BAB III

PERANCANGAN BUKU MENJADI PEMAIN BOLA VOLI HEBAT

III.1 Strategi Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang diambil mengenai penggambaran ilustrasi dari olahraga bola voli dalam media buku yang membahas tentang peraturan dan teknik olahraga bola voli, berupa penggambaran bermacam-macam peraturan-peraturan yang berlaku pada permainan olahraga bola voli dan beberapa teknik yang ada dengan beberapa visual ilustrasi untuk remaja pada umumnya yang bersifat tidak terlalu serius.

Solusi yang diambil dari permasalahan tersebut yaitu membuat gambaran ilustrasi yang mengambil ciri-ciri dari peraturan dan teknik kedalam buku informasi. Pertimbangan tersebut digunakan sebagai strategi perancangan dan dapat dilihat dari beberapa segi yaitu :

III.1.1 Pendekatan Komunikasi Visual dan Verbal

1. **Pendekatan Visual**

Pendekatan visual yang digunakan adalah dengan tema keceriaan, dan semangat. Dengan menampilkan gambar dan warna yang cerah, hal ini dilakukan agar remaja yang membaca buku ini lebih tertarik dan lebih menyenangkan untuk dibaca dibanding dengan buku media informasi tentang olahraga bola voli yang lainnya.

2. **Pendekatan Verbal**

Pendekatan verbal yang akan disajikan dalam buku ilustrasi ini adalah menggunakan bahasa Indonesia yang baku untuk mempermudah remaja memahami dari isi buku. Penyampaian dari buku ini hanya kepada peraturan-

peraturan yang berlaku pada saat bermain olahraga bola voli dan beberapa teknik yang dibahas secara singkat.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif ini ditujukan untuk remaja saat ini. Menurut Rumini & Sundari (2004:53) masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa. Remaja zaman sekarang ini biasanya lebih cerdas dalam memilih apapun yang diinginkan, begitu pun dengan remaja yang menyukai olahraga khususnya olahraga bola voli saat ini yang tidak tertarik dengan membaca buku biasa yang membosankan. Oleh karena itu dengan merancang sebuah buku ilustrasi dengan menggunakan gambar, tipografi dan warna yang memungkinkan dapat menarik perhatian remaja saat ini. Khususnya dalam menginformasikan tentang peraturan dan teknik olahraga bola voli.

III.1.3. Strategi Media

Strategi Media yang dilakukan adalah dengan merancang sebuah buku ilustrasi dengan tema semangat, tipografi dengan menggunakan bahasa yang tidak baku, dan menggunakan *fullcolor* agar sesuai tema keceriaan dan semangat yang dapat membuat remaja ingin membaca dan melihatnya.

1. **Media utama (Buku Ilustrasi)**

Media utama yang digunakan dalam perancangan adalah menggunakan media buku ilustrasi yang menampilkan perancangan visual tentang peraturan dan teknik bermain olahraga bola voli. Media ini dipilih karena dapat memberikan pengetahuan lebih dalam tentang olahraga bola voli yang ingin belajar bermain olahraga ini. Karena buku ini divisualkan semenarik mungkin untuk remaja.

2. Media Pendukung (*Gimmick*)

Media promosi dapat membantu meningkatkan minat para remaja untuk membeli buku ini. Media promosi poster, x-banner dan flayer untuk mengenalkan kepada remaja yang ingin belajar olahraga bola voli yang bertujuan untuk mengenalkan dan menarik minat para remaja dan juga menggunakan media pendukung *gimmick* seperti :

- Pembatas buku
- Notes
- Papan jadwal
- Stiker
- Handuk
- Kaos.

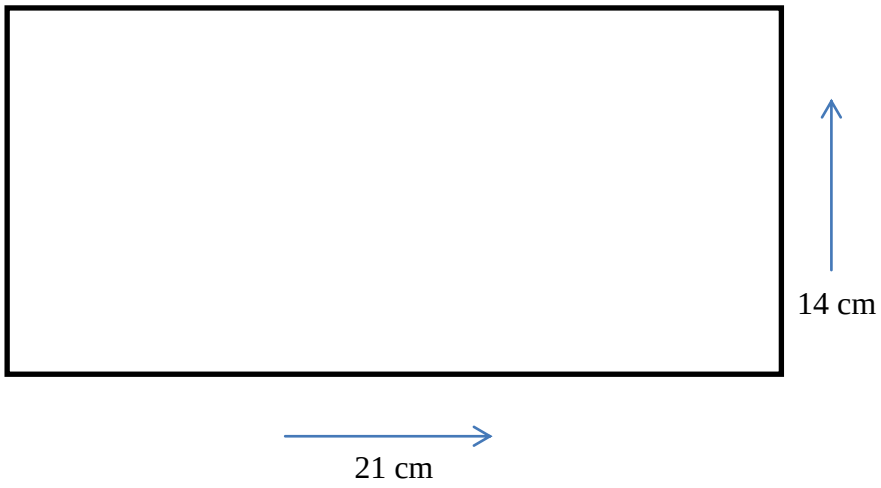
III. 1.4. Strategi Distribusi

Proses penyebaran produk yang akan diberikan kepada target sasaran berbentuk buku untuk kalangan remaja umur 12-18 tahun dan akan disebarluaskan di toko buku gramedia, buku ini berisikan informasi tentang peraturan dan teknik olahraga bola voli yang didalam buku ini terkandung informasi yang bermanfaat bagi yang ingin belajar dan mengetahui lebih dalam.

III. 2. Konsep Visual

III. 2.1. Format Desain

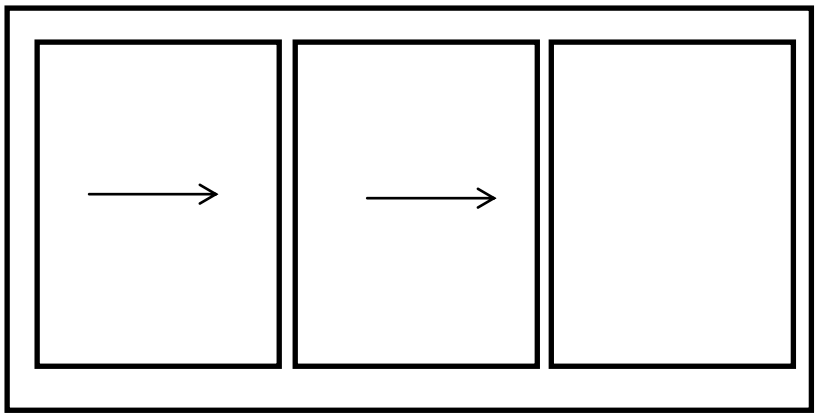
Format desain yang digunakan *landscape* yang mempunyai ukuran 14 cm x 21 cm. Ukuran ini dipilih agar memudahkan target audien untuk membawa kemana-mana karena ukurannya yang tidak terlalu besar. Ukuran ini cukup untuk menampilkan gambar maupun teks yang dipakai dalam buku.



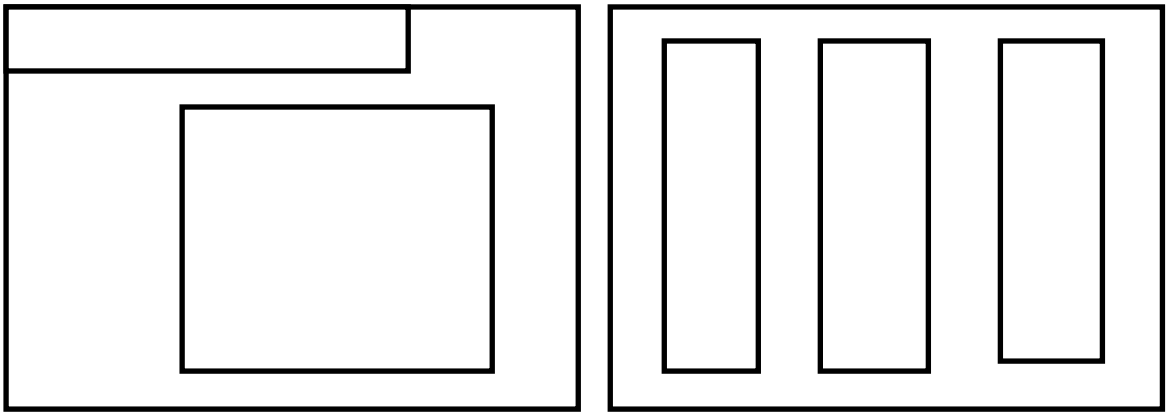
Gambar III.1 format desain buku

III.2.2. Tata Letak (*Layout*)

Gabungan dari pesan informasi, ilustrasi gambar, background, beserta elemen-elemen visual lainnya. Layout akan disesuaikan dengan tampilan buku untuk remaja, serta memberikan kemudahan dalam menjelaskan suatu informasi tentang olahraga bola voli yang akan diberikan. Tiap halaman buku tersebut memiliki layout yang tidak beraturan, hanya sedikit perubahan dilakukan pada bagian ilustrasi yang dominan, penempatan tata letak tipografi teks yang disesuaikan dengan ilustrasi.



Gambar III.2 Tata letak buku



Gambar III.3 Tata letak buku 2

III. 2.3. Tipografi

Jenis tipografi yang akan digunakan pada media informasi ini menunjukan ke target sasaran yaitu remaja, diperlukan font sanserif karena dalam buku ini dibutuhkan font yang tidak tegas karena dibuat tidak terlalu serius dengan tingkat keterbacaan yang sesuai dengan target sasaran yang dituju. Jenis-jenis *font* (huruf) yang digunakan juga tidak terlepas dari kebutuhan tema serta menunjang visualisasi tampilan halaman.

Font yang digunakan Century Gothic untuk isi.

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
1 2 3 45 6 7 8 9 0
! @ # $ % ^ & * ( ) _ +- = [ ] \ { } | ; ‘ : “ , . ? <> ?

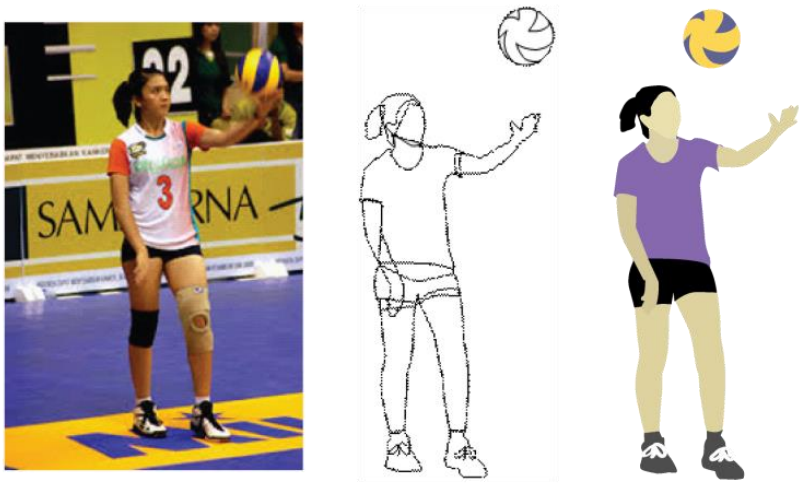
Dan font Gill Sans MT Ext Condensed Bold untuk judul

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
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
! @ # $ % ^ & * ( ) _ + - = [ ] \ { } | ; ‘ : “ , . ! <> ?

Menggunakan font lucida sans karena font karakter lucida sans itu jelas etc, dan juga mewakili dari olahraga bola voli ini karena menggunakan font yang tinggi seperti hal nya pemain olahraga ini yang dominan mempunyai tinggi badan yang menjulang.

III.2.4 Ilustrasi

Konsep pemilihan gaya ilustrasi dalam perancangan buku ini adalah ilustrasi berupa visual dengan menggunakan ciri dari karakter pemain bola voli yang dominan memiliki tinggi badan yang tinggi dan memiliki badan yang kurus, gaya illustrasi nya pun tidak memakai outline.



Gambar III.4 ilustrasi

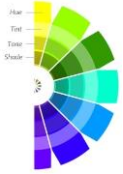


Gambar III.5 ilustrasi 2

III.2.5. Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Secara visual, warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan *respons* secara *psikologis*. Molly E. Holzschlag, seorang pakar tentang warna, dalam tulisannya "*Creating Color Scheme*" membuat daftar mengenai kemampuan masing-masing warna ketika memberikan *respons* secara *psikologis* kepada pemirsanya (Kusrianto, 2007: 47)

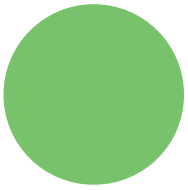
Jenis warna yang digunakan pada perancangan media informasi ini adalah menggunakan warna-warna yang identik dengan remaja dan permainan olahraga bola voli ini sendiri yaitu dengan menggunakan warna *Hue*, yaitu dengan menggunakan *fullcolor* atau warna warni agar terkesan bahwa bermain bola voli ini begitu ceria dan menyenangkan.



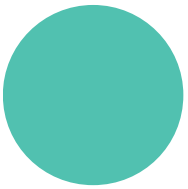
Gambar III.6 Warna

http://daccent.wordpress.com/2009/11/24/303/

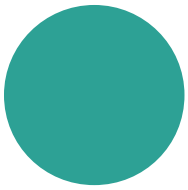
Warna yang digunakan adalah sebagai berikut



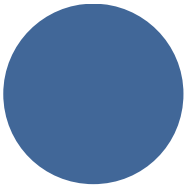
R : 119	C : 56 %
G : 194	M: 0 %
B : 106	Y : 78 %
	K : 0 %



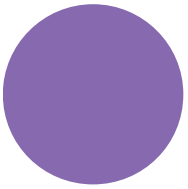
R : 81	C : 64 %
G : 193	M: 0 %
B : 176	Y : 38 %
	K : 0 %



R : 45	C : 76 %
G : 161	M: 16 %
B : 149	Y : 47 %
	K : 0 %



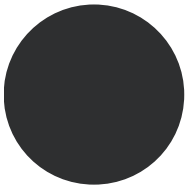
R : 65	C : 82 %
G : 103	M: 60 %
B : 152	Y : 19 %
	K : 2 %



R : 134	C : 53 %
G : 105	M: 66 %
B : 174	Y : 0 %
	K : 0 %



R : 238	C : 0 %
G : 51	M: 95 %
B : 38	Y : 98 %
	K : 0 %



R : 46	C : 71 %
G : 47	M: 64 %
B : 48	Y : 62 %
	K : 61 %