

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Tak dapat dipungkiri olahraga telah menjadi bagian yang krusial baik dalam kehidupan pribadi maupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Olahraga merupakan alat diplomasi dan aset nasional yang juga memiliki peran mendalam untuk mempersatu bangsa. Meski demikian, budaya dokumentasi Indonesia masih tergolong lemah, terutama mengenai olahraga nasional. Rekam jejak dalam Olimpiade masih sangat minim, terbukti dari belum adanya buku atau sumber kredibel lainnya yang merekam secara keseluruhan. Padahal, prestasi Indonesia patut dihargai dan menjadi tolok ukur perjalanan olahraga nasional. Akses media pun masih terbatas sehingga sulit untuk merekam secara sistematis.

Oleh karena itu, solusinya adalah media informasi berupa buku yang merekam momen bersejarah Indonesia di Olimpiade yang dapat menjadi inspirasi bagi dunia olahraga nasional yang kemudian menanamkan bibit nasionalisme dan kebanggaan. Dalam merancang buku ini, penulis menentukan *big idea* yang kemudian diterjemahkan menjadi konsep *gelora n' glory*. Penulis mengaplikasikannya dengan 3 sistem *layout* yaitu halaman bab, halaman Olimpiade, dan halaman artikel. Penulis menggunakan *graphic treatment*, warna, dan tipografi yang berbeda pada setiap momennya untuk mereka ulang nuansanya dan menciptakan pendekatan yang lebih mendalam bagi audiens. Buku yang dirancang bersifat *collectible* dan dilengkapi dengan rangkaian memorabilia yang

diambil langsung dari data primer (mantan Olympian dan koran langka dari media primer) untuk memberikan pendekatan yang lebih dalam bagi audiens dalam mereka ulang setiap momen. Buku dirancang dengan *slipcase* agar bersifat tahan lama. Dari sini, 7 momen *glorifying* yang dikemas dalam buku yang bergelora, dapat meneruskan *legacy* dan semangat dari para pejuang oleh generasi berikutnya yaitu anak muda usia 17-24 tahun skala nasional dengan psikografis suka membaca, tertarik akan informasi, dan memiliki minat dalam olahraga.

5.2. Saran

Dalam perancangan ini, penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Konten maupun visual dari buku masih dapat dikembangkan. Dari sisi visual, buku ini berpotensi untuk dikembangkan menjadi edisi selanjutnya sesuai dengan perkembangan Olimpiade. Dari sisi konten, cerita dari setiap bab masih dapat diberikan variasi media atau alur. Untuk ke depannya, buku ini dapat menjadi referensi mengenai peran media informasi dalam budaya dokumentasi, peran desain grafis dalam jurnalisme, dan peran olahraga bagi anak muda.

Sebelum melakukan perancangan, mahasiswa dan/atau peneliti yang hendak mendalami topik serupa mengenai olahraga dan buku sebelumnya perlu mendapatkan sumber yang kuat dan narasumber yang *accessible*. Hal ini akan mempermudah jalannya penelitian, mengingat topik yang diangkat beririsan dengan 4 pihak: pemerintah, media, atlet, dan Olimpiade. Setelah mendapatkan sumber yang kuat, diperlukan pihak profesional dan/atau ahli yang dapat membantu menganalisis dan mengurasi konten untuk mempercepat proses eksekusi secara visual. Hal ini dikarenakan proses pengambilan data sendiri dapat memakan waktu

lebih lama dibandingkan dengan proses eksekusinya. Selain itu, diperlukan studi referensi yang kuat mengenai memorabilia dan *collectible item* yang belum banyak dimiliki atau dikenal luas dalam bidang olahraga.