

BAB IV

STRATEGI KREATIF

Konsep dari perancangan buku digital panduan dasar teknik bermain bulutangkis ini adalah menggunakan gaya desain yang formal, *simple*, serta dapat memberikan kesan yang dinamis dan semangat.

4.1 Konsep Verbal (Buku Digital)

Judul buku digital yang perancang buat ini adalah “Dasar Bulutangkis bagi Pemula”. Buku digital ini dirancang berisikan perpaduan ilustrasi visual dan penjelasan tulisan mengenai dasar-dasar bermain bulutangkis dan penggunaan teknik bermain bulutangkis yang benar terutama bagi level pemula. Akses lengkap buku digital melalui link berikut <https://bit.ly/3O0coME>

Buku digital berisikan total 19 lembar, dengan rincian 1 halaman judul, 1 halaman daftar isi, dan 17 halaman isi. Ukuran halaman yang dipakai adalah A4, dimana lembar-lembar buku tersebut akan digabungkan menjadi satu dalam bentuk *file*, yang dapat diakses melalui gawai.

4.2 Konsep Visual

4.2.1. Tone and Manner (Warna)

Pemilihan warna yang digunakan dalam desain perancangan adalah hijau, merah, dan biru.



#5FA38E



#C22E22



#02407B

Warna yang dipilih merepresentasikan warna-warna bulutangkis. Warna hijau berkaitan dengan warna karpet lapangan bulutangkis. Warna hijau sendiri erat kaitannya dengan makna warna pada bidang kesehatan dan keolahragaan, dimana dalam perancangan ini adalah olahraga bulutangkis.

Warna merah pada perancangan ini dipakai untuk memberikan kesan *sporty*, semangat, dan menarik perhatian pembaca sehingga konten buku tidak membosankan dengan adanya visual warna panas ini. Kesan

warna semangat ini juga berkaitan dengan nuansa olahraga bulutangkis.

Warna biru bersifat stabil, profesional, dan tenang, dipilih karena isi buku yang menggambarkan teknik.



Gambar 4.1 Referensi warna melalui GOR bulutangkis

4.2.2. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan ini adalah font sans serif. Font sans serif sendiri menggambarkan kesederhanaan, efisien, dan modern. Font yang dipakai pada penulisan judul dan *headline* menggunakan font bernama Bebas Neue yang perancang pilih karena bentuknya yang tegas dan jelas cocok untuk bagian judul, dan pada bagian isi buku menggunakan font Arial.

1. Bebas Neue Regular

1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

2. Arial Narrow Bold

1234567890

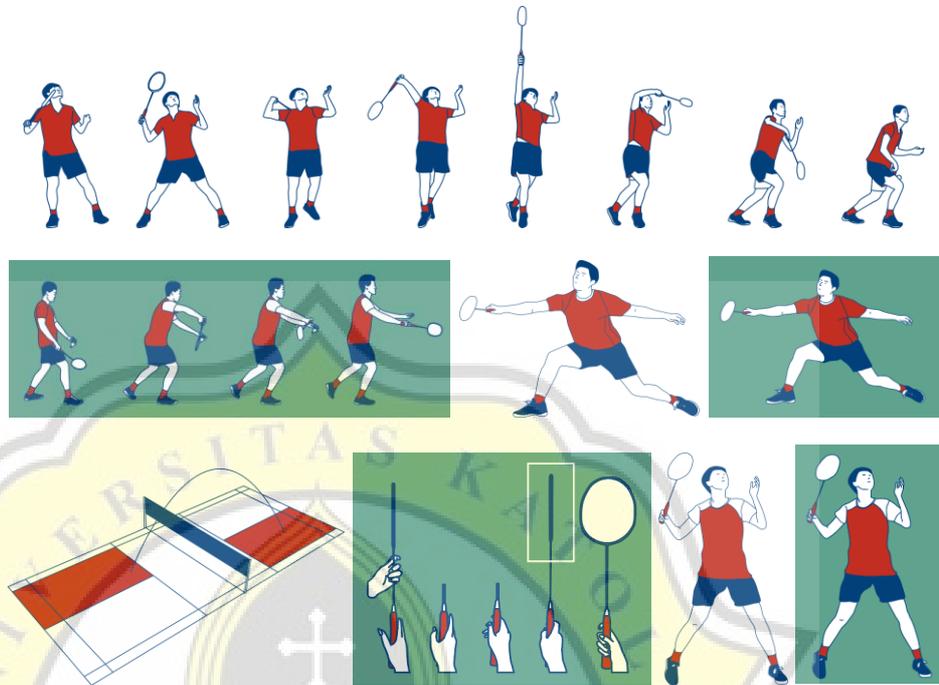
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

4.2.3. Ilustrasi

Penggunaan ilustrasi dalam perancangan ini ditujukan untuk memudahkan pembaca mendapatkan gambaran gerakan dan dapat melakukan teknik yang benar sesuai ilustrasi yang ada. Karakter menggunakan perpaduan warna biru, merah, dan putih, digambarkan

dengan menggunakan outline untuk mempertegas bagian-bagian yang digambarkan. Pose-pose ilustrasi yang digambarkan merupakan penggambaran vektor dari gerakan bulutangkis yang seharusnya.



Gambar 4.2 Penggambaran ilustrasi pada perancangan

4.3 Visualisasi Desain

4.3.1. Media Utama

1. Tampilan Cover Buku Digital “Dasar Bulutangkis Bagi Pemula”



Desain cover buku digital menampilkan judul di tengah, dengan penggambaran elemen-elemen miring ke kanan atas untuk menunjukkan kesan dinamis, cepat, dan *sporty*. Warna hijau digunakan sebagai latar pada setiap halaman buku digital ini.

Gambar 4.3 Tampilan cover buku digital

Cover buku digital berisi gabungan dari tulisan dan ilustrasi, meliputi judul, nama penulis, ilustrasi shuttlecock, dan siluet karakter bermain bulutangkis.

2. Konten Isi Buku Digital “Dasar Bulutangkis Bagi Pemula”

Pada setiap halaman isi buku, judul halaman selalu diletakkan di atas dengan *layout center*. Desain judul adalah huruf kapital berwarna putih dengan latar kotak berwarna merah.

a. Penjelasan 5 level kemampuan



Desain halaman ini menjelaskan bahwa isi utama buku ini adalah bagi level pemula, dan menjelaskan bahwa terdapat tingkatan level lain di atas pemula. Teks diletakkan di bagian bawah dengan tata letak 2 kolom untuk memudahkan pembaca dan memberikan keseimbangan.

Gambar 4.4 Halaman 1

b. Daftar Isi



Desain halaman berisikan daftar isi buku dan nomor halaman. Isi teks berwarna putih di atas *rounded rectangle* berwarna biru. Pada bagian bawah halaman dilengkapi desain ilustrasi seorang karakter dengan gerakan bermain bulutangkis.

Gambar 4.5 Halaman 2

c. Dasar pemanasan

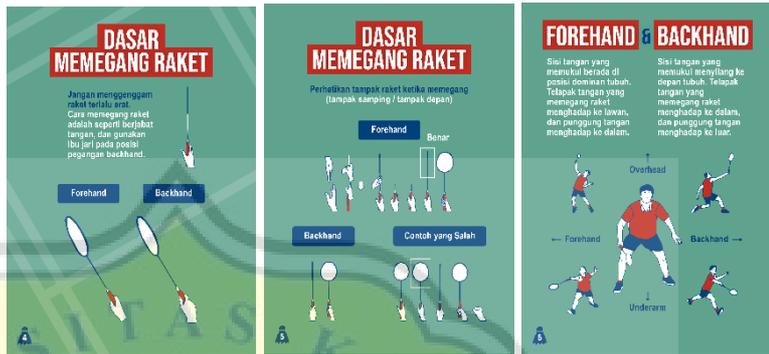


Desain halaman ini berisikan judul dasar pemanasan dilengkapi dengan 2 ilustrasi sebagai contoh gerakan pemanasan. Tata letak teks dibuat satu kolom di sebelah kanan atas untuk menyeimbangkan antara teks dengan ilustrasi.

Gambar 4.6 Halaman 3

Pada background terdapat *line art* sebagai elemen desain pelengkap yang merupakan visual dari garis lapangan bulutangkis, dengan transparansi putih yang rendah agar tidak mengganggu keterbacaan teks dan isi halaman.

d. Dasar memegang raket



Gambar 4.7 Halaman 4, 5, dan 6

Halaman ini menjelaskan penggambaran pegangan forehand, backhand, cara memegang raket yang benar dan contoh memegang raket yang salah.

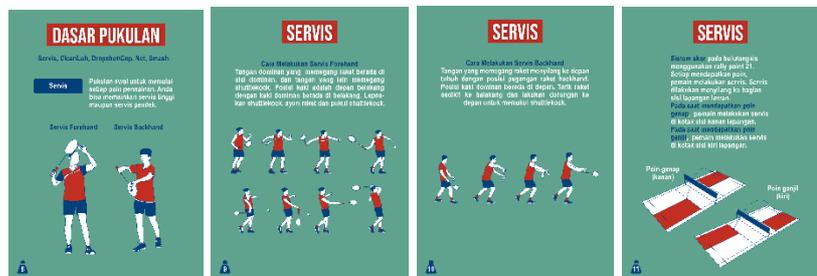
e. Dasar gerakan kaki



Halaman ini menjelaskan gambaran penguasaan lapangan dan *footwork* pada bulutangkis. Tata letak teks dan ilustrasi diseimbangkan, dengan teks dibuat satu paragraf di bawah judul, dan ilustrasi lapangan beserta arah panah diletakkan di bawah teks.

Gambar 4.8 Halaman 7

f. Dasar pukulan





Gambar 4.9 Halaman 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, dan 15

Desain halaman ini menjelaskan gambaran pukulan servis, lob, cop, smash, net, dan panduan cara melakukannya. Penjelasan yang memerlukan *highlight* ditulis menggunakan warna biru, dan penjelasan lainnya menggunakan warna teks putih.

g. Dasar posisi badan



Gambar 4.10 Halaman 16 dan 17

Halaman ini menjelaskan gambaran posisi badan yang benar pada bulutangkis, di mana terdapat 5 posisi badan.

h. Bonus panduan bagi pemula



Halaman ini menjelaskan cara mengambil kok di lantai menggunakan raket dilengkapi dengan ilustrasi *step by step*-nya. Halaman ini dikatakan bonus karena hal ini tidak merupakan inti dasar bulutangkis bagi pemula, namun sebagai efisiensi atau tips tambahan bagi pemula.

Gambar 4.11 Halaman 18

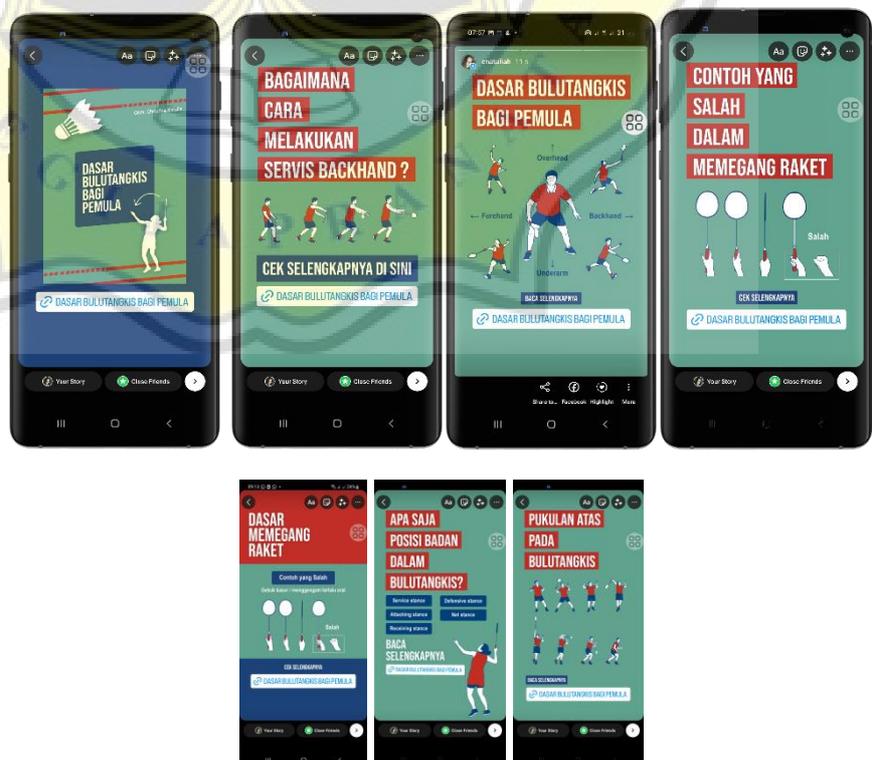
4.3.2. Media Pendukung

1. Papan Iklan (Banner/MMT) di Lapangan Bulutangkis



Gambar 4.12 Tampilan papan iklan

2. Instagram Ads Story



Gambar 4.13 Tampilan Instagram story