-25 tahun, dengan metode pengumpulan data melalui kuesioner, yang memperoleh hasil bahwa mayoritas responden merupakan pemula. Strategi kreatif yang digunakan pada perancangan ini adalah menggunakan media utama berupa buku digital, dan media pendukung berupa papan iklan di lapangan bulutangkis dengan akses QR code dan iklan instagram story menuju link lengkap buku digital.

Perancang merancang media yang efektif untuk mempermudah target memperoleh informasi, memahami, dan mempraktekkan teknik dasar yang benar dalam bulutangkis. Perancangan ini ditujukan agar masyarakat yang hanya melakukan olahraga karena motivasi trend, atau masyarakat dengan level kemampuan pemula, tetap dapat mempunyai akses informasi yang mudah dan wawasan yang cukup mengenai teknik dasar olahraga bulutangkis itu sendiri. Dengan adanya wawasan, diharapkan kualitas dasar meningkat dan dapat meminimalisir resiko cedera. Buku digital berjudul “Dasar Bulutangkis Bagi Pemula” membahas mengenai dasar pemanasan, dasar memegang raket, dasar gerakan kaki, dasar pukulan, dan dasar posisi badan dalam bulutangkis. Isi buku dilengkapi dengan gambaran ilustrasi-ilustrasi gerakan bulutangkis dan penjelasan singkat.

Kata kunci: Bulutangkis, Buku Digital, Panduan Dasar, Ilustrasi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Visual Desain Kevin Erendrew	6
Gambar 2.2 Teknik Memukul	7
Gambar 2.3 Visualisasi Desain Buku “Smash You Can Do It” oleh Sudyana Muharom	8
Gambar 2.4 Visualisasi Desain Sari Dian Saputri	9
Gambar 2.5 Penguasaan lapangan	10
Gambar 2.6 Teknik Pukulan Smash	11
Gambar 2.7 Lapangan bulutangkis	13
Gambar 2.8 Lingkaran Warna	17
Gambar 3.1 Diagram Tingkat Kemampuan Bulutangkis	19
Gambar 3.2 Contoh media panduan langsung di lapangan (papan iklan)	21
Gambar 4.1 Referensi warna melalui GOR bulutangkis	28
Gambar 4.2 Penggambaran ilustrasi pada perancangan	29
Gambar 4.3 Tampilan cover buku digital	29
Gambar 4.4 Halaman 1	30
Gambar 4.5 Halaman 2	30
Gambar 4.6 Halaman 3	30
Gambar 4.7 Halaman 4, 5, dan 6	31
Gambar 4.8 Halaman 7	31
Gambar 4.9 Halaman 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, dan 15	32
Gambar 4.10 Halaman 16 dan 17	32
Gambar 4.11 Halaman 18	32
Gambar 4.12 Tampilan papan iklan	33
Gambar 4.13 Tampilan Instagram story	33

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Manfaat Perancangan	3
1.7 Metode Perancangan	3
1.8 Sistematika Perancangan	5
BAB II	6
TINJAUAN UMUM	6
2.1 Studi Komparasi	6
2.2 Olahraga Bulutangkis	9
2.3 Desain Komunikasi Visual	16
2.4 Strategi Komunikasi AIDA	18
BAB III	19
STRATEGI KOMUNIKASI	19
3.1 Analisis Data	19
3.2 Sasaran Khalayak	22
3.3 Strategi Komunikasi	23
3.4 Strategi Media	24
3.5 Perencanaan Biaya Kreatif	26
BAB IV	27
STRATEGI KREATIF	27
4.1 Konsep Verbal (Buku Digital)	27
4.2 Konsep Visual	27
4.3 Visualisasi Desain	29
BAB V	34
PENUTUP	34
5.1 Kesimpulan	34
5.2 Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	35