PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA VISUAL OLAHRAGA *SKATEBOARD* UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN

PERANCANGAN

Oleh:

GITANJALI MAYRA EKARINI

NIM: 2012682024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA VISUAL OLAHRAGA *SKATEBOARD* UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN

PERANCANGAN

GITANJALI MAYRA EKARINI
NIM: 2012682024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2025

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA VISUAL OLAHRAGA SKATEBOARD UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN diajukan oleh Gitanjali Mayra Ekarini, NIM 2012682024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Terra Bajraghosa, M.Sn.
NIP 19810412 200604 1 004 / NIDN 0012048103

Pembimbing II/Anggota

FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.
NIP 19750710 200501 1 001 / NIDN 0010077504

Cognate/Anggota

Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.
NIP 19850103 201504 1 001 / NIDN 0003018507

Koordinator Program Studi/Ketua/Anggota

Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
NIP 19900215 201903 2 018/NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gitanjali Mayra Ekarini

NIM : 2012682024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa keseluruhan materi dalam karya yang berjudul **PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA VISUAL OLAHRAGA SKATEBOARD UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN** yang dibuat guna memenuhi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya yang sepenuhnya hasil dari penelitian, pemikiran, pemaparan dari penulis dan belum pernah diajukan pihak lain. Apabila terdapat karya orang lain di dalamnya, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 10 Juni 2025

Gitanjali Mayra Ekarini

NIM 2012682024

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.
2. Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Yogyakarta, Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
3. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
4. Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta, Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.
5. Dosen Wali, Andi Haryanto, M.Sn., yang senantiasa memberikan dukungannya selama proses pengerjaan tugas akhir berlangsung.
6. Dosen Pembimbing I, Terra Bajraghosa, M.Sn., yang senantiasa membimbing penulis sepanjang proses pengerjaan tugas akhir ini.
7. Dosen Pembimbing II, FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., yang senantiasa membimbing penulis sepanjang proses pengerjaan tugas akhir ini, sekaligus sebagai sahabat berbincang seputar sepak bola (meskipun kita beda kubu :))
8. Dosen Penguji (*Cognate*), Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn., atas kritik dan saran yang telah diberikan pada hasil perancangan tugas akhir ini.
9. Papa dan Mama, atas segala dukungan yang telah diberikan untuk menempuh studi dan mengejar cita-cita di bidang Desain Komunikasi Visual.
10. Klub sepak bola FC Barcelona alias Barça selaku salah satu sumber penyemangat penulis (ya, meskipun kadang juga *bikin* dongkol... tetapi aku tetap mencintaimu kok hehe #ViscaBarça).
11. Bus Trans Jogja Istimewa beserta seluruh jajaran krunya (terutama di jalur 3A, 15, dan 3B); sebagai warga Sleman yang berkuliah di Bantul, terima kasih sudah menemani perjalanan penulis pulang-pergi kampus serta membantu penulis menghemat biaya transportasi :D
12. Green Day, Ebiet G. Ade, Avenged Sevenfold, ABBA, dan musisi-musisi lainnya dalam *playlist* penulis yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang senantiasa menemani proses pengerjaan tugas akhir ini.
13. VAST Skatepark & Store, selaku pihak yang pertama kali memfasilitasi penulis untuk memulai hobi *skateboarding* pada tahun 2019 silam, menjadi saksi

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

perkembangan penulis sebagai seorang *skateboarder*, serta membantu penyusunan tugas akhir ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

14. Taman Milenial Bantul yang senantiasa menjadi tempat pelarian penulis untuk melepas penat sepanjang proses pengerjaan tugas akhir ini :D
15. Mentor-mentor dari VAST Skate School yang telah berkontribusi besar dalam perkembangan *skill skateboarding* penulis, serta membantu penyusunan tugas akhir ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.
16. Seluruh pengunjung VAST Skatepark dan Taman Milenial Bantul yang telah berkenan menerima penulis menjadi bagian dari komunitas *skateboarder* serta turut berkontribusi dalam perkembangan *skill skateboarding* penulis.
17. Seluruh jajaran dosen prodi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah menjadi bagian penting dari perjalanan akademik penulis.
18. Rekan-rekan penulis di prodi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta angkatan 2020 "Panduwara" yang telah mewarnai masa perkuliahan penulis, baik secara daring maupun tatap muka. Apapun jalan yang kalian ambil nantinya, semoga kalian sukses selalu.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Gitanjali Mayra Ekarini
NIM	: 2012682024
Fakultas	: Seni Rupa dan Desain
Jurusan	: Desain
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa keseluruhan materi dalam karya yang berjudul **PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA VISUAL OLAHRAGA SKATEBOARD UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN** dengan ini menyatakan penulis memberikan karya Tugas Akhir Perancangan ini kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari penulis.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 10 Juni 2025

Gitanjali Mayra Ekarini

NIM 2012682024

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat limpahan karunia-Nya, tugas akhir berjudul *Perancangan Ensiklopedia Visual Olahraga Skateboard untuk Anak Usia 8-12 Tahun* yang dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan penulis pada jenjang pendidikan S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta akhirnya dapat terselesaikan. Perancangan ini dibuat guna merespon pesatnya perkembangan olahraga *skateboard* di Indonesia, utamanya di kalangan anak-anak, mengingat bahwa buku referensi berbahasa Indonesia mengenai *skateboarding* untuk target sasaran anak-anak masih sangat minim. Diharapkan hasil perancangan ini dapat memberikan wawasan lengkap mengenai olahraga *skateboard*, serta turut berkontribusi dalam kemajuan cabang olahraga skateboarding di Indonesia. Dengan segala keterbatasan yang ada, penulis menyadari perancangan ini masih memiliki banyak kekurangan, sehinggga kritik dan saran dari pembaca akan sangat diapresiasi.

Yogyakarta, 10 Juni 2025

Gitanjali Mayra Ekarini

NIM 2012682024

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Olahraga *skateboard* kian populer di Indonesia; tak hanya di kalangan remaja dan dewasa saja, olahraga ini juga turut digemari oleh anak-anak. Dengan sejumlah manfaat yang dapat didapatkan, *skateboarding* tentunya bisa menjadi sarana bagi anak-anak untuk menyalurkan energi mereka secara positif. Di sisi lain, sebagai aktivitas yang melibatkan aksi berkecepatan tinggi dan sejumlah manuver dari ketinggian, *skateboarding* memiliki risiko cidera yang tinggi sehingga perlu dipelajari dengan sungguh-sungguh guna menghindari terjadinya kecelakaan. Oleh karena itu dari itu, dalam mempelajari olahraga *skateboard*, diperlukan edukasi yang tepat. Berdasarkan riset penulis mengenai buku-buku serupa yang ada di pasaran, saat ini, kebanyakan buku referensi tentang olahraga *skateboard* ditujukan pada pembaca remaja dan dewasa, serta didominasi oleh buku berbahasa Inggris. Maka dari itu, dirancanglah sebuah ensiklopedia visual mengenai olahraga *skateboarding* yang ditujukan kepada anak-anak usia 8-12 tahun. Ensiklopedia yang dirancang menghimpun informasi-informasi seputar olahraga *skateboard*, meliputi sejarah, perkenalan, panduan persiapan, panduan bermain, etika, serta tokoh-tokoh penting dalam dunia *skateboarding*. Proses pengumpulan data untuk konten ensiklopedia yang dirancang dilakukan dengan sejumlah metode, yaitu studi literatur dari sumber buku dan internet, wawancara, serta observasi partisipasi dalam sejumlah sesi kursus *skateboarding* untuk anak-anak. Data-data tersebut kemudian dipaparkan dengan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman target pembaca yang dituju, serta ditunjang dengan elemen visual bergaya kartun sehingga tampak lebih menarik serta dapat dipahami oleh target pembaca yang dituju. Mempertimbangkan efisiensi proses pengerjaan serta produksi massal, ilustrasi dalam ensiklopedia dikerjakan dengan teknik digital. Dengan demikian, diharapkan hasil perancangan ensiklopedia ini dapat menjadi sumber referensi mengenai olahraga skateboard yang lengkap serta mudah dipahami oleh pembaca, utamanya anak-anak usia 8-12 tahun.

Kata kunci: Ensiklopedia, Visual, *Skateboard*, Anak-Anak

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRACT

Today, skateboarding has become an increasingly popular sport among the youth, including children. Offering numerous benefits, skateboarding can certainly serve as a positive outlet for children to channel their energy. As an activity involving high-speed actions and aerial maneuvers, skateboarding poses a high risk of injuries, hence, emphasizing the importance of a proper education of this sport. Currently, most reference books on skateboarding are aimed at teenagers and adult readers, with the majority being published in English. This, therefore, prompted the production of a visual encyclopedia about skateboarding for children aged 8-12 years. The encyclopedia provides information on the history of skateboarding, introductions to the sport, preparation guides, playing guides, skateboarding etiquette, and notable figures in the skateboarding world. Literature studies from books and internet resources, as well as interviews and participant observation within several sessions of a skateboarding course for children, are conducted to obtain the data required for the content of the encyclopedia. The data collected from the research is then presented in a language appropriate to the level of understanding of the target readers, supported by cartoon-style visualizations to elevate their appeal and comprehensibility among the target reader. For efficiency purposes, the illustrations in the encyclopedia are created with digital techniques. With all the processes it involves, the designed visual encyclopedia is expected to be a comprehensive and accessible source of reference regarding skateboarding for readers, especially children aged 8-12.

Keywords: Encyclopedia, Visual, Skateboard, Children

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ..... **iii**

UCAPAN TERIMA KASIH ..... **iv**

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ..... **vi**

KATA PENGANTAR ..... **vii**

ABSTRAK ..... **viii**

ABSTRACT ..... **ix**

DAFTAR ISI ..... **x**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 2

C. Batasan Masalah 2

1. Batasan Media 2
2. Batasan *Target Audience* 2
3. Batasan Konten Perancangan 3

D. Tujuan Perancangan 3

E. Manfaat Perancangan 3

1. Bagi *Target Audiences* 3
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 3
3. Bagi Dunia Ilustrasi dan Buku Bacaan Indonesia 3
4. Bagi Lembaga Pelatihan *Skateboard* 3
5. Bagi Masyarakat Umum 3

F. Definisi Operasional 3

1. *Skateboard* 3
2. Ensiklopedia 4

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

3. Tutorial 4
4. Infografik 4
G. Metode Perancangan 4
1. Data yang Dibutuhkan 4
2. Metode Pengumpulan Data 5
3. Kajian Pustaka 5
H. Metode Identifikasi Data 6
1. *What* / Apa yang dibuat dalam perancangan ini? 6
2. *Who* / Siapa yang menjadi target audience dari perancangan ini? 6
3. *Why* / Mengapa perancangan ini dilakukan? 7
4. *When* / Kapan hasil perancangan akan dipublikasikan? 7
5. *Where* / Di mana hasil perancangan akan dipublikasikan? 7
6. *How* / Bagaimana proses perancangan ensikopedia visual ini berlangsung? 7
I. Skematika Perancangan 7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS 8
A. Identifikasi 8
1. Tinjauan tentang Ensiklopedia 8
2. Tinjauan Tentang Ilustrasi 17
3. Tinjauan tentang *Target Audience*: Anak Usia 8-12 Tahun 20
4. Tinjauan tentang Infografik 22
5. Tinjauan tentang Tutorial 22
6. Tinjauan tentang Grafika 23
7. Tinjauan tentang *Skateboarding* 28
B. Analisis data 55
1. Tinjauan Buku Ensiklopedia yang Akan Dirancang 55

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

2. Tinjauan Buku Serupa di Pasaran 56
3. Analisis Data Lapangan 61
4. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah..... 63
BAB III KONSEP DESAIN 64
A. Konsep Kreatif 64
1. Tujuan kreatif 64
2. Strategi Kreatif 64
B. Program Kreatif..... 67
1. Judul Buku 67
2. Gaya *Layout*/Panel/Balon..... 67
3. *Tone* Warna..... 68
4. Tipografi..... 68
5. Naskah..... 69
C. Variabel Produksi 120
1. Proses Riset 120
2. Proses Desain 120
3. Proses Cetak 120
BAB IV PROSES DESAIN 121
A. Studi Visual 121
1. Studi Visual Unsur Properti 121
2. Studi Visual Karakter Manusia 123
3. Studi Visual Unsur Arsitektural/Bangunan 129
B. Sketsa Layout 132
C. Layout Ensiklopedia..... 151
D. Layout Sampul Ensiklopedia 186
E. GSM (*Graphic Standard Manual*) 187

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

F. Poster Pameran Tugas Akhir 189

G. Katalog Pameran Tugas Akhir 190

BAB V PENUTUP 191

A. Kesimpulan 191

B. Saran 192

DAFTAR PUSTAKA 193

LAMPIRAN 198

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Plat acuan cetak *offset* 24

Gambar 2.2 Proses cetak *offset* 24

Gambar 2.3 Proses cetak *offset* secara keseluruhan; setiap unit mengerjakan separasi warna yang berbeda-beda 24

Gambar 2.4 Proses *emboss* 27

Gambar 2.5 Contoh hasil *embossing* (atas) dan *debossing* (bawah) 27

Gambar 2.6 Contoh hasil *spot UV* 28

Gambar 2.7 Anatomi *skateboard* dalam buku *How to Train Your Skateboard* 30

Gambar 2.8 *Popsicle Skateboard* tampak bawah 32

Gambar 2.9 *Popsicle Skateboard* tampak samping 32

Gambar 2.10 *Longboard* tampak atas dan bawah 33

Gambar 2.11 *Cruiser skateboard* 33

Gambar 2.12 *Old-school skateboard* dari *brand* Madrid 34

Gambar 2.13 *Flatbank* 35

Gambar 2.14 Quarter-pipe 35

Gambar 2.15 *Half-pipe* 36

Gambar 2.16 *Mini-ramp* 36

Gambar 2.17 *Vert ramp* 37

Gambar 2.18 *Mega ramp* dari atas 38

Gambar 2.19 *Mega ramp* tampak samping 38

Gambar 2.20 *Kicker/launch ramp* 38

Gambar 2.21 *Bowl/pool* 39

Gambar 2.22 Tangga di *skatepark* 39

Gambar 2.23 *Flat rail* 40

Gambar 2.24 Seorang *skateboarder* meluncur menuruni *handrail* 40

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 2.25 *Grind box* 41

Gambar 2.26 *Manual pad/manual pad* 41

Gambar 2.27 Seorang *skateboarder* meluncur di pinggir *ledge* 41

Gambar 2.28 Seorang *skateboarder* meluncur menuruni *hubba* 42

Gambar 2.29 *Hip* 42

Gambar 2.30 *Funbox* 42

Gambar 2.31 Ilustrasi posisi kaki *regular* dan *goofy* 44

Gambar 2.32 Sampul buku *How to Train Your Skateboard* 58

Gambar 2.33 Isi buku *How to Train Your Skateboard*: Anatomi *skateboard* 58

Gambar 2.34 Isi buku *How to Train Your Skateboard*: Panduan menyusun *skateboard* 58

Gambar 2.35 Isi buku *How to Train Your Skateboard*: Tutorial melakukan *hippy jump* 59

Gambar 2.36 Sampul buku *The Life-Changing Magic of Skateboarding* 60

Gambar 2.37 Isi buku *The Life-Changing Magic of Skateboarding* 60

Gambar 2.38 Isi buku *The Life-Changing Magic of Skateboarding* 61

Gambar 2.39 Isi buku *The Life-Changing Magic of Skateboarding* 61

Gambar 3.1 Gaya layout pada buku *L'Illa* oleh Anna Casals & Paolo Ferri (penulis) dan Cristina Bueno (ilustrator) 67

Gambar 3.2 Gaya layout pada buku *L'Illa* oleh Anna Casals & Paolo Ferri (penulis) dan Cristina Bueno (ilustrator) 67

Gambar 3.3 Gaya layout pada buku *L'Illa* oleh Anna Casals & Paolo Ferri (penulis) dan Cristina Bueno (ilustrator) 68

Gambar 3.4 Isi buku *The Book of Blast Off!* oleh Timothy Knapman (penulis) dan Nik Henderson (illustrator) 68

Gambar 4.1 *Skateboard* tahun 1950-an 121

Gambar 4.2 Sketsa *skateboard* tahun 1950-an 121

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 4.3 Roda Skateboard 121
Gambar 4.4 Sketsa roda *skateboard* 122
Gambar 4.5 *Truck skateboard* 122
Gambar 4.6 Sketsa *truck skateboard* 122
Gambar 4.7 Ilustrasi komponen *bearing* 122
Gambar 4.8 Sketsa komponen bearing 123
Gambar 4.9 Langkah-langkah *trick kickflip* 123
Gambar 4.10 Sketsa langkah-langkah *trick kickflip* 123
Gambar 4.11 Danny Bearer 124
Gambar 4.12 Sketsa Danny Bearer 124
Gambar 4.13 Tony Alva 124
Gambar 4.14 Sketsa Tony Alva 125
Gambar 4.15 Rodney Mullen 125
Gambar 4.16 Sketsa Rodney Mullen 125
Gambar 4.17 Tony Hawk 126
Gambar 4.18 Sketsa Tony Hawk 126
Gambar 4.19 Nyjah Huston 126
Gambar 4.20 Sketsa Nyjah Huston 127
Gambar 4.21 Sanggoe Darma Tanjung 127
Gambar 4.22 Sketsa Sanggoe Darma Tanjung 127
Gambar 4.23 Nyimas Bunga Cinta 128
Gambar 4.24 Sketsa Nyimas Bunga Cinta 128
Gambar 4.25 Sky Brown 128
Gambar 4.26 Sketsa Sky Brown 129
Gambar 4.27 *Flatbank* 129
Gambar 4.28 Quarter-pipe 129

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 4.29 *Kicker/launch ramp* 130
Gambar 4.30 Sketsa *bank*, *quarter-pipe*, dan *launch ramp* 130
Gambar 4.31 Bowl/pool 130
Gambar 4.32 Sketsa *bowl/pool* 131
Gambar 4.33 Tangga dan *hubba* di *skatepark* 131
Gambar 4.34 Sketsa tangga dan *hubba* 131
Gambar 4.35 Sketsa *layout* halaman 1 132
Gambar 4.36 Sketsa *layout* halaman 2–3 132
Gambar 4.37 Sketsa *layout* halaman 4–5 132
Gambar 4.38 Sketsa *layout* halaman 6–7 133
Gambar 4.39 Sketsa *layout* halaman 8–9 133
Gambar 4.40 Sketsa *layout* halaman 10–11 133
Gambar 4.41 Sketsa *layout* halaman 12–13 134
Gambar 4.42 Sketsa *layout* halaman 14–15 134
Gambar 4.43 Sketsa *layout* halaman 16–17 134
Gambar 4.44 Sketsa *layout* halaman 18–19 135
Gambar 4.45 Sketsa *layout* halaman 20–21 135
Gambar 4.46 Sketsa *layout* halaman 22–23 135
Gambar 4.47 Sketsa *layout* halaman 24–25 136
Gambar 4.48 Sketsa *layout* halaman 26–27 136
Gambar 4.49 Sketsa *layout* halaman 28–29 136
Gambar 4.50 Sketsa *layout* halaman 30–31 137
Gambar 4.51 Sketsa *layout* halaman 32–33 137
Gambar 4.52 Sketsa *layout* halaman 34–35 137
Gambar 4.53 Sketsa *layout* halaman 36–37 138
Gambar 4.54 Sketsa *layout* halaman 38–39 138

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 4.55 Sketsa *layout* halaman 40–41 138
Gambar 4.56 Sketsa *layout* halaman 42–43 139
Gambar 4.57 Sketsa *layout* halaman 44–45 139
Gambar 4.58 Sketsa *layout* halaman 46–47 139
Gambar 4.59 Sketsa *layout* halaman 48–49 140
Gambar 4.60 Sketsa *layout* halaman 50–51 140
Gambar 4.61 Sketsa *layout* halaman 52–53 140
Gambar 4.62 Sketsa *layout* halaman 54–55 141
Gambar 4.63 Sketsa *layout* halaman 56–57 141
Gambar 4.64 Sketsa *layout* halaman 58–59 141
Gambar 4.65 Sketsa *layout* halaman 60–61 142
Gambar 4.66 Sketsa *layout* halaman 62–63 142
Gambar 4.67 Sketsa *layout* halaman 64–65 142
Gambar 4.68 Sketsa *layout* halaman 66–67 143
Gambar 4.69 Sketsa *layout* halaman 68–69 143
Gambar 4.70 Sketsa *layout* halaman 70 143
Gambar 4.71 Sketsa *layout* halaman 72–73 144
Gambar 4.72 Sketsa *layout* halaman 74 144
Gambar 4.73 Sketsa *layout* halaman 78 144
Gambar 4.74 Sketsa *layout* halaman 84–85 145
Gambar 4.75 Sketsa *layout* halaman 94–95 145
Gambar 4.76 Sketsa *layout* halaman 96–97 145
Gambar 4.77 Sketsa *layout* halaman 98–99 146
Gambar 4.78 Sketsa *layout* halaman 100 146
Gambar 4.79 Sketsa *layout* halaman 102–103 146
Gambar 4.80 Sketsa *layout* halaman 104 147

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 4.81 Sketsa *layout* halaman 108–109 147
Gambar 4.82 Sketsa *layout* halaman 112–113 147
Gambar 4.83 Sketsa *layout* halaman 114–115 148
Gambar 4.84 Sketsa *layout* halaman 116–117 148
Gambar 4.85 Sketsa *layout* halaman 118–119 148
Gambar 4.86 Sketsa layout halaman 122–123 149
Gambar 4.87 Sketsa *layout* halaman 124–125 149
Gambar 4.88 Sketsa layout halaman 128–129 149
Gambar 4.89 Sketsa layout halaman 130–131 150
Gambar 4.90 Sketsa layout halaman 132–133 150
Gambar 4.91 Sketsa layout halaman 134–135 150
Gambar 4.92 *Layout* halaman judul 151
Gambar 4.93 *Layout* halaman Daftar Isi 151
Gambar 4.94 Layout halaman Daftar Isi dan halaman 1 152
Gambar 4.95 *Layout* halaman 2–3 152
Gambar 4.96 *Layout* halaman 4–5 153
Gambar 4.97 *Layout* halaman 6–7 153
Gambar 4.98 *Layout* halaman 8–9 154
Gambar 4.99 *Layout* halaman 10–11 154
Gambar 4.100 *Layout* halaman 12–13 155
Gambar 4.101 *Layout* halaman 14–15 155
Gambar 4.102 *Layout* halaman 16–17 156
Gambar 4.103 *Layout* halaman 18–19 156
Gambar 4.104 *Layout* halaman 20–21 157
Gambar 4.105 *Layout* halaman 22–23 157
Gambar 4.106 *Layout* halaman 24–25 158

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 4.107 *Layout* halaman 26–27 158
Gambar 4.108 *Layout* halaman 28–29 159
Gambar 4.109 *Layout* halaman 30–31 159
Gambar 4.110 Layout halaman 32–33 160
Gambar 4.111 *Layout* halaman 34–35 160
Gambar 4.112 *Layout* halaman 36–37 161
Gambar 4.113 *Layout* halaman 38–39 161
Gambar 4.114 Layout halaman 40–41 162
Gambar 4.115 *Layout* halaman 42–43 162
Gambar 4.116 *Layout* halaman 44–45 163
Gambar 4.117 *Layout* halaman 46–47 163
Gambar 4.118 Layout halaman 48–49 164
Gambar 4.119 Layout halaman 50–51 164
Gambar 4.120 Layout halaman 52–53 165
Gambar 4.121 Layout halaman 54–55 165
Gambar 4.122 Layout halaman 56–57 166
Gambar 4.123 Layout halaman 58–59 166
Gambar 4.124 *Layout* halaman 60–61 167
Gambar 4.125 *Layout* halaman 62–63 167
Gambar 4.126 Layout halaman 64–65 168
Gambar 4.127 Layout halaman 66–67 168
Gambar 4.128 *Layout* halaman 68–69 169
Gambar 4.129 *Layout* halaman 70–71 169
Gambar 4.130 *Layout* halaman 72–73 170
Gambar 4.131 *Layout* halaman 74–75 170
Gambar 4.132 *Layout* halaman 76–77 171

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 4.133 *Layout* halaman 78–79 171
Gambar 4.134 *Layout* halaman 80–81 172
Gambar 4.135 *Layout* halaman 82–83 172
Gambar 4.136 *Layout* halaman 84–85 173
Gambar 4.137 *Layout* halaman 86–87 173
Gambar 4.138 *Layout* halaman 88–89 174
Gambar 4.139 *Layout* halaman 90–91 174
Gambar 4.140 *Layout* halaman 92–93 175
Gambar 4.141 *Layout* halaman 94–95 175
Gambar 4.142 *Layout* halaman 96–97 176
Gambar 4.143 *Layout* halaman 98–99 176
Gambar 4.144 *Layout* halaman 100–101 177
Gambar 4.145 *Layout* halaman 102–103 177
Gambar 4.146 Layout halaman 104–105 178
Gambar 4.147 *Layout* halaman 106–107 178
Gambar 4.148 *Layout* halaman 108–109 179
Gambar 4.149 *Layout* halaman 110–111 179
Gambar 4.150 Layout halaman 112–113 180
Gambar 4.151 Layout halaman 114–115 180
Gambar 4.152 Layout halaman 116–117 181
Gambar 4.153 Layout halaman 118–119 181
Gambar 4.154 Layout halaman 120–121 182
Gambar 4.155 Layout halaman 122–123 182
Gambar 4.156 Layout halaman 124–125 183
Gambar 4.157 Layout halaman 126–127 183
Gambar 4.158 Layout halaman 128–129 184

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 4.159 Layout halaman 130–131 184
Gambar 4.160 Layout halaman 132–133 185
Gambar 4.161 *Layout* halaman 134–135 185
Gambar 4.162 *Layout* halaman Daftar Bacaan dan Indeks 186
Gambar 4.163 Desain *layout* sampul ensiklopedia 186
Gambar 4.164 *Mockup* desain sampul ensiklopedia 186
Gambar 4.165 Sampul GSM 187
Gambar 4.166 Halaman 1 GSM 187
Gambar 4.167 Halaman 2–3 GSM 187
Gambar 4.168 Halaman 4–5 GSM 187
Gambar 4.169 Halaman 12–13 GSM 188
Gambar 4.170 Halaman 14–15 GSM 188
Gambar 4.171 *Mockup* GSM 188
Gambar 4.172 Poster pameran Tugas Akhir 189
Gambar 4.173 *Mockup* poster pameran Tugas Akhir 189
Gambar 4.174 Katalog pameran Tugas Akhir 190
Gambar 4.175 *Mockup* katalog pameran Tugas Akhir 190

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, olahraga *skateboarding* sudah menjadi olahraga yang sangat populer di seluruh dunia, tak terkecuali di Indonesia. Dikutip dari Skor Indonesia (2021), Komunitas Indonesia Skateboard (KIS)—sebuah komunitas khusus penggemar *skateboard* di seluruh Indonesia yang berdiri sejak tahun 2018—kini sudah memiliki cabang di setidaknya 18 provinsi serta sejumlah kota dan kabupaten di penjuru Indonesia.

Umumnya *skateboarding* digemari oleh kalangan remaja hingga dewasa muda, tetapi, kini, tidak sedikit anak-anak yang mulai berminat menekuni olahraga ini. Ada banyak manfaat yang bisa didapatkan oleh anak dengan bermain *skateboard*, mulai dari menjaga kebugaran tubuh, menghilangkan stres, menumbuhkan keberanian, melatih ketekunan, melatih koordinasi dan keseimbangan, hingga menjadi sarana untuk bersosialisasi dan mencari teman (Kompas, 2021).

Di sisi lain, olahraga *skateboard* juga termasuk dalam kategori olahraga ekstrim. *Skateboarding* banyak melibatkan aksi berkecepatan tinggi dan sejumlah manuver dari ketinggian, sehingga memiliki risiko cidera yang tinggi. Apabila tidak dipelajari dengan sungguh-sungguh, olahraga ini justru bisa menyebabkan kecelakaan yang fatal. Maka dari itu, dalam mempelajari olahraga *skateboard*, diperlukan edukasi yang tepat.

Berangkat dari permasalahan tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran bagi anak-anak yang tertarik untuk mempelajari olahraga *skateboarding*. Dikutip dari sebuah penelitian oleh Sari (2017), anak-anak usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami pembelajaran yang ditunjang dengan media visual. Oleh karena itu, ensiklopedia visual dapat menjadi suatu media edukasi mengenai olahraga *skateboard* yang efektif.

Pembelajaran yang dimaksud dalam perancangan ini meliputi informasi mendalam dan meluas mengenai *skateboard*. Maka dari itu, media ensiklopedia

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

menjadi media yang tepat yang untuk mencakup kedalaman dan keluasan informasi tersebut dibandingkan media lain seperti kamus (yang lebih ringkas) atau buku ilustrasi (yang lebih naratif).

Adapun sejumlah aspek yang menjadi keunggulan dari media ensiklopedia visual. Tidak sekadar menyajikan informasi tertulis, ensiklopedia visual turut menyertakan gambar ilustrasi sebagai penjelas dari informasi-informasi yang dibahas, sehingga mempermudah pembaca untuk mengingat serta memahami informasi-informasi tersebut. Disamping itu, elemen visual dalam ensiklopedia visual juga memiliki aspek menghibur, sehingga dapat meningkatkan daya tarik buku, serta memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan bagi pembaca, utamanya pembaca usia muda. Disamping fungsi-fungsi praktis, ensiklopedia berupa buku fisik dengan elemen visual yang menarik juga bisa menjadi barang koleksi, baik bagi penggemar desain maupun penggemar topik spesifik dari ensiklopedia tersebut (dalam hal ini peminat aktivitas *skateboarding*).

Melalui perancangan ini, diharapkan edukasi mengenai olahraga *skateboard* kepada *target audience* anak-anak dapat dilakukan secara lebih efektif.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang ensiklopedia visual tentang olahraga *skateboard* untuk anak usia 8-12 tahun?

C. Batasan Masalah

1. Batasan Media

   Media yang digunakan untuk menyajikan hasil perancangan adalah media cetak berupa ensiklopedia visual.

2. Batasan *Target Audience*

   Target audience utama dari hasil perancangan ini adalah anak-anak usia 8-12 tahun yang ingin memperluas wawasan mereka mengenai *skateboarding* serta tertarik untuk belajar *skateboarding*.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

3. Batasan Konten Perancangan

   Dalam perancangan ini, konten-konten yang disajikan bersifat informatif. Konten di luar informasi yang memiliki muatan instruktif digunakan sebagai sisipan.

D. Tujuan Perancangan

Merancang ensiklopedia visual olahraga *skateboard* yang tepat untuk anak usia 8-12 tahun.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi *Target Audiences*

   Memberikan wawasan mengenai olahraga *skateboarding* serta tutorial yang dapat membantu *target audience* untuk memulai olahraga *skateboard* melalui media visual yang menarik.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

   Memberikan kontribusi terhadap bidang ilmu Desain Komunikasi Visual, spesifiknya dalam bidang ilmu perancangan ensiklopedia visual.

3. Bagi Dunia Ilustrasi dan Buku Bacaan Indonesia

   Menambah koleksi literasi di Indonesia mengenai *skateboarding*.

4. Bagi Lembaga Pelatihan *Skateboard*

   Memberikan suplemen media edukasi bagi anak-anak yang hendak belajar *skateboarding*.

5. Bagi Masyarakat Umum

   Memberikan wawasan mengenai olahraga *skateboarding*.

F. Definisi Operasional

1. *Skateboard*

   Skateboarding merupakan sebuah olahraga aksi dengan menggunakan sebuah papan kayu dengan empat roda untuk berselancar di darat. Kerap melibatkan aksi berkecepatan tinggi serta sejumlah manuver

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

dari ketinggian, olahraga ini dikategorikan sebagai olahraga ekstrim (Encyclopædia Britannica, 2024).

2. Ensiklopedia

Ensiklopedia adalah sekumpulan informasi mengenai berbagai hal dalam bidang ilmu pengetahuan. Ensiklopedia dapat bersifat umum, yang membahas tentang seluruh cabang ilmu, ataupun bersifat spesifik, yang membahas suatu topik tertentu secara komprehensif. Jika pada awalnya, ensiklopedia hanya berisi informasi tertulis, seiring berjalannya waktu, ensiklopedia juga mulai dilengkapi dengan elemen ilustrasi sebagai penjelas dari informasi-informasi di dalamnya (Encyclopædia Britannica, 2022).

3. Tutorial

Tutorial, menurut definisi Britannica Dictionary, adalah serangkaian langkah-langkah untuk melakukan sesuatu atau menggunakan suatu produk, baik yang disajikan dalam bentuk media cetak, media digital, ataupun media interaktif. Tutorial bertujuan untuk memberikan pemahaman dalam melakukan atau menggunakan sesuatu.

4. Infografik

Infografik adalah representasi visual dari suatu informasi dan/atau data. Visualisasi ini bertujuan agar suatu informasi dan/atau data yang kompleks dapat dipahami secara lebih cepat dan mudah oleh pembaca.

G. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan

   a. Informasi mengenai sejarah ditemukannya olahraga *skateboarding* dan awal mula masuknya *skateboard* ke Indonesia.
   b. Informasi dasar umum terkait olahraga *skateboard* (anatomi papan *skateboard*, nama-nama rintangan *skatepark*, istilah-istilah teknis dalam *skateboarding*, dsb.)
   c. Informasi terkait persiapan bermain *skateboard* (peralatan-peralatan dan perlengkapan-perlengkapan yang dibutuhkan, serta cara memilih peralatan dan perlengkapan yang tepat, dsb.)

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

d. Informasi mengenai teknik serta trik-trik dalam *skateboarding*.
e. Informasi mengenai perawatan papan *skateboard*.
f. Profil singkat mengenai atlet-atlet *skateboard* ternama, baik di dunia maupun di Indonesia.
g. Foto dan gambar referensi untuk setiap informasi yang akan divisualisasikan.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Mencari informasi yang dibutuhkan dari sumber-sumber literatur seperti buku, jurnal, dan artikel-artikel di internet

b. Observasi Lapangan

Melakukan observasi lapangan terhadap anak-anak yang sedang belajar *skateboarding* guna mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai target audience perancangan.

c. Wawancara

Melakukan wawancara dengan staf di toko *skateboard* dan instruktur *skateboard* guna mendapatkan informasi yang lebih akurat mengenai komponen-komponen *skateboard* dan pembelajaran *skateboard*.

3. Kajian Pustaka

Sebelum perancangan ini, telah terdapat sejumlah perancangan yang mengangkat topik yang serupa, antara lain:

a. Perancangan *E-book* Ilustrasi Sejarah Skateboarding Dunia dan Indonesia *The History Of Skateboarding* oleh Akhmad Muarif (2014)

Fokus utama dari perancangan ini adalah aspek sejarah dari *skateboarding*, baik di Indonesia maupun di dunia. Gaya ilustasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi realis dengan gaya arsir ala teknik cetak tinggi. Meskipun *target audience* tidak disebutkan secara spesifik, berdasarkan gaya ilustrasi yang digunakan, kemungkinan besar ilustrasi ini ditargetkan kepada *audience* remaja hingga dewasa.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

b. Perancangan Buku Ilustrasi Trik dan Tip "Trickipedia *Skateboard*" Seri *Skateboarding Day* oleh Anggit Kunto Biwahyu (2013)

Secara umum, buku yang dirancang pada perancangan ini merupakan kombinasi antara tutorial dan ensiklopedia. Fokus utama dari perancangan ini adalah menyampaikan tutorial dalam melakukan trik-trik *skateboard*, dengan sisipan informasi mengenai sejarah *skateboarding* serta tokoh-tokoh yang berpengaruh dalam dunia *skateboard*. *Target audience* dari perancangan ini adalah penggemar olahraga *skateboard* usia 12 – 28 tahun.

Dengan adanya perancangan-perancangan tersebut, maka yang menjadi kebaruan dari perancangan ini dibandingkan perancangan-perancangan yang terdahulu adalah perbedaan dari segi *target audience*, dimana pada perancangan ini, yang menjadi *target audience* adalah anak-anak berusia 8-12 tahun. Dengan *target audience* demikian, maka gaya ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini adalah gaya ilustrasi kartun, agar dapat menarik serta mempertahankan perhatian pembaca. Disamping itu, gaya bahasa yang digunakan dalam buku ensiklopedia yang dirancang juga dibuat lebih sederhana, sehingga mudah dipahami oleh pembaca usia muda.

H. Metode Identifikasi Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode 5W + 1H, yang meliputi *What* (apa), *Who* (siapa), *Why* (kenapa), *When* (kapan), *Where* (dimana), dan *How* (bagaimana), dengan penjabaran sebagai berikut:

1. *What* / Apa yang dibuat dalam perancangan ini?

   Ensiklopedia visual mengenai olahraga *skateboard.*

2. *Who* / Siapa yang menjadi target audience dari perancangan ini?

   Perancangan ini ditujukan kepada anak-anak usia 5 – 12 tahun yang tertarik untuk mengenal lebih dalam tentang olahraga *skateboard*.

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta

3. *Why* / Mengapa perancangan ini dilakukan?

   Saat ini, olahraga skateboard mulai turut diminati oleh banyak anak-anak di Indonesia. Namun demikian, sumber literatur tentang olahraga *skateboard* untuk *target audience* anak-anak yang berbahasa Indonesia masih sangat minim, sehingga perlu dilakukan perancangan sebuah ensiklopedia visual berbahasa Indonesia mengenai olahraga *skateboard.*

4. *When* / Kapan hasil perancangan akan dipublikasikan?

   Hasil karya perancangan akan dipublikasikan pada tahun 2025, pada saat pameran tugas akhir berlangsung.

5. *Where* / Di mana hasil perancangan akan dipublikasikan?

   Hasil karya perancangan akan dipublikasikan pertama kali di Yogyakarta, meskipun tidak menutup kemungkinan untuk kemudian dipublikasikan ke seluruh Indonesia.

6. *How* / Bagaimana proses perancangan ensikopedia visual ini berlangsung?

   Proses perancangan dimulai dengan mengumpulkan informasi-informasi yang akan dicantumkan di dalam ensiklopedia. Berikutnya, proses riset dilanjutkan dengan proses produksi, yang meliputi penulisan skrip, pembuatan *thumbnail layout* buku, pembuatan sketsa ilustrasi buku, pembuatan ilustrasi final, pembuatan layout final, pencetakan *dummy* buku, hingga pencetakan karya buku ensiklopedia yang final. Buku ensiklopedia kemudian akan dipublikasikan pada saat pameran tugas akhir berlangsung.

I. Skematika Perancangan

1. Latar belakang
2. Rumusan masalah
3. Tujuan perancangan
4. Pengumpulan data
5. Perancangan unsur tulisan buku
6. Perancangan unsur visual buku
7. Perancangan *layout* buku
8. Pencetakan karya final

UPA Perpustakaan ISI Yogyakarta