

# Perancangan Buku Panduan Permainan Bola Basket 2017 Berbasis Fotografi

Rofi'i<sup>1</sup>, Pujiyanto<sup>2</sup>, Ahmad Zakiy Ramadhan<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Negeri Malang

<sup>1</sup>rofiistiki@gmail.com, <sup>3</sup>zakiramadhan@stiki.ac.id

## ABSTRAK

Pada buku FIBA *Rules* 2017 yang merupakan sebuah buku panduan peraturan bola basket. Buku tersebut menjelaskan semua aturan secara terperinci mulai dari aturan dasar hingga aturan yang umum. Buku ini seharusnya digunakan para pemain sebagai alat untuk mengetahui aturan bermain dalam permainan bola basket, namun pada kenyataannya buku ini hanya digunakan oleh wasit sebagai alat untuk menjalankan sebuah pertandingan. Hal ini yang menyebabkan banyak pemain saat pertandingan sering melakukan kesalahan yang mendasar. Kesalahan mendasar yang dilakukan pemain membuat sebuah pertandingan kurang sehat dikarenakan terlalu banyak pelanggaran yang terjadi. Buku fotografi dibuat untuk menggambarkan sebuah keadaan pada peraturan bola basket yang dimuat pada buku FIBA *Rules* 2017. Pada proses perancang tugas akhir ini yang perlu dilakukan adalah mengidentifikasi data dari sumber data primer dan sumber data sekunder tahap selanjutnya menarik sebuah kesimpulan dari data yang sudah didapat. Setelah kesimpulan selesai ditarik sebuah jawaban untuk dijadikan sebuah dasar pijakan. Setelah adanya pijakan dilakukan proses konsep perancangan dan proses perancangan, lalu dilakukan tahap digitalisasi hingga desain final. Hasil yang diperoleh dari perancangan ini adalah dihasilkannya sebuah media edukasi peraturan bola basket. Dengan adanya Perancangan Buku Panduan Permainan Bola Basket 2017 Berbasis Fotografi ini diharapkan dapat memberikan sebuah edukasi kepada para pemain supaya menghasilkan sebuah pertandingan yang berkualitas.

**Kata Kunci** : fotografi, bola basket, desain buku

## ABSTRACT

*FIBA Rules book on 2017 which is a handbook basketball rules. The book explains all the rules in detail starting from basic rules until the rules are common. This book should be used as a tool for the players to know the rules of play in the game of basketball, but in fact this book is only used by the referee as a tool to run a game. This is causing a lot of players when the program will often perform a fundamental error. The fundamental error committed players make a match less healthy due to too many abuses. Photography books made to describe a State of basketball rules published in the book the FIBA Rules 2017. In this final task process designer that needs to be done is to identify data from primary data source and secondary data sources the next step draw a conclusion from the data already obtained. After the conclusion of the finished drawn an answer for a foothold. After the process is done footing the concept design and process design, and then done the digitization phase to the final design. The result of this design is the result of a media education basketball rules. With the design of the book Guide basketball games 2017 Based Photography is expected to give an education to the players in order to produce a quality game.*

**Kata Kunci** : photograpy, bascet ball, book design

## 1. PENDAHULUAN

Di dalam basket pertandingan dikontrol oleh pengawas pertandingan yang disebut wasit. "Wasit adalah seorang yang memiliki wewenang untuk mengatur jalannya suatu pertandingan olahraga (Sanjaya, 2016). Dalam pertandingan basket bahasa wasit kerap lebih dikenal dengan bahasa *refree*. Istilah *refree* sebenarnya bahasa wasit dalam bahasa inggris. Peran wasit sangat vital dalam sebuah pertandingan, pengambilan keputusan dan kontrol pertandingan sepenuhnya dipegang oleh wasit. Kualitas pertandingan yang baik tak lepas dari peran wasit yang baik dalam mengontrol pertandingannya.

Wasit sebagai pengontrol pertandingan tentu ada pelatih yang mengatur timnya masing – masing. Pelatih adalah seorang yang tugasnya membantu olahragawan atau tim dalam memperbaiki penampilan olahraga, mengatur dan meningkatkan kualitas permainan. syarat pelatih antara lain memiliki: (1) Kemampuan dan keterampilan cabang olahraga yang dibina, (2) Memiliki pengetahuan dan pengalaman di bidangnya, (3) Dedikasi dan komitmen melatih, (4) Memiliki moral dan sikap kepribadian yang baik. Kondisi pelatih dan wasit yang baik merupakan wujud dari prestasi pemain dalam dunia bola basket.

Peraturan permainan bola basket diciptakan dengan tujuan dan semangat untuk memberikan

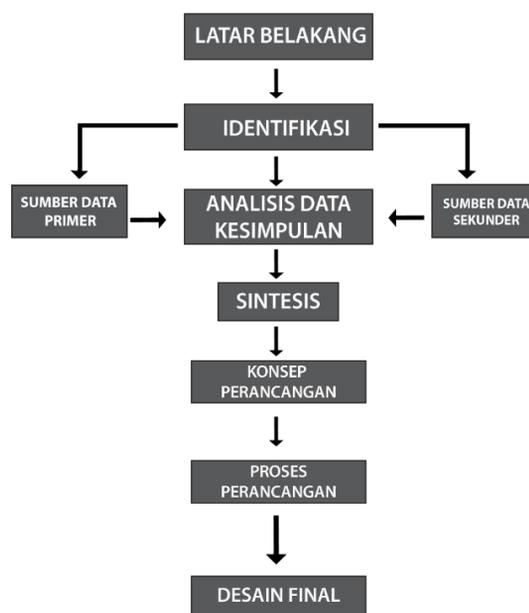
kesempatan berkompetisi yang adil dan seimbang bagi kedua belah pihak yang bertanding (Sanjaya, 2016). Perangkat peraturan yang dibuat bertujuan agar pertandingan dapat berjalan dengan baik, tanpa ada unsur kekerasan atau kecurangan dalam sebuah pertandingan. Dalam hal ini peraturan pertandingan sudah Sistematis Perancangan adalah tahapan – tahapan yang akan dilakukan pada proses melakukan Perancangan hingga menjadi sebuah karya tugas akhir. Gambar dibawah ini merupakan tahapan sistematika perancangan: dibuat oleh instansi global yang diakui bersama yaitu FIBA (*Fédération Internationale de Basketball*). Tercapainya kualitas pertandingan yang baik tentu peran pelatih dan wasit berperan besar disini. Pemain akan mengerti dan menjalankan instruksi dari pelatih. Sedangkan wasit sebagai pengontrol pertandingan agar mendapatkan kualitas pertandingan yang baik dan sehat.

Menurut hasil data lapangan, Dimas yang merupakan salah satu wasit di kota Malang mengatakan “sosialisasi dalam peraturan basket perlu dilakukan agar baik pemain maupun pelatih dapat mengerti dengan baik tentang aturan – aturan yang ada dalam bola basket”. Dalam pertandingan bola basket sering kali baik pemain dan pelatih sering kali timbul perselisih paham dengan wasit. Masalah tersebut dipicu dari beberapa faktor, salah satu faktornya adalah kurangnya pengertian pemain tentang peraturan basket. Menurut sumber yang peneliti tanya yaitu seorang pemain dari SMK Negeri 5 Malang saat ditanya tentang buku peraturan bola basket pemain tersebut menjawab tidak mengetahui buku tersebut, hal ini merupakan salah satu contoh kecil mengapa pemain sering timbul perselisihan dengan wasit.

Dari beberapa paparan di atas dapat disimpulkan basket merupakan sebuah olahraga yang menarik namun banyak aturan aturan yang terdapat di dalamnya. Buku merupakan media penyampai yang baik untuk memberikan informasi dari sebuah gagasan maupun ide kreatif. Fotografi merupakan sebuah media yang digunakan penyampaian agar media dapat disampaikan dengan baik dan jelas pada penerimanya. Dari uraian di atas, penulis bermaksud melakukan perancangan media yang akan yang akan dituangkan dalam sebuah karya skripsi dengan judul “Perancangan Buku Panduan Permainan Bola Basket 2017 Berbasis Fotografi”.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Sistematika Perancangan adalah tahapan – tahapan yang akan dilakukan pada proses melakukan Perancangan hingga menjadi sebuah karya tugas akhir. Gambar dibawah ini merupakan tahapan sistematika perancangan:



Gambar 1. Metode Perancangan

### Identifikasi

Dari berbagai masalah yang ada setelah itu dilakukan berbagai pengumpulan data dimulai dari tahap pengumpulan data baik itu dari sumber data primer maupun sumber data sekunder.

### Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang menjadi acuan utama pembuatan tugas akhir ini. Sumber data primer ini didapat dari kepustakaan dari buku FIBA *Rules* 2014 dan 2017 (FIBA, 2017)

### Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang digunakan sebagai penguat dari sumber data primer. Sumber data primer didapat dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti.

### Analisis Data/Kesimpulan

Analisis data merupakan sebuah kesimpulan data yang diperoleh dari sumber data primer dan sekunder.

### Sintesis

Dari semua hasil yang didapat dilapangan maupun dari kepustakaan didapat sebuah hasil kesimpulan yaitu berupa Sintesis. Sintesis merupakan jawaban dari keseluruhan data yang disimpulkan.

### Konsep perancangan

Pemikiran yang menentukan tujuan, bentuk, dan hasil akhir nantinya. Untuk mencapai sebuah hasil akhir yang maksimal diperlukan konsep perancangan yang matang. Konsep perancangan

terdiri dari perancangan media, perancangan kreatif dan konsep tata desain(Y, Wijaya, 2004).

### **Fotografi**

Pada tahap ini merupakan penentuan fotografi yang digunakan. Pada perancangan tugas akhir ini fotografi yang digunakan merupakan fotografi strobist.

### **Warna**

Pada konsep warna merupakan tahap penentuan warna yang digunakan supaya sesuai dengan perancangan buku.

### **Typografi**

Mempertimbangkan target yang ingin dituju yaitu pemula pada tingkat sma sehingga jenis typografi yang digunakan dibuat dengan typeface yang dekat dengan usia remaja saat ini.

### **Material**

Buku ini merupakan buku fotografi sehingga material yang digunakan merupakan material yang dapat menyampaikan fotografi dengan baik.

### **Proses perancangan**

#### **Thumbnail**

Pada tahap ini merupakan tahap menentukan bagian bagian yang akan diangkat pada rana fotografi, melihat buku FIBA *Rules* 2014 dan FIBA *Rules* 2017. Setelah itu dilakukan proses penentuan ide pada setiap bagian materi pada buku tersebut.

#### **Pemotretan**

Pada proses pemotretan merupakan tahap dimana dilakukan sesi foto dengan model dan pose yang ditentukan pada tahap sebelumnya.

#### **Layout**

Dalam proses melayout merupakan tahap penentuan tepi garis pada buku dan letak foto dan isi penjelasan pada buku.

#### **Digitalisasi**

Setelah dilakukan proses layout tahap selanjutnya adalah digitalisasi meletakkan objek sesuai dengan *layout* yang ditentukan.

#### **Desain Final**

Tahap akhir dari semua proses perancangan desain, dari awal pengumpulan data hingga proses cetak.

#### **Metode Analisis Data**

Pada Analisa data ini perancangan menggunakan teknik 5W+1H dimana teknik ini digunakan untuk mengumpulkan fakta

peristiwa. Teknik ini merupakan pengembangan pertanyaan berdasarkan konsep 5W+1H. Pada penerapannya perancangan buku peraturan basket ini akan menggunakan konsep 5W + 1H sebagai pijakan dalam Teknik Analisa data.

#### **What ? (apa)**

Apa yang akan menjadi permasalahan sehingga dibutuhkan Perancangan Buku Panduan Permainan Bola Basket 2017 Berbasis Fotografi?

#### **Who ? (siapa)**

Siapa yang akan menjadi persoalan dalam permasalahan yang terjadi dalam peraturan bola basket sehingga perlu dilakukan perancangan tugas akhir ini?

#### **When ? (Kapan)**

Kapan perancangan buku peraturan basket media fotografi ini akan selesai?

#### **Where ? (dimana)**

Dimana buku peraturan basket media fotarafi ini nantinya akan di publikasikan di Kota malang pada beberapa sekolah sebagai uji kelayakan penggunaannya.

#### **Why ? (kenapa)**

Kenapa perlu adanya Perancangan Buku Panduan Permainan Bola Basket 2017 Berbasis Fotografi?

#### **How ? (Bagaimana)**

Bagaimana perancangan buku peraturan bola basket ini akan diterapkan?

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Identifikasi data**

Identifikasi data adalah hasil yang didapat dari beberapa elemen pengumpulan data dari sumber data sekunder yang meliputi wawancara dan observasi. Pengumpulan data sumber data primer yang di dapar dapat dari kepustakaan. Berikut merupakan hasil dari identifikasi data yang dikumpulkan.

#### **Data observasi**

Observasi yang dilakukan penulis pada 11 Mei 2018 di Universitas Ma Chung dan pada tanggal 19 Agustus 2018 di GOR Bimasakti Malang. Dari hasil observasi yang dilakukan diperoleh sebuah data yaitu terdapat sebuah problem dilapangan mengenai peraturan pertandingan. Banyak pemain yang masih sering melakukan pelanggaran mendasar sehingga membuat pertandingan sering diberhentikan. Dari beberapa masalah yang terjadi dari data observasi tersebut disimpulkan bahwa diperlukan adanya sebuah solusi atau sebuah media yang dapat mengurangi masalah yang terjadi di lapangan

#### **Wawancara**

Wawancara yang dilakukan merupakan data wawancara tak terstruktur. wawancara tak struktur

adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

Wawancara dilakukan pada pemain, pelatih, dan Wasit. Hasil yang didapat dari hasil wawancara yaitu dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa dibutuhkan sebuah solusi baru untuk mengenalkan media peraturan bola basket yang baru. Dikarenakan sering timbulnya sebuah permasalahan – permasalahan kecil yang terjadi di lapangan, sehingga membuat kualitas pertandingan menurun.

**Data Dokumen**

Data dokumen merupakan data yang diambil dari kepustakaan data ini merupakan data yang akan dibuat acuan pembuatan Tugas Akhir. Data diambil dari buku FIBA Rules 2014 dan Hasil penyuluhan FIBA Rules 2017 yang didapat dari PERBASI Kota Malang.



**Gambar 2.** PPT Sosialisasi Perbasi

**Konsep Perancangan**

Konsep merupakan hasil dari kesimpulan seseorang dari sebuah penelitian yang dilakukan. Data yang diperoleh dikelola untuk dijadikan sebuah dasar atau panduan untuk menarik kesimpulan data. Dari semua paparan dan penjelasan tersebut disimpulkan menjadi sebuah konsep perancangan media yang akan digunakan untuk dijadikan sebuah dasar pembuatan media utama maupun media pendukung lainnya. Berikut merupakan konsep keseluruhan yang akan digunakan pada media utama maupun pendukung.

**Fotografi**

Fotografi yang digunakan pada perancangan ini adalah fotografi Strobist, yaitu sebuah fotografi yang menggunakan sebuah pencahayaan eksternal dari kamera. tujuan digunakannya fotografi Strobist adalah dengan adanya sebuah lighting diharapkan

foto dapat memberikan kesan yang lebih hidup dan menarik.

**Warna**

Warna adalah symbol yang telah diakui secara umum tak terkecuali pada foto. Jadi warna adalah sebuah symbol sebuah alat menyampaikan agar pesan dapat diterima, fotopun dapat berbicara banyak tentang penggunaan warna yang tepat. Pada buku fotografi ini warna yang digunakan dominan hitam dan penggunaan warna warna yang *soft* seperti warna abu abu, orange dan biru. Berikut warna yang digunakan dalam perancangan ini.

	C :75%
	M :67%
	Y :66%
	K :87%
	C :0%
	M :0%
	Y :0%
	K :0%
	C :63%
	M :56%
	Y :53%
	K :27%
	C :48%
	M :1%
	Y :16%
	K :0%
	C :1%
	M :80%
	Y :93%
	K :0%

**Gambar 3.** Warna

**Typografi**

Wijaya (1999:48) Typografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Typografi digunakan untuk menyampaikan pesan lewat tulisan, agar pesan yang disampaikan dapat lebih jelas dan mudah diterima (Y. Wijaya, 2004).

Pada buku ini font yang digunakan yaitu Judul menggunakan Evogria sub judul menggunakan BigNoodleTiling sedangkan isi menggunakan Baker Signet BT. Berikut contoh dari font font tersebut.

**Evogria**

Evogria merupakan sebuah font yang bertipikal sans serif, terlihat tebal dan tegas namun juga terlihat santai, enak untuk dibaca. Penggunaan font ini bertujuan untuk menarik perhatian para

pembaca melihat judul utama dan berlanjut kepada sub judulnya.



Gambar 4. Font Evogria

### **BigNoodleTitling**

Sub judul menggunakan BigNoodleTitling merupakan sebuah font serif yang menarik untuk dibaca, bentuk huruf yang tegas dan ketebalan yang ringan, membuat font ini jelas dan mudah untuk dibaca.



Gambar 5. Font BigNoodleTitling

### **NewsGoth Cn BT**

NewsGoth Cn BT adalah font yang digunakan untuk bagian isi. Font ini merupakan sebuah font yang ringan untuk dilihat mata dengan bentuknya yang simple dengan ketebalan yang sedang. Sehingga font ini akan memudahkan para pembaca untuk membaca buku ini.



Gambar 6. Font NewsGoth Cn BT

### **Material**

Pada perancangan ini material yang digunakan pada buku yaitu menggunakan kertas Art Paper 120. Kertas ini digunakan karena dapat menyampaikan warna dan kualitas gambar yang baik. Menggunakan ketebalan 120 dikarenakan jumlah buku yang tebal sehingga kertas yang digunakan adalah kertas yang tipis supaya mudah digunakan.

### **Konsep Setiap Media**

#### **Media Utama (Buku)**

Media utama yaitu buku menggunakan penggabungan dari semua unsur konsep yang

dijelaskan di atas dimulai dari warna, typografi dan Layout terdapat dalam satu kesatuan dalam buku ini. Dalam buku ini Jenis fotografi yang digunakan merupakan fotografi strobist dimana foto ini menggunakan pencahayaan eksternal dibantu dengan sambungan trigger agar flash dapat menjadi pencahayaan eksternal.

#### **X Banner**

Konsep yang digunakan pada x banner yaitu tertuju pada tentang apa buku ini dan apa kelebihan buku ini. Menggunakan beberapa hasil foto yang ada di dalam buku sebagai penjelas.

#### **Poster**

Poster akan dibuat simple dengan gambar sebuah foto penuh dan sebuah pengenalan tentang *foul* dengan tampilan foto yang menarik dan judul *foul* yang besar sehingga membuat orang ingin tahu isi dalam buku setelah melihat poster.

#### **Kaos**

Konsep kaos dibuat dengan gambar sebuah tulisan yang bertuliskan judul buku yang ada pada cover buku.

#### **Kemasan**

Kemasan dibuat dengan warna yang dominan gelap dan sebuah judul buku yang kontras dengan warna orange yang kuat pada judul buku.

#### **Botol (Tumbler)**

Sama halnya dengan media yang lain media ini dibuat dengan sederhana tujuannya agar seirama dengan media yang lain tertuju pada media utama. Pada botol tertera sebuah simbolis tentang judul buku yaitu sebuah gambar bola dan peluit dengan tulisan rule 2018.

#### **Tote Bag**

Konsep Tote Bag dibuat dengan gambar sebuah tulisan yang bertuliskan judul buku yang ada pada cover buku.

#### **Pin**

Pada pin tertera simbolis tentang judul buku yang dibuat sama halnya dengan Tumbler.

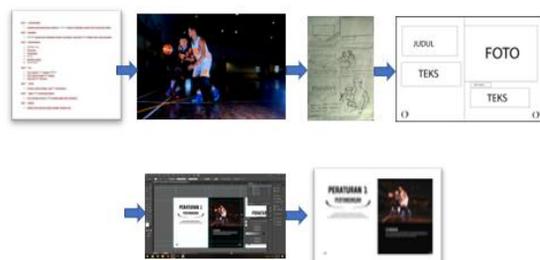
#### **Stiker**

Pada stiker menerapkan konsep yang dibuat semenarik mungkin untuk para pecinta basket, dengan membawa bentuk bola dan outline sebuah tulisan basketball dibuat besar dan bola ditempatkan dibagian bawah dengan digabung supaya terlihat menyatu.

#### **Handuk**

Konsep pada handuk hanya menempatkan sebuah symbol buku yang terdapat dibagian samping sebagai identitas handuk tersebut.

**Proses Perancangan**



Gambar 7. Alur Proses Perancangan



Gambar 8. Contoh Proses Pengerjaan

**Thumbnail**

Pada proses ini perancang melakukan proses merumuskan sebuah ide dari judul dan isi dari data kepustakaan yaitu FIBA Rules 2014 dan 2017. Setelah perumusan di dapat maka dilanjutkan pada proses selanjutnya yaitu pemotretan.

**Pemotretan**

Pada sesi pemotretan model yang sudah ditentukan diminta untuk mengikuti alur dan pose yang sudah ditentukan supaya pesan yang akan disampaikan dapat diterima. Pada proses ini pemotretan menerjemahkan hasil dari ide yang sudah dirumuskan dari buku FIBA Rules 2014 dan 2017.

**Layout**

Pengertian Layout adalah usaha untuk membentuk dan menata unsur-unsur grafis (teks dan gambar) menjadi media komunikasi yang efektif. Layout merupakan tahap menata berbagai unsur yang ada mulai dari foto teks logo dsb. Dengan adanya tata letak ini diharapkan tampilan yang ada dapat terlihat dengan harmonis dan nyaman sehingga audience tertarik untuk melihatnya. Tata letak atau layout adalah sebuah sket rancangan awal yang digunakan untuk menggambarkan organisasi unsur-unsur komunikasi grafis yang akan digambarkan (Kusnadi, 2018).

**Digitalisasi**

Setelah konsep layout ditentukan lalu dilakukan proses digitalisasi. Pada proses ini semua aspek konsep perancangan dimasukkan mulai dari warna, fotografi, typografi, dan layout.

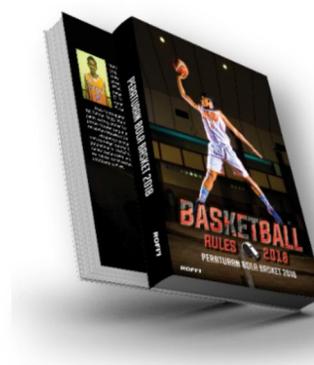
**Hasil Rancangan dan Implementasi Media Utama (buku)**

Media utama dari perancangan dihasil sebuah buku fotografi yang digunakan untuk menyampaikan sebuah peraturan bola basket dengan media fotografi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada audience. Berikut ketentuan yang dihasilkan :

Tabel 1. Hasil Rancangan Buku

No	Nama	Keterangan
1	Judul Buku	Basketball Rules 2018 With Photography
2	Ukuran Buku	18cm x 24 cm
3	Bahan	Art Paper 120
4	Jumlah Halaman	116

**Mock up isi halaman**



Gambar 9. Bentuk Mock Up Buku



Gambar 10. Mock Up Halaman

**Kaos**



Gambar 13. Kaos

**Xbanner**



Gambar 11. X Banner

**Kemasan**



Gambar 14. Kemasan

**Poster**



Gambar 12. Poster

**Botol (Tumbler)**



Gambar 15. Gambar Botol/tumbler

**Totebag**



**Gambar 16.** Gambar Totebag

**Pin**



**Gambar 17.** Gambar Pin

**Stiker**



**Gambar18.** Gambar stiker

**Handuk**



**Gambar 19.** Gambar Handuk

**4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Perancangan Buku Peraturan Bola Basket Berbasis Fotografi menjadi sebuah solusi baru untuk para pecinta basket maupun orang yang baru belajar bola basket. Media fotografi membuat buku peraturan bola basket ini lebih dekat dengan pengenalan yang sebenarnya tentang kejadian di lapangan sehingga membuat para pemain lebih mengerti. Dengan adanya buku peraturan ini membuat para pemain lebih sportif menjalankan pertandingan dengan lebih dewasa.

Saran untuk pengembangan ke depan buku ini perlu dijelaskan secara keseluruhan setiap bagian peraturaturan, sehingga buku ini dapat menjelaskan point tiap point dengan lebih detail. Buku ini masih diperuntukkan buat mereka yang belajar bola basket di tingkat SMA/SMK, akan lebih sempurna jika buku bola basket kedepan diperuntukkan anak anak usia dini.

**5. REFERENSI**

- D. Sanjaya, "Perbedaan Pemahaman Pelatih Dan Wasit Bola Basket Di Diy Dalam Peraturan Permainan Bola Basket (skripsi).," Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2016.
- FIBA, *Official Basketball Rules 2017*. Switzerland: FIBA, 2017.
- Y. Wijaya, Priscilia, *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual*. Surabaya: Universitas Kristen Petra, 2004.
- Kusnadi, *Dasar Desain Grafis*. Jawa Barat: EDU PUBLISHER, 2018.