

Perancangan Buku Cerita Bertema Olahraga Bulu Tangkis bagi Usia 5-7 Tahun

Che Lin¹, Aristarchus Pranayama Kuntjara², Ryan Pratama Sutanto³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra

Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

Email: chelin.tan95@gmail.com

Abstrak

Bulu tangkis merupakan olahraga yang menjadi “khas” berprestasi bagi negara Indonesia. Namun, permasalahannya adalah bulu tangkis hanya diliput ketika ada kejuaraan atau lomba saja, selain itu sejak dini tidak dibiasakan dekat dengan olahraga bulu tangkis. Untuk menyikapi hal di atas, maka dibuat media buku yang diharapkan media ini mampu menimbulkan kecintaan pada bulu tangkis. Media buku dipilih karena buku adalah media yang cocok untuk mengajarkan sesuatu bagi anak-anak untuk mengenal serta memahami, serta media yang dekat dengan anak-anak. Melalui media buku, dapat diperoleh pengetahuan-pengetahuan, serta buku dapat mengimajinasi anak-anak tersebut ketika membacanya. Ditambahkannya interaksi harapannya akan lebih paham, tertarik, dan timbul minat akan olahraga bulu tangkis. khusus *target audience* yang dituju adalah anak-anak dengan usia 5-7 tahun. Perancangan ini merupakan stimulus awal bagi anak-anak usia 5-7 tahun, sebelum usia keemasan di mana anak-anak bertemu dengan dunia olahraga bulu tangkis yang sesungguhnya.

Kata kunci: Buku Cerita, Bulu Tangkis, Anak-Anak, Ilustrasi.

Abstract

Title: *Story Book Illustration Design about Badminton for Children Aged 5 to 7.*

Badminton is an accomplished sport for Indonesia. However, the problem is badminton only covered when there is a championship or a race, but since early, badminton is not introduced closely, especially to children. The storybook about Badminton is creates to bring love for badminton. The book is a chosen media because it is suitable for teaching about badminton, as well as the media is close to them. Through to this book, knowledge can be obtained and make the children imagine while reading it. Hopefully, the interaction can make the children to understand, and get interest in badminton. Especially, the target audience for children for aged 5-7. The design is an initial stimulus for children age 5-7 years, before the golden age where children will knows about Badminton's world.

Keywords: Storybook, Badminton, Children, Illustration.

Pendahuluan

Olahraga bulu tangkis adalah olahraga yang menjadi “khas” berprestasi bagi negara Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari keberhasilan yang telah diraih dalam memenangkan kejuaraan-kejuaraan dunia. Menurut catatan sejarah, sebelumnya Indonesia telah mendapatkan enam medali emas pada Olimpiade, yakni tiga diantaranya berasal dari ganda putra, dua medali dari tunggal putra, dan satu medali emas dari tunggal putri. Sepanjang sejarah, Indonesia hanya mendapatkan dua medali emas dalam satu gelaran Olimpiade, yaitu saat Alan Budikusuma dan Susi Susanti meraih medali emas di Olimpiade 1992 Barcelona. Berikut daftar peraih medali emas cabang

bulu tangkis Indonesia di Olimpiade, yakni Alan Budikusuma (tunggal putra) pada Barcelona 1992, Susi Susanti (tunggal putri) pada Barcelona 1992, Rexy Mainaky dan Ricky Subagja (ganda putra) pada Atlanta 1996, Tony Gunawan dan Candra Wijaya (ganda putra) pada Sydney 2000, Taufik Hidayat (tunggal putra) pada Athena 2004, Hendra Setiawan dan Markis Kido (ganda putra) pada Beijing 2008, Lilyana Natsir dan Tontowi Ahmad (ganda campuran) pada Rio de Janeiro 2016 (dzi).

Akan tetapi, selama ini bulu tangkis dianggap sebagai olahraga yang popularitasnya kalah dibandingkan dengan sepak bola atau futsal. Rasa kecintaan pada olahraga bulu tangkis terkalahkan dengan olahraga

yang lainnya. Kondisi tersebut sangat memprihatikan mengingat olahraga bulu tangkis telah mengharumkan nama negeri ini melalui prestasi yang diperoleh melalui kejuaraan-kejuaraan dunia. Bulu tangkis adalah olahraga yang membanggakan Negara Indonesia, yang diharapkan bisa tetap mempertahankan prestasi tersebut melalui bibit-bibit baru yang ditanamkan sejak dini. Berdasarkan wawancara dengan guru serta anak TK dan SD (kelas 1) di Surabaya, permasalahan yang terjadi adalah sejak dini tidak dibiasakan untuk dekat dengan dunia olahraga bulu tangkis. Pembelajaran olahraga yang diberikan di sekolah tidak mengajarkan olahraga bulu tangkis. Pengajaran olahraga yang diberikan di sekolah mengajarkan pendekatan bermain bola yang identik dengan olahraga basket dan sepak bola, lalu aktivitas olahraga yang sering dilakukan adalah senam dan lari saja. Selain itu, olahraga bulu tangkis juga hanya diliput ketika kejuaraan maupun olimpiade saja.

Sedangkan masa keemasan usia seorang pemain bulu tangkis adalah usia 12-13 tahun, di mana pada usia tersebut merupakan masa yang tepat untuk meniti karier bulu tangkis di klub besar. Selebihnya dari usia 12-13 tahun, akan sulit untuk masuk ke klub bulu tangkis yang besar. Untuk itu, olahraga bulu tangkis perlu sejak sedini mungkin dikenalkan kepada anak-anak agar semakin memajukan olahraga bulu tangkis. Maka dari itu, rumusan masalah dapat disimpulkan bahwa bagaimana membuat buku cerita bertema olahraga bulu tangkis bagi anak-anak usia 5-7 tahun sebagai upaya untuk mengenalkan serta menginspirasi anak-anak tersebut agar lebih tertarik terhadap olahraga bulu tangkis.

Metode Perancangan

Data yang Dibutuhkan

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dari lapangan secara langsung.

a) Observasi

Metode observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, atau lingkungan, atau situasi secara tajam terperinci, dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara (Rohidi, 2011, p. 182). Observasi dilakukan pada sekolah taman kanak-kanak, sekolah dasar, tempat klub bulu tangkis yang ada di Surabaya.

b) Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi di masa lampau ataupun karena peneliti tidak diperbolehkan hadir di tempat kejadian itu (Rohidi, 2011, p. 208). Wawancara ditujukan kepada orang tua, guru-guru olahraga yang mengajar pada

pendidikan taman kanak-kanak serta sekolah dasar, serta anak-anak yang berusia 5-7 tahun.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh data dari beberapa dokumentasi dan didapat secara tidak langsung.

a) Internet

Metode ini dilakukan untuk pencarian data maupun teori melalui *website* yang berkecimpung atau membahas hal yang berhubungan dengan topik yang dibahas.

b) Kepustakaan

Pengumpulan data dilakukan dengan cara metode kepustakaan, yaitu metode yang digunakan dengan cara mencari informasi yang dibutuhkan. Sumber dapat diperoleh dari buku, jurnal, surat kabar, penelitian sebelumnya, dan sebagainya.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan teori-teori yang mendukung perancangan ini. Menggunakan metode observasi dan wawancara untuk mendapatkan informasi yang detail dan informatif.

Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Menggunakan mikrofon, laptop, buku, serta internet.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah:

- Metode Kualitatif

Metode penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral (Creswell dalam Dr. J.R. Raco, M.E., M.Sc. & Semiawan, 2010, p. 7). Dengan menggunakan data dari hasil observasi dan wawancara.

- Analisis 5W1H

Analisis ini digunakan untuk mencari hubungan atau keterkaitan dari data-data yang telah terkumpul dengan permasalahan yang ada dengan menanyakan *what, when, where, who, why, how*. Analisis 5W1H untuk mengetahui dan melihat akar masalah, menganalisa target *audience*, baik perilaku dan psikologisnya.

Pembahasan

Analisis Media Buku

1. Buku Tematik SD Kelas 1

Pada kelas 1 SD, buku yang diajarkan di sekolah dasar tidak mempelajari khusus mengenai pelajaran olahraga. Setiap buku tematik ini membahas mengenai hobi-hobi yang dibahas berbeda-beda setiap bukunya. Di dalam buku ini dibahas mengenai berbagai mata pelajaran yang digabungkan menjadi satu buku. Namun, sedikit yang membahas mengenai

pelajaran olahraga serta kelas 1 SD belum diajarkan pelajaran olahraga bulu tangkis.



Gambar 1. Cover Buku Tematik SD Kelas 1

Pada buku tematik yang tema 8 mengenai peristiwa alam, hanya diajarkan pengenalan mengenai berlari yang meliputi definisi dari berlari, perbedaan dengan gerak berjalan, serta variasi dalam kegiatan berlari. Isi dari buku tematik dengan tema 8 dapat dilihat pada gambar 1.

2. Buku Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SD kelas IV



Gambar 2. Cover dan isi dari buku Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SD kelas IV

Dalam pembelajaran olahraga kelas IV SD, olahraga bulu tangkis mulai diajarkan kepada anak-anak. Anak yang duduk di kelas IV SD sudah berusia sembilan atau sepuluh tahun, di mana pada usia tersebut anak-anak sudah mengikuti pelatihan di klub-klub kota asalnya. Apabila mempelajari olahraga bulu tangkis pada usia sepuluh tahun, maka anak-anak tersebut akan terlambat dalam berlatih dan sulit untuk masuk ke klub besar.

3. Buku cerita anak: Kereta Kencana

Dalam buku cerita anak yang berjudul “Kereta Kencana” ini, cerita yang diceritakan sangat sederhana, yaitu mengenai mencari tahu kado yang tepat untuk diberikan kepada Lulu. Kalimat-kalimat yang digunakan pada cerita tersebut sederhana dan tidak berat untuk disajikan kepada anak-anak. Buku

cerita ini ditujukan untuk anak yang berusia 3-7 tahun. Dari segi bentuk, ukurannya persegi dengan ketebalan yang tebal pada tiap lembarnya. Secara visual, ilustrasinya cukup baik. Namun, kekurangan dari buku cerita ini adalah tidak ada interaktif antara anak-anak yang membaca dengan buku yang dibacanya.



Gambar 3. Cover dan isi dari buku cerita “Kereta Kencana”

Fenomena Olahraga Bulu Tangkis di Indonesia

Ada beberapa fenomena olahraga bulu tangkis di Indonesia kini menurut pelatih bulu tangkis dari PB Suryanaga dan guru olahraga SD Kristen Petra 9 Surabaya. Menurut pelatih yang mengajar olahraga bulu tangkis di PB Suryanaga yang bernama Dessy Christiya, berkata bahwa: “Anak-anak sudah mulai berlatih sejak kelas 1 SD (usia tujuh tahun). Pengajaran yang diberikan tidak mengandung bobot latihan yang terlalu berat. Yang terpenting adalah anak-anak bisa merasa senang ketika berlatih bulu tangkis. Hal tersebut dilakukan agar anak-anak tidak mencapai titik kebosanan sebelum usia keemasan.”

Berdasarkan wawancara dengan guru serta anak TK dan SD (kelas 1) di Surabaya, permasalahan yang terjadi adalah sejak dini tidak dibiasakan untuk dekat dengan dunia olahraga bulu tangkis. Pengajaran olahraga yang diberikan di sekolah mengajarkan pendekatan bermain bola yang identik dengan olahraga basket dan sepak bola, lalu aktivitas olahraga yang sering dilakukan adalah senam dan lari saja. Selain itu, olahraga bulu tangkis juga hanya diliput ketika kejuaraan maupun olimpiade saja.

Konsep Perancangan

Konsep Kreatif

Buku cerita ini terdapat gambar-gambar ilustrasi dan teks isi cerita, serta buku cerita olahraga bulu tangkis ini di dalamnya akan ada interaktif yang mampu menarik perhatian anak untuk membaca buku tersebut. Bentuk interaktifnya berupa menggeser/menarik/membuka bagian yang bisa digerakkan, serta ada bagian yang dilengkapi dengan *pop-up* 3D.

Tujuan Kreatif

Perancangan buku cerita bertema olahraga bulu tangkis ini dapat memberikan manfaat bagi target *audience* yang berusia 5-7 tahun, yaitu anak-anak dapat mengenalkan serta menginspirasi mengenai olahraga bulu tangkis. Dengan mereka mengenal dan terinspirasi, maka dikemudian hari anak-anak diharapkan akan melakukan olahraga bulu tangkis.

Buku cerita bertema olahraga bulu tangkis ini dapat mendorong perkembangan motorik halus dan kognitif anak. Kemampuan berbahasa dan daya tangkap anak-anak dalam dikembangkan dan diasah melalui bacaan-bacaan yang terdapat dalam buku cerita ini. Selain itu, ada terdapat interaksi dalam buku cerita dimana anak-anak bisa mengubah gambar dengan menggeser atau menarik bagian yang dapat ditarik/digeser, serta ada bagian yang didukung dengan *pop-up* dalam suatu bagian cerita tersebut. Dengan adanya interaksi dalam buku, maka dapat merangsang daya imajinasi dan kreativitas sang anak. Target dapat membayangkan situasi, alur cerita, dan lain sebagainya dalam alam pikiran anak-anak tersebut melalui gambar ilustrasi serta interaksi yang ada dalam buku cerita tersebut. Dengan demikian, melalui buku cerita bertema olahraga bulu tangkis ini, target *audience* dapat mengenal, terinspirasi, terimajinasi, serta diharapkan ada tindakan yang muncul untuk bermain olahraga bulu tangkis.

Target Audience

Target *audience* dibagi menjadi dua kelompok, yaitu target primer dan target sekunder.

1. Identifikasi target primer, yaitu:

- a) Tinjauan Demografis :
 - Laki-laki, Perempuan; Usia 5-7 tahun;
 - Tingkat pendidikan TK hingga SD kelas 1;
 - Berlatar belakang dari kelas ekonomi menengah dan menengah ke atas.
- b) Tinjauan Geografis : Kota Surabaya.
- c) Tinjauan Psikologis :
 - Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang besar, suka mencoba hal-hal yang baru.
- d) Tinjauan *Behaviour* :
 - Anak-anak yang suka bermain, membaca buku, dan yang sering menghabiskan waktu

luangnya dengan bermain *game* maupun menonton film kartun.

2. Identifikasi target sekunder, yaitu:

- a) Tinjauan Demografis :
 - Orang tua (khususnya ibu rumah tangga) yang mempunyai anak yang berusia 5-7 tahun;
 - Tingkat pendidikan dari orang tua cukup tinggi; SES B-A.
- b) Tinjauan Geografis : Kota Surabaya.
- c) Tinjauan Psikologis :
 - Orang tua yang berusaha ingin memberikan yang terbaik untuk anaknya, orang tua yang cemas akan masa depan anaknya.
- d) Tinjauan *Behaviour* :
 - Orang tua yang cenderung memberikan benda-benda yang membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan anaknya.

Format dan Ukuran Buku Cerita

Buku cerita bertema olahraga bulu tangkis ini akan disajikan dalam ukuran 17x21 cm. Ukuran ini disesuaikan dengan ukuran buku cerita pada umumnya yang terkesan nyaman untuk dipegang dan dibaca.

Isi dan Tema Cerita Buku

Tema dari buku cerita ini adalah mengenai olahraga bulu tangkis. Buku cerita bertema petualangan menyelesaikan misi-misi mengenai bulu tangkis di dalam dunia televisi. Olahraga bulu tangkis yang menginspirasi anak-anak tersebut untuk bermain olahraga bulu tangkis. Buku cerita ini dipadukan dengan hadirnya tokoh fiktif yang ingin tahu mengenai olahraga bulu tangkis, serta ingin menjadi seperti atlet favoritnya. Buku cerita ini sifatnya mengenalkan serta mengimajinasi anak-anak akan olahraga bulu tangkis, sifatnya bukan sebagai media yang berisi informasi-informasi yang berat sebagai bacaan anak-anak. Kehadiran tokoh dimanfaatkan sebagai daya tarik anak-anak karena anak-anak menyukai adanya seorang tokoh, serta menghindari kebosanan dalam membaca buku cerita tersebut.

Judul Buku

Judul buku dari buku cerita ini adalah "Petualangan Nino".

Studi Karakter

1. Nino



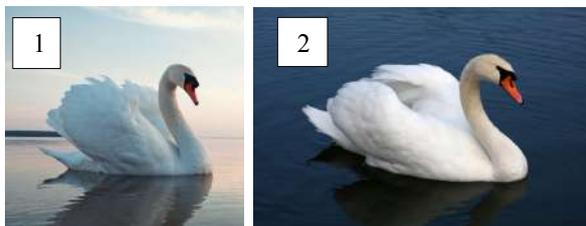
Sumber: Koleksi foto pribadi

Gambar 2. Studi karakter "Nino"

Karakter pada tokoh utama digambarkan sebagai anak kecil yang memiliki ukuran tubuh yang lebih besar

daripada anak-anak pada usia sekitar lima tahun. Anak kecil yang memiliki perawakan wajah yang lucu dan imut karena memiliki pipi yang *chubby*.

2. Fibi



Sumber:

1. <http://cdn.kliming.com/vemale.com/>

2. <https://2.bp.blogspot.com/>

Gambar 3. Karakter tokoh angsa yang bernama Fibi

Karakter tokoh Fibi dalam cerita digambarkan dengan seekor angsa yang lucu dan suka memakai topi coklat dan syal warna-warni. Angsa yang mempunyai bulu berwarna putih serta lembut. Sosok angsa ditampilkan di dalam cerita ini karena angsa merupakan hewan yang bulunya digunakan sebagai bahan pada *shuttlecock*.

3. Ibu



Sumber:

1. <http://www.gettyimages.com/>

2. <https://i2.wp.com/www.rancahpost.co.id/>

3. <http://xn--d5q63r4ma778j.xyz/>

Gambar 4. Studi karakter tokoh ibu

Karakter tokoh seorang ibu dalam cerita ini digambarkan sebagai ibu muda yang suka memasak dan perhatian dengan keluarganya. Ibu dengan penampilan sederhana dan tidak terlalu banyak berdandan apabila sedang berada di rumah. Penampilan yang sederhana, namun tetap terlihat cantik dan manis.

4. Ayah



Sumber:

1. <http://1.bp.blogspot.com/>

2. <https://previews.123rf.com/>

3. <http://www.sgmoneymatters.com/>

Gambar 5. Studi karakter tokoh "Ayah"

Karakter tokoh seorang ayah pada cerita ini digambarkan dengan sosok ayah muda yang lembut dan peduli kepada anaknya. Ayah yang berpenampilan rapi dan memiliki warna kulit yang putih kekuningan.

Sinopsis

Nino adalah seorang anak yang malas dan hobi yang paling disukainya adalah makan dan menonton televisi. Nino memiliki badan yang cukup besar (pipi *chubby*) untuk ukuran anak-anak seusianya pada umumnya. Seusai menyelesaikan sarapan paginya, Nino langsung menyalakan televisinya. Sesaat ia terhenti pada suatu *channel* pertandingan bulu tangkis. Ketika *shuttlecock* melaju keluar dari televisi, Nino terseret masuk ke dalam dunia televisi yang sedang ia tonton.

Di dalamnya, Nino bertemu dengan Fibi dalam televisi tersebut. Fibi adalah seekor angsa yang lucu dan imut. Fibi memberitahu kepada si Nino bahwa ia harus menyelesaikan misi yang harus dilakukan olehnya. Misi-misi tersebut berhubungan dengan dunia bulu tangkis. Nino bingung untuk menemukan jalan keluar dari dunia televisi tersebut. Di dalamnya terdapat berbagai misi yang harus dilakukan oleh Nino, tahap demi tahap harus diselesaikan agar bisa melanjutkan ke tahap misi lainnya. Tak disangka pada saat misi terakhir ini, Nino berhasil menyelesaikan semua misi-misinya dengan baik. Fibi memberikan ucapan selamat kepada Nino karena ia berhasil menyanggupinya. Lalu, Nino terkaget-kaget karena ia telah kembali ke ruangan di mana ia menonton televisinya tadi. Ternyata ia mendapatkan *shuttlecock* dan raket bulu tangkis sebagai hadiah dari Fibi karena Nino telah menyelesaikan misi-misi dengan baik. Nino pun tersadar untuk tidak bermalas-malasan lagi dan ia pun mulai berpikir untuk berlatih bulu tangkis.

Storyline

Pagi yang cerah dengan suasana yang sejuk, terdengar suara teriakan sang ibu yang memanggil Nino supaya turun ke bawah. "Ninoo... Ayo bangun ini sudah jam berapa?" terang sang ibu sambil tetap memasak di dapur.

Nino menguap dengan keras setelah ia terbangun dari tidurnya. Saat itu adalah hari sabtu di mana Nino dapat menikmati hari liburinya tanpa bersekolah. Nino turun dari kasurnya lalu beranjak turun untuk bertemu dengan ayah dan ibunya.

“Selamat pagii ibuu., Selamat pagi ayahh...”

“Yuk kita sarapan dulu...,” kata ayah dengan semangat.

Nino lalu duduk di kursi meja makan untuk memakan sarapannya. Hari ini ibu memasak makanan kesukaan Nino. Wajah Nino terlihat berbinar saat melahap habis makanannya.

Setelah Nino menyelesaikan sarapan paginya, ia menonton televisi sambil memakan camilannya. Nino menonton televisi dengan mengganti *channel* yang ditontonnya. Nino berhenti mengganti *channel* pada suatu acara pertandingan bulu tangkis. Tiba-tiba sebuah *shuttlecock* (kok) meluncur keluar dari televisi tersebut, kemudian Nino tertarik oleh kok tersebut.

Nino masuk ke dalam gelombang warna-warni yang menuju ke dunia televisi tersebut.

“Aduhhh! Pusingg... Ini aku ada di mana ya?” ujarnya.

“Bagaimana aku bisa keluar dari sini? Aku ingin bertemu ayah dan ibu...”

Terdengar suara lembut menyapa Nino, “Haloo..., Selamat datang di Taman Badmini, kamu pasti Nino ya?”. Seekor angsa baik hati menyapa Nino.

“Hai...ka-kamu si-siapaa...,” jawab Nino dengan takut dan bingung.

“Tenanglah... Namaku Fibi. Aku akan menjadi temanmu selama di sini. Bantu aku menyelesaikan misi-misi bersama ya...”

“Misi apa yang harus kulakukan, ya?” tanya Nino dalam hatinya sambil menunjukkan wajah yang sedih. Fibi menjelaskan kepada Nino mengenai misi-misi mengenai bulu tangkis yang harus diselesaikan oleh si Nino.

Misi yang pertama berjudul “Benda Apakah Ini?” adalah misi menempelkan stiker gambar sesuai siluet dari peralatan-peralatan bulu tangkis, lalu menuliskan (menebalkan huruf bergaris titik-titik) nama peralatan tersebut berdasarkan pola tulisan yang telah disediakan, lalu menghubungkan gambar dengan nama-nama peralatan bulu tangkis tersebut.

Misi yang kedua “Bantu Fibi” adalah misi menemukan jumlah raket dan *shuttlecock* tersembunyi di dalam area tertentu (misalnya di lapangan bulu tangkis). Kemudian menghitung jumlah raket yang ditemukan di misi tersebut. Setelah misi kedua telah berhasil, Nino boleh lanjut untuk menghadapi misi yang ketiga.

Misi yang ketiga “Putarlah Ini!” adalah tentang perhitungan poin dalam permainan olahraga bulu tangkis. Dalam misi ini terdapat *spin* dimana di dalamnya terdapat *score* dengan angka genap dan ganjil. Apabila jarum berhenti pada angka genap,

maka pembaca harus menggeser orang (pemain bulu tangkis) di kotak sebelah kanan dan apabila jarum berhenti di angka ganjil, maka digeser ke sebelah kiri.

Misi yang keempat “Melawan Monster Nakal” adalah Nino harus mewarnai perlengkapan bulu tangkis yang warnanya telah dihapus oleh monster yang nakal. Monster tersebut telah merubah warna-warni menjadi hitam putih. Pada misi tersebut telah ditunjukkan warna dari perlengkapan bulu tangkis sebelum dihancurkan oleh si monster. Perlengkapan bulu tangkis tersebut antara lain adalah pakaian, raket, dan kok.

Misi yang terakhir “Menyusun Puzzle” adalah menyusun *puzzle* sederhana yang pada mulanya tidak tersusun sesuai gambarnya dengan benar. Gambar tersebut adalah piala penghargaan kejuaraan bulu tangkis, yaitu piala Thomas.

Setelah Nino berhasil menyelesaikan semua misinya, Nino harus menempelkan stiker bintang pada selebar kertas yang berisi daftar misi-misi yang telah ia selesaikan.

Perlahan Nino mulai membuka matanya dengan ragu-ragu.

“Ibuuu... Ayyaaahh...,” teriak Nino memanggil orang tuanya saat ia sudah berada di tempat duduk ketika ia menonton televisinya tadi. Nino melihat tangan kanannya yang menggenggam sebuah raket bulu tangkis dan tangan kirinya memegang *shuttlecock*.

Tertulis sebuah catatan kecil yang menempel pada raket tersebut. Catatan tersebut tertulis demikian:

“Ini adalah hadiah atas keberhasilanmu, berlatihlah dengan baik, jadilah atlet bulu tangkis terkenal... With love, Fibi”

Keesokan harinya, “Aku tidak akan malas-malasan lagi... aku mau bermain bulu tangkis ah...”, kata Nino yang sudah siap dengan menggunakan pakaian olahraganya. Nino sambil tersenyum melihat di sebuah cermin sambil membayangkan sosok dirinya ketika menjadi atlet bulu tangkis kelak di kemudian hari. Pada kemudian hari, Nino berlatih bersama temannya untuk mempersiapkan sebuah pertandingan nasional. Nino terlihat semangat ketika berlatih bersama dengan temannya.

Tipografi

Anak-anak usia 5-7 tahun pada umumnya sudah bisa membaca cerita dengan bahasa-bahasa sederhana yang mudah dipahami. *Typeface* yang digunakan untuk judul dalam buku cerita ini adalah Timotheos, sedangkan untuk teks isi buku adalah Tellural.

Berikut ini adalah *typeface* Timotheos yang digunakan untuk judul buku:

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

Berikut ini adalah *typeface* Tellural yang digunakan untuk teks isi buku cerita:

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

Proses Desain

Dalam perancangan ini dilakukan beberapa tahap untuk menuju final desain di mana terdapat *thumbnail*, *tightissue*, dan tahapan terakhir adalah final desain. *Thumbnail* desain dibuat untuk mewakili secara garis besar desain yang akan dibuat, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *tightissue* yang mampu mewakili final desain tersebut



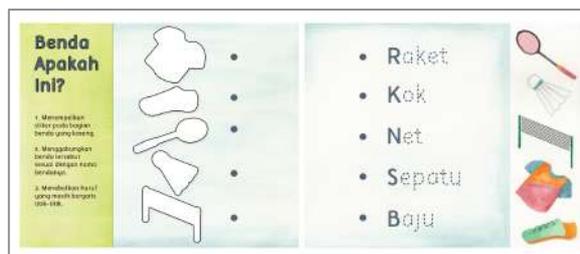
Gambar 6. *Final cover* depan “Petualangan Nino”



Gambar 7. *Final cover* belakang “Petualangan Nino”



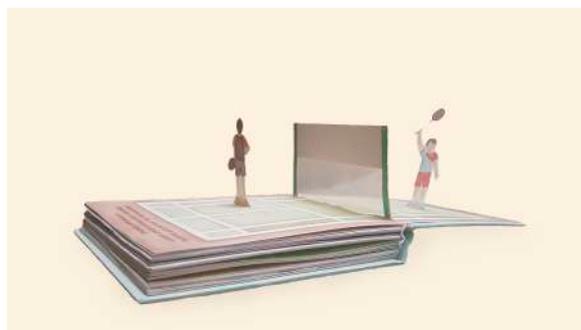
Gambar 8. Halaman 4 dan 5



Gambar 9. Halaman 20 dan 21



Gambar 10. Halaman 28 dan 29



Gambar 11. Halaman 34 dan 35

Selain itu, terdapat media-media pendukung dalam perancangan buku cerita ini, yaitu pembatas buku, gantungan kunci, pensil *clay*, notes, katalog, poster dan *x-banner* promosi buku.



Gambar 12. Pembatas buku



Gambar 13. Poster promosi buku

Simpulan

Olahraga bulu tangkis merupakan olahraga yang menjadi “khas” dari negara Indonesia. Dahulu, negara Indonesia memiliki pemain-pemain yang berhasil meraih penghargaan pada kejuaraan-kejuaraan dunia. Namun, kondisi olahraga bulu tangkis saat ini mengalami penurunan. Hal ini sangat memprihatinkan di mana mengingat olahraga bulu tangkis telah mengharumkan nama negeri ini melalui prestasi yang diperoleh melalui kejuaraan-kejuaraan dunia. Berdasarkan wawancara dengan guru SD, olahraga yang diberikan di sekolah tidak mengajarkan olahraga bulu tangkis. Pengajaran olahraga yang diberikan di sekolah mengajarkan pendekatan bermain bola yang identik dengan olahraga basket dan sepak bola, lalu aktivitas olahraga yang sering dilakukan adalah senam dan lari saja. Selain itu, olahraga bulu tangkis juga hanya diliput ketika kejuaraan maupun olimpiade saja. Sedangkan menurut Persatuan Bulutangkis (PB) Djarum, menyarankan anak-anak sudah mengikuti pelatihan bulu tangkis sejak usia tujuh tahun pada klub-klub kota asalnya. Kalau anak-anak tidak mengenal olahraga bulu tangkis sejak dini, maka anak-anak tersebut akan terlambat untuk dapat mengikuti pelatihan tersebut.

Karena hal-hal tersebut, maka sangat perlu dikenalkan olahraga bulu tangkis sejak dini kepada anak-anak. Buku cerita dipilih karena buku adalah media yang cocok untuk mengajarkan sesuatu bagi anak-anak untuk mengenal serta memahami, serta media yang dekat dengan anak-anak. Melalui media buku, dapat diperoleh pengetahuan-pengetahuan, serta buku dapat mengimajinasi anak-anak tersebut ketika membacanya. Melalui perancangan buku cerita bertema olahraga bulu tangkis ini dibuat karena diharapkan ke depannya dapat memajukan olahraga bulu tangkis. Perancangan ini merupakan stimulus awal bagi anak-anak usia 5-7 tahun, sebelum usia keemasan dimana anak-anak bertemu dengan dunia olahraga bulu tangkis yang sesungguhnya.

Dalam perancangan buku cerita bertema olahraga bulu tangkis ini, tampilan visual dan interaktif dibuat semenarik mungkin dan warna-warna yang digunakan menggunakan *full colour* agar terkesan ceria. Segi interaktif berupa permainan-permainan sederhana ditambahkan dalam cerita agar anak-anak tidak hanya membaca ceritanya saja, namun anak-anak dapat memainkan permainan yang ada di dalamnya sambil belajar. Setiap rangkaian cerita dibuat menarik agar anak-anak sambil belajar dan mengenal olahraga bulu tangkis lebih efektif. Nilai segi visual dan cerita dikombinasikan dengan adanya interaktif agar anak-anak lebih tertarik dan berminat tentang pelajaran yang disajikan dalam bentuk cerita.

Daftar Pustaka

Iabc. (n.d.). Retrieved Maret 31, 2017, from 1 Bp Blogspot: http://1.bp.blogspot.com/-asATBsx-PXI/UXyM7sePtl/AAAAAAAAAQg/RVtjiMBS_IQ/s1600/1abc.jpg

2 bp blogspot. (n.d.). Retrieved April 17, 2017, from Swan: [https://2.bp.blogspot.com/VeZqn5DhvEM/U_VuhRPaMbl/AAAAAAAAAG8g/-yQybnCz-I/s1600/Swan%2B\(Angsa\).jpg](https://2.bp.blogspot.com/VeZqn5DhvEM/U_VuhRPaMbl/AAAAAAAAAG8g/-yQybnCz-I/s1600/Swan%2B(Angsa).jpg)

Chinese Mother and Daughter Drinking Milk. (n.d.). Retrieved April 17, 2017, from Getty Image: http://www.gettyimages.com/detail/photo/chinese-mother-and-daughter-drinking-milk-royalty-freeimage/173809268?esource=SEO_GIS_CDN_Redirecthttp://

dzi. (n.d.). Bulu Tangkis.

Happy Father and Daughter Asian family Lifestyle Stock Photo. (n.d.). Retrieved April 17, 2017, from 123Rf: <https://previews.123rf.com/images/tomwang/tomwang1101/tomwang110100039/8613143-Happy-father-and-daughter-Asian-family-lifestyle-Stock-Photo.jpg>

Headline. (n.d.). Retrieved April 15, 2017, from Vemale:
<http://cdn.klimg.com/vemale.com/headline/650x325/2012/11/tebak-akan-berubah-jadi-warna-apakah-angsa-ini.jpg2>.

Insurance Nomination Father Daughter. (n.d.). Retrieved April 17, 2017, from SG Money Matters:
<http://www.sgmoneymatters.com/wp-content/uploads/2015/11/insurance-nomination-father-daughter.jpg>

Memasak. (n.d.). Retrieved April 17, 2017, from Rancah Post:
<https://i2.wp.com/www.rancahpost.co.id/images/2013/10/memasak.jpg?fit=600%2C400>

Raco, J., & Semiawan, C. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Grasindo.

Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi Penelitian*. Semarang: Cipta Prima Nusantara Semarang.

WS000323. (n.d.). Retrieved April 17, 2017, from 妊娠育児: <http://xn--d5q63r4ma778j.xyz/wp-content/uploads/2016/05/WS000323.jpg>