

**PERANCANGAN BUKU BIOGRAFI SINGKAT
PEMAIN-PEMAIN LEGENDARIS SEPAKBOLA INDONESIA**



TUGAS AKHIR

Danang Sukmana

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2011

**PERANCANGAN BUKU BIOGRAFI SINGKAT
PEMAIN-PEMAIN LEGENDARIS SEPAKBOLA INDONESIA**



TUGAS AKHIR



Danang Sukmana

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2011

**PERANCANGAN BUKU BIOGRAFI SINGKAT
PEMAIN-PEMAIN LEGENDARIS SEPAKBOLA INDONESIA**



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

2011

Tugas Akhir Desain berjudul:

“Perancangan Buku Biografi Singkat Pemain-Pemain Legendaris Sepakbola Indonesia” diajukan oleh Danang Sukmana, NIM 0411427024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 21 Juli 2011 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Drs. Asnar Zacky

NIP. 19570807 198503 1 003

Pembimbing II

Ex. Widiatmoko, S.Sn.,M.Sn

NIP. 19750710 200501 1 001

Cognate

Endro Tri Susanto, S.Sn

NIP. 19640921 1994031 1 001

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain

Drs. Lasimah, M.Sn

NIP. 19570513 198803 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des

NIP. 19590802 198803 2 002



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan petunjuk-Nya, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan berbagai keterbatasan-keterbatasan pada diri penulis. Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat akademik yang harus dilaksanakan untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 di Jurusan Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan sebagai hasil dari Tugas Akhir yang telah penulis lakukan dalam wujud karya.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan dan dorongan semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Drs. Prof. DR. A.M. Hermien Kusmayati, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Suastiwati, M.Des, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs.Lasiman, M.Sn, selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Asnar Zacky, selaku dosen pembimbing I tugas akhir, yang telah banyak membantu dalam memberikan bimbingan dan masukan-masukan dalam pengerjaan, serta memberikan alternatif-alternatif ide dan gagasan yang bermanfaat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Fx. Widiatmoko, S.Sn.,M.Sn, selaku dosen pembimbing II tugas akhir, yang telah memberikan banyak masukan dan dukungannya, serta waktunya yang tak kenal.
7. Bapak dan Ibu Dosen Desain Komunikasi Visual, yang telah membekali diri saya dengan berbagai ilmu pengetahuan selama saya menuntut ilmu di kampus tercinta ini. Semoga apa yang telah Bapak dan Ibu berikan kepada saya dapat menjadi amal dan pahala bagi Bapak dan Ibu sekalian.

Dengan kerendahan hati penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih memiliki beberapa kekurangan sehingga perlu disempurnakan. Oleh karena itu saran dan kritik dari semua pihak yang sifatnya membangun sangat kami harapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Akhirnya penulis mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga tulisan ini dapat memberi manfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 21 Juli 2011

Danang Sukmana
NIM 041 1427 023

MOTTO

'From today onwards, I will definitely live my life seriously.'

Jika kita tidak pernah merasakan titik terendah diri kita,
maka kita tidak akan pernah mengetahui seberapa
berharganya arti suatu hal yang kita miliki.

Hidup itu indah dengan segala kekurangannya dan kelebihannya.

Salam...

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan kenikmatan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya desain ini. Penulis mempersembahkan karya ini untuk :

"Ayah (Sudimin) dan Ibu (Murtini)"

yang tak pernah mengeluh dan selalu berdoa serta memberikan nasehatnya, kasih sayang kalian adalah sumber kekuatanku dan senyum kalian tak ternilai harganya.

"Kakak-kakakku"

Mas Parto dan Mbak Tama

Terima kasih untuk segala dukungannya

Dosen Pembimbing

Pak Aznar Zacky & Pak Moko

Terima kasih atas segala pertolongannya, berkat bimbingan anda sehingga saya dapat mencapai tahap ini. Untuk Pak Zacky, 7 tahun terasa singkat dan saya merasa belum dapat apa-apa di bangku kuliah, mohon bimbingannya lagi di lain kesempatan. Pak Moko, terima kasih banyak pinjaman buku-bukunya & semua dukungannya, tanpa bapak, saya tidak mampu merasakan semua ini.

SAHABAT-SAHABATKU:

Diskom angkatan 04

gepeng, satrio, mek, natalia, herpri, dito, nina, reni, peni, aril, ica, pungkas, frandy, intan, david, dimas, nunuk, arwin, oka, lia, ayuk, canda tawa, suka duka pernah kita lewati bersama, aku selalu merindukan saat-saat bersama kalian.

Untuk freni, hari, rora, badar.

Kita adalah para pejuang terakhir, mari kita rasakan sisa-sisa waktu kita selama 7 tahun ini.

Hehehehe.....

Kawan lama

Taufik dan wisnu,

makasih buat pinjaman laptop dan printernya

*bedi, sendi, damar, novi, nia, boneng,
kalianlah teman yang tak tergantikan*

Temen-temen Futsal

Sue ra maen futsal, awakku rasane pegel kabehhh.

Cah kampung

Jono, Eko, Rofi, Anjar, Beta, Moko,

terimakasih atas do'a dan obrolan-obrolannya setiap.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
1. Sekilas tentang Sepakbola Tanah Air.....	1
2. Sekilas tentang Biografi.....	2
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Metode Perancangan.....	5
G. Sistematika Perancangan.....	6
H. Skematika Perancangan.....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	9
A. IDENTIFIKASI DATA VERBAL DAN VISUAL.....	9
I. Tinjauan Tentang Biografi.....	9

II. Tinjauan Tentang Sepakbola.....	12
a. Sejarah Sepakbola Dunia.....	11
b. Sepakbola Indonesia.....	16
1. Sepakbola Jaman Hindia-Belanda.....	16
2. Sepakbola jaman Kemerdekaan hingga Sekarang.....	18
3. <i>Founding Fathers</i> dan Sepakbola.....	23
III. Tinjauan Tentang Buku.....	25
1. Pembagian buku secara umum.....	26
2. Buku berdasarkan bentuk penyajian materi.....	27
3. Elemen–elemen Desain Grafis Dalam Buku Ilustrasi Pemain Legenda Indonesia.....	28
IV. Tinjauan Tentang Ilustrasi.....	47
B. ANALISIS DATA.....	55
1. Landasan analisis pemilihan kriteria pemain legenda.....	55
2. Analisis buku dari segi perancangan komunikasi visual.....	57
BAB III KONSEP PERANCANGAN	58
A. TUJUAN PERANCANGAN.....	58
B. KONSEP KREATIF.....	59
1. Tujuan Kreatif.....	59
2. Strategi Kreatif.....	59
C. KONSEP MEDIA.....	75
1. Tujuan Media.....	75
2. Strategi Media.....	75
D. BIAYA MEDIA.....	79

1. Biaya Isi Buku.....	79
2. Biaya <i>cover</i> buku.....	81
3. Media yang menginformasikan tentang keberadaan buku.....	84
4. Media pendukung/ <i>merchandise</i>	84
E. ISI CERITA.....	85
BAB IV VISUALISASI.....	102
A. STUDI ILLUSTRASI PEMAIN.....	103
1. Maulwi Saelan.....	103
2. Ronny Pasla.....	106
3. Ronny Pattinasarani.....	109
4. Robby Darwis.....	112
5. Iswadi Idris.....	115
6. Firman Utina.....	117
7. Ricky Yacobi.....	119
8. Ramang.....	121
B. PERANCANGAN MEDIA.....	125
1. Buku.....	125
a. Studi tipografi.....	125
b. Studi warna.....	126
c. Sketsa <i>layout cover</i> buku.....	127
d. Aplikasi prinsip-prinsip <i>layout</i> pada <i>cover</i> buku.....	127
e. Final desain <i>cover</i> buku.....	128
f. Sketsa <i>layout</i> halaman isi buku.....	129
g. Aplikasi sistem <i>layout</i> halaman isi buku.....	133

h. <i>Final layout</i> halaman isi buku.....	135
i. <i>Final artwork</i> buku.....	172
2. <i>Packaging</i>	173
3. <i>Final artwork</i> bonus poster	176
4. <i>Final design t-shirts</i>	176
5. Pembatas buku.....	178
6. Poster di toko buku.....	179
7. Pin.....	180
8. Poster Pameran.....	181
9. Katalog Pameran.....	182
10. <i>Action figure</i>	183
11. Display Pameran.....	184
BAB V PENUTUP	185
A. KESIMPULAN	185
B. SARAN.....	187
DAFTAR PUSTAKA.....	188
LAMPIRAN	189

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: <i>Permainan sepakbola Jepang yang dikenal dengan nama kemari.....</i>	13
Gambar 2.2: <i>Permainan sepakbola ala Romawi dalam sebuah relief.....</i>	14
Gambar 2.3: <i>Pertandingan sepakbola pertama: Inggris vs Skotlandia.....</i>	14
Gambar 2.4: <i>Permainan Rugby.....</i>	15
Gambar 2.5: <i>Lingkaran Warna.....</i>	32
Gambar 2.6: <i>Contoh grid 1 kolom dan 2 kolom.....</i>	37
Gambar 2.7: <i>Contoh grid 3 kolom dan 4 kolom</i>	37
Gambar 2.8: <i>Contoh margin simetri</i>	39
Gambar 2.9: <i>Contoh margin asimetri.....</i>	39
Gambar 2.10: <i>Gua Prasejarah Telapak Tangan, Gua Leang-Leang, Desa Maris, Sulawesi selatan. 10.000 SM-6.000 SM.....</i>	42
Gambar 2.11: <i>Gua Prasejarah di Kep. Key Maluku 6.000 SM-5.000SM.....</i>	43
Gambar 2.12: <i>Relief candi Borobudur</i>	43
Gambar 2.13: <i>Naskah Pustaka Mantra dan Racikan obat, ditoreh dengan huruf Batak Kuno, pada permukaan Tulang, (b) Naskah Pustaka Mantra dan ramalan, ditoreh dengan huruf Batak Kuno, pada permukaan kulit kayu</i>	44
Gambar 2.14: <i>Naskah Kakawin Arjuna Wiwaha, karya Empu Karwa, Abad XI, ditoreh pada Lontar dengan huruf Bali Kuno</i>	44
Gambar 2.15: <i>ilustrasi sampul Bola di Balik Bulan</i>	47
Gambar 2.16: <i>ilustrasi sampul Azelia cewek penggila bola</i>	47
Gambar 2.17: <i>ilustrasi sampul Panduan Komplet English Premier League 2010-2011.....</i>	48
Gambar 2.18: <i>ilustrasi sampul Maestro Gambar Bercerita</i>	48

Gambar 4.19: (a) <i>Data Visual</i> , (b) <i>Studi Ilustrasi</i> , (c) <i>final artwork ilustrasi Maulwi Saelan</i>	103
Gambar 20. (a) <i>Studi Ilustrasi</i> , (b) <i>final artwork ilustrasi Maulwi Saelan dan (Jesse Owens) yang menjadi inspirasinya ketika masih kecil</i>	104
Gambar 21. (a) <i>Studi Ilustrasi</i> , (b) <i>final artwork ilustrasi Maulwi Saelan sebagai panglima cakrabirawa dan saksi nyata sejarah supersemar</i>	105
Gambar 22. (a) <i>Data Visual</i> , (b) <i>Studi Ilustrasi</i> , (c) <i>final artwork ilustrasi Ronny Pasla ketika remaja pernah menjadi juara Turnamen Tennis Nasional Junior</i>	106
Gambar 23. (a) <i>Studi Ilustrasi</i> , (b) <i>final artwok ilustrasi Ronny Pasla dikenal dengan julukan “si macan tutul”</i>	107
Gambar 24. (a) <i>Studi Ilustrasi</i> , (b) <i>final artwork ilustrasi Ronny Pasla yang setelah gantung sepatu mengajarkan dan mendirikan sekolah tennis untuk anak-anak</i>	108
Gambar 25. (a) <i>Data Visual</i> , (b) <i>Studi Ilustrasi</i> , (c) <i>final artwork ilustrasi Ronny Pattinasarani, tipikal Pemain cerdas yang jarang ditemui di Indonesia</i>	109
Gambar 26. (a) <i>Studi Ilustrasi</i> , (b) <i>final artwork ilustrasi Ronny Pattinasarani dihadapkan dua pilihan sulit dalam hidupnya</i>	110
Gambar 27. (a) <i>Studi Ilustrasi</i> , (b) <i>final artwork ilustrasi Ronny Pattinasarani sedang terbaring sakit</i>	111
Gambar 28. (a) <i>Data Visual</i> , (b) <i>Studi Ilustrasi</i> , (c) <i>final artwork ilustrasi Robby Darwis sedang menggocek bola</i>	112
Gambar 29. (a) <i>Studi Ilustrasi</i> , (b) <i>final artwork ilustrasi Robby Darwis</i>	113
Gambar 30. (a) <i>Studi Ilustrasi</i> , (b) <i>final artwork ilustrasi Robby Darwis</i>	114
Gambar 31. (a) <i>Data Visual</i> , (b) <i>Studi Ilustrasi</i> , (c) <i>final artwork ilustrasi Iswadi Idris</i> ..	115
Gambar 32. (a) <i>Studi Ilustrasi</i> , (b) <i>final artwork ilustrasi Iswadi Idris, Pemain</i>	

<i>Indonesia pertama yang dikontrak klub luar negeri Australia.....</i>	116
Gambar 33. (a) <i>Data Visual</i> , (b) <i>Studi Ilustrasi</i> , (c) <i>final artwork ilustrasi Firman Utina.....</i>	117
Gambar 34. (a) <i>Studi Ilustrasi</i> , (b) <i>final artwork Firman Utina menendang bola.....</i>	118
Gambar 35. (a) <i>Data Visual</i> , (b) <i>Studi Ilustrasi</i> , (c) <i>final artwork ilustrasi Ricky Yacobi sedang beraksi di lapangan.....</i>	119
Gambar 36. (a) <i>Studi Ilustrasi</i> , (b) <i>final artwork ilustrasi Ricky Yacobi sedang mengajarkan teknik dasar sepakbola.....</i>	120
Gambar 37. (a) <i>Data Visual</i> , (b) <i>Studi Ilustrasi</i> , (c) <i>final artwork ilustrasi Ramang yang melakoni profesi pemain sepakbola sekaligus tukang becak untuk menafkahi keluarga.....</i>	121
Gambar 38. (a) <i>Studi Ilustrasi</i> , (b) <i>final artwork ilustrasi Ramang sedang melakukan aksi tendangan salto.....</i>	122
Gambar 39. (a) <i>Studi Ilustrasi</i> , (b) <i>final artwork ilustrasi Peta Indonesia.....</i>	123
Gambar 40. (a) <i>Studi Ilustrasi</i> , (b) <i>final artwork ilustrasi Bola Era 1940-1950an.....</i>	124
Gambar 41. (a) <i>Sequence</i> , (b) <i>Balance</i> , (c) <i>Emphasis Cover Buku.....</i>	127
Gambar 42. (a) <i>Sistem grid 4 Kolom</i> , (b) <i>penerapan sistem grid dalam layout.....</i>	133
Gambar 43. (a) <i>Quote Text</i> , (b) <i>penerapan quote text dalam layout.....</i>	133
Gambar 44. (a) <i>Drop Caps</i> , (b) <i>penerapan drop caps dalam layout.....</i>	134
Gambar 45. (a) <i>Halaman Judul</i> , (b) <i>penerapan halaman judul dalam layout.....</i>	134

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Data Visual 67



BAB I

PENDAHULUAN



A. LATAR BELAKANG

1. Sekilas tentang Sepak Bola Tanah Air

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling digemari di seluruh dunia. Dari si kulit bundar yang diperebutkan dua puluh dua pemain ini telah mampu menyihir dan melibatkan berbagai aspek kehidupan di benak para penikmat hiburan. Dari anak kecil hingga usia senja, dari kaum adam sampai kaum hawa, dari kaum miskin ataupun berada. Melalui permainan inilah semua tumpah menjadi satu.

Sepakbola sarat akan hiburan dan keindahan, dari liukan-liukan gerakan individu setiap pemainnya, maupun organisasi permainan tim yang sering kali membuat decak kagum dan menahan napas serta membuat jantung berdebar-debar. Permainan indah tiap individu inilah kemudian menasbihkan bintang dan bahkan mendapat julukan legenda atas sentuhannya.

Indonesia sebagai salah satu negara yang mayoritas masyarakatnya sangat mendambakan dan menggemari sepak bola ini selalu rindu terhadap prestasi sepak bola tanah air. Hal ini tidak mengherankan karena dahulu Indonesia pernah merajai persepakbolaan di Asia.

Perancangan buku Biografi Singkat Pemain Legendaris Sepak Bola Indonesia ini ditujukan sebagai salah satu media untuk mengapresiasi para pemain legendaris sepakbola tanah air atas jasa-jasa yang telah mereka

torehkan supaya dapat menjadi panutan dan inspirasi bagi masyarakat serta demi kepentingan prestasi persepakbolaan tanah air yang lebih baik di masa yang akan datang .

2. Sekilas tentang Biografi

Menurut Kuntowijoyo, biografi adalah catatan tentang hidup seseorang. "Biografi adalah sejarah, sama halnya dengan sejarah kota, negara, atau bangsa. Sayang banyak biografi ditulis, tidak oleh sejarawan tetapi oleh pengarang dan jurnalis. Padahal, biografi lebih marketable daripada buku-buku sejarah biasa", (Kuntowijoyo, 2003:203). Meskipun sangat mikro, biografi menjadi bagian dalam mosaik sejarah yang lebih besar. Malah, ada pendapat bahwa sejarah adalah penjumlahan dari biografi. Memang, dengan biografi dapat dipahami para pelaku sejarah, zaman yang menjadi latar belakang biografi, lingkungan sosial-politiknya. Akan tetapi, sebenarnya sebuah biografi tidak perlu menulis tentang hero yang menentukan jalan sejarah, cukup partisipan, bahkan *the unknown*¹.

Membaca buku-buku biografi kita seperti mendapat penjelasan rinci atau kisah kehidupan seseorang. Kepustakaan *online* menjelaskan sebuah biografi lebih dari daftar fakta *impersonal* (pendidikan, pekerjaan, hubungan, dan kematian), juga menggambarkan pengalaman peristiwa-peristiwa subjek. Berbeda dari profil atau *curriculum vitae (resume)*, biografi menyajikan cerita subjek. Biografi juga menyoroti berbagai aspek

¹ Kuntowijoyo, *Metodologi Sejarah* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008) h. 203-204.

kehidupan seseorang, termasuk rincian intim pengalaman, dan mungkin mencakup analisis kepribadian subyek.

Biografi mulai muncul pada awal Abad Pertengahan (AD 400-1450), dengan melihat penurunan kesadaran budaya klasik di Eropa. Pertama, biarawan dan imam digunakan periode ini bersejarah untuk menulis biografi modern pertama. Karya-karya mereka itu dimaksudkan untuk menjadi inspirasi bagi orang-orang, kendaraan untuk konversi ke Kristen. Sementara itu dalam peradaban Islam abad pertengahan, biografi mulai diproduksi dalam skala besar dengan munculnya kertas. Dimulai dengan tradisi biografi Nabi. Hal ini menyebabkan pengenalan genre sastra baru: kamus biografi. Mereka berisi lebih banyak data sosial untuk segmen besar penduduk daripada yang ditemukan dalam masyarakat pra-industri lainnya.

Dua perkembangan penting lain yaitu pengembangan mesin cetak pada abad XV dan peningkatan bertahap dalam keaksaraan di Eropa.

Dengan demikian perancangan ini bermaksud membukukan biografi singkat pemain-pemain legenda sepak bola Indonesia beserta media pendukungnya yang dirancang dengan ilmu desain komunikasi visual agar dapat memberikan inspirasi dan diapresiasi oleh masyarakat.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah buku biografi singkat tentang para pemain legendaris sepak bola Indonesia beserta media pendukungnya agar dapat

diapresiasi dan menginspirasi target sasaran dengan menggunakan ilmu desain komunikasi visual?

C. Tujuan Perancangan

1. Merancang sebuah buku biografi singkat pemain-pemain legendaris sepakbola Indonesia beserta media pendukungnya dengan secara komunikatif, apresiatif, dan inspiratif bagi target sasaran.

D. Batasan Lingkup Perancangan

1. Batasan Perancangan Desain Komunikasi Visual Biografi Singkat Pemain-Pemain Legenda Sepak Bola Indonesia ini meliputi warga negara Indonesia yang pernah membela Tim Nasional (Tim Nasional) sejak berdirinya Negara Republik Indonesia.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Bagi Masyarakat:

- Memiliki bacaan yang memiliki nilai sejarah, referensial, informatif, estetik dan *collectible* tentang sepak bola.
- Dapat lebih mengapresiasi dan menghargai sejarah serta dapat memberikan inspirasi bagi masyarakat.

2. Manfaat Bagi Mahasiswa:

- Perancangan tersebut bisa relevan untuk mencapai misi dan tujuan dari Perancangan Desain Komunikasi Visual Biografi Singkat Pemain Legendaris Sepak Bola Indonesia, sehingga bisa menciptakan daya tarik bagi target sasaran dengan sisi kreativitas desainer dalam hal perancangan buku biografi yang disajikan dengan elemen-elemen visual

seperti warna, bentuk maupun potensi visual lain yang cukup *eye-catching*.

3. Manfaat Bagi Institusi:

- Memperoleh sumbangsih berupa pembahasan dan karya yang bisa digunakan oleh dosen dan mahasiswa sebagai bahan kajian untuk penelitian. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi suatu wacana yang dapat memperluas wawasan.

F. Metode Perancangan

1. Pengumpulan data

Mengumpulkan data yang berkaitan dengan pemain legendaris sepak bola Indonesia: siapa saja yang pantas masuk kriteria sebagai pemain legenda tersebut (aspek prioritas), melalui berbagai sumber data yang ada (buku, majalah, wawancara dengan nara sumber, internet dan sumber lain yang relevan dengan topik yang dibahas).

2. Analisis data

Analisis meliputi:

- Perbandingan beberapa kepustakaan dari beberapa media untuk mendapatkan data yang akurat tentang profil pemain legendaris sepak bola Indonesia. Akurasi data juga diperoleh lewat wawancara (sejarawan). Hasil penelusuran data ini digunakan untuk menentukan pemilihan pemain legendaris secara obyektif.

- Analisis data atas berbagai kepustakaan biografi juga digunakan sebagai studi awal untuk mendapatkan beberapa kajian dasar ilmu desain komunikasi visual yang kemudian diolah dalam perancangan buku biografi singkat pemain-pemain legendaris sepakbola Indonesia, meliputi: studi tipografi, warna, layout, ilustrasi (sampul maupun halaman isi), material (kertas, teknik cetak) dan infografis.

G. Sistematika Perancangan

Disesuaikan dengan format yang ada :

Halaman Judul Luar

Halaman Judul Dalam

Halaman Pengesahan Hasil Ujian Skripsi

Halaman Pernyataan Keaslian

Halaman Persembahan / Motto

Halaman Ucapan Terima Kasih

Daftar Isi

Daftar Tabel

Daftar Gambar

Daftar Lampiran

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah**
- B. Rumusan Masalah**
- C. Tujuan Perancangan**
- D. Batasan Lingkup Perancangan**
- E. Manfaat Perancangan**
- F. Metode Perancangan**
- G. Sistematika Perancangan**
- H. Skematika perancangan**

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA / LANDASAN TEORI

BAB III. PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

- A. Penyajian Data**
- B. Analisis Data**

BAB IV. VISUALISASI

Bab V. PENUTUP

- A. Kesimpulan**
- B. Saran**

H. Skematika Perancangan

