

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA MENGENAI
OLAHRAGA *FLAG FOOTBALL* DI INDONESIA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Naufal Alkautsar
00000032477**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA MENGENAI
OLAHRAGA *FLAG FOOTBALL* DI INDONESIA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Deesain Komunikasi Visual**

**Naufal Alkautsar
00000032477**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Naufal Alkautsar
Nomor Induk Mahasiswa : 00000032477
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA MENGENAI OLAHRAGA
FLAG FOOTBALL DI INDONESIA**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Maret 2025



(Naufal Alkautsar)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA MENGENAI OLAHRAGA *FLAG FOOTBALL* DI INDONESIA

Oleh

Nama Lengkap : Naufal Alkautsar
Nomor Induk Mahasiswa : 00000032477
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

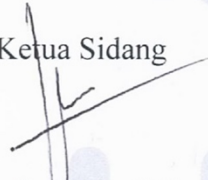
Telah diujikan pada hari Senin, 24 Maret 2025

Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan

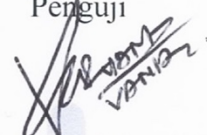
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/ 081436

Penguji


Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

Pembimbing


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yollando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Naufal Alkautsar
Nomor Induk Mahasiswa : 00000032477
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : **Perancangan Buku Ensiklopedia Mengenai Olahraga *Flag Football* di Indonesia**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 24 Maret 2025

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Naufal Alkautsar)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Mahakuasa, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul *Perancangan Buku Ensiklopedia Mengenai Olahraga Flag Football Di Indonesia* Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan buku yang informatif seputar *Flag Football* di Indonesia yang juga diharapkan dapat menjadi pedoman bagi para pemain, official dan masyarakat awam. Sebagai bentuk penghargaan, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Adhreza Brahma, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Pandu Satya Pambudi selaku narasumber dan ketua umum dari AAFI yang telah memberi izin atas penelitian ini dan memberi banyaknya insight kepada penulis.
7. Muhammad Fadhil dan Muhammad Rayhan Idzhar selaku sahabat baik penulis yang selalu membantu dan menemani penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman teman bimbingan zebra terutama Donny Manan dan Michelle Stephanie yang juga menemani dan menyemangati penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Harapan penulis adalah semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca, penulis dan pihak Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 24 Maret 2025



(Naufal Alkautsar)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU ENSIKLOPEDIA MENGENAI OLAHRAGA *FLAG FOOTBALL* DI INDONESIA

(Naufal Alkautsar)

ABSTRAK

Flag Football merupakan olahraga yang berkembang pesat di Indonesia, tetapi masih minim literatur yang membahasnya secara komprehensif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku ensiklopedia mengenai olahraga *Flag Football* di Indonesia guna meningkatkan pemahaman masyarakat serta mendukung perkembangan olahraga ini. Perancangan ensiklopedia ini menggunakan pendekatan desain komunikasi visual berdasarkan metode perancangan dari Andrew Haslam, yang mencakup tahapan riset, konsep, desain, dan produksi. Pengumpulan data dilakukan melalui metode wawancara, penyebaran kuesioner kepada masyarakat umum dan komunitas terkait, serta observasi yang meliputi studi literatur, studi eksisting, dan observasi lapangan ke kegiatan dan pertandingan *Flag Football*. Buku ensiklopedia ini dirancang secara visual dan informatif, mencakup sejarah, aturan permainan, teknik dasar, serta perkembangan komunitas *Flag Football* di Indonesia. Diharapkan, ensiklopedia ini dapat menjadi referensi utama bagi atlet, pelatih, dan masyarakat umum yang ingin memahami lebih dalam tentang *Flag Football*.

Kata kunci: Ensiklopedia, *Flag Football*, Buku

DESIGNING AN ENCYCLOPEDIA BOOK ABOUT FLAG FOOTBALL IN INDONESIA

(Naufal Alkautsar)

ABSTRACT (English)

Flag Football is a rapidly growing sport in Indonesia, yet there is still a lack of comprehensive literature discussing it. This research aims to design an encyclopedia book about Flag Football in Indonesia to enhance public understanding and support the development of the sport. The encyclopedia design adopts a visual communication approach based on Andrew Haslam's design method, which includes the stages of research, concept, design, and production. Data collection was conducted through interviews, distribution of questionnaires to the general public and relevant communities, as well as observations, which included literature studies, existing studies, and field observations of Flag Football activities and matches. This encyclopedia is designed to be visually engaging and informative, covering the history, game rules, basic techniques, and the development of the Flag Football community in Indonesia. It is expected that this encyclopedia can become a primary reference for athletes, coaches, and the general public who wish to gain a deeper understanding of Flag Football.

Keywords: *Encyclopedia, Flag Football, Book*

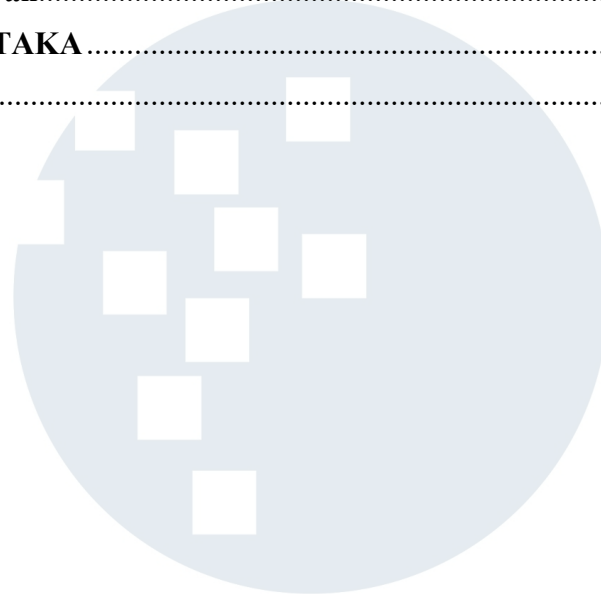


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi.....	5
2.1.1 Jenis Media Informasi	5
2.2 Buku	7
2.2.1 Jenis Buku.....	7
2.2.2 Komponen Buku.....	8
2.2.3 Struktur Buku	10
2.2.4 <i>Book Designer's Palette</i>	17
2.3 Ensiklopedia.....	24
2.3.1 Jenis Ensiklopedia	24
2.4 Elemen Desain	26
2.4.1 Warna.....	26
2.4.2 <i>Grid dan Layout</i>	31
2.4.3 Tipografi.....	40

2.4.4 Fotografi.....	45
2.4.5 <i>Digital Imaging</i>	52
2.5 <i>Flag Football</i>	53
2.5.1 Cara Bermain	54
2.5.2 Posisi	54
2.6 Penelitian yang Relevan.....	61
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	63
3.1 Subjek Perancangan	63
3.2 Metode Perancangan	64
3.2.1 <i>Documentation</i>	64
3.2.2 <i>Analysis</i>	65
3.2.3 <i>Expression</i>	65
3.2.4 <i>Concept</i>	65
3.2.5 <i>The Design Brief</i>	65
3.2.6 <i>Testing</i>	66
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	66
3.3.1 Observasi.....	67
3.3.2 Wawancara	68
3.3.3 Kuesioner	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	74
4.1 Hasil Perancangan	74
4.1.1 <i>Documentation</i>	74
4.1.2 <i>Analysis</i>	95
4.1.3 <i>Expression</i>	96
4.1.4 <i>Concept</i>	97
4.1.5 <i>Design Brief</i>	105
4.1.6 <i>Testing</i>	117
4.1.7 Kesimpulan Perancangan.....	117
4.2 Pembahasan Perancangan.....	118
4.2.1 Analisia Media Utama	118
4.2.2 Analisia Desain Kolateral	130
4.2.3 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	132

4.2.4 Analisia Desain Poster	133
4.2.5 Analisia Desain <i>Web Ads</i>	135
4.2.6 Anggaran.....	136
BAB V PENUTUP	140
5.1 Simpulan	140
5.2 Saran.....	140
DAFTAR PUSTAKA	142
LAMPIRAN	145



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	61
Tabel 4.1 Analisa S.W.O.T Majalah.....	85
Tabel 4.2 Analisa S.W.O.T Instagram.....	86
Tabel 4.3 <i>Cluster</i> Data Diri.....	88
Tabel 4.4 <i>Cluster</i> Daya Tahu <i>Flag Football</i>	89
Tabel 4.5 Kebutuhan Media Informasi.....	91
Tabel 4.6 Anggaran Pra-Produksi.....	137
Tabel 4.7 Anggaran Produksi Desain.....	137
Tabel 4.8 Anggaran Produksi Cetak.....	138
Tabel 4.9 Anggaran Pasca-Produksi Media Kolateral.....	139



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Print-Based Information</i>	5
Gambar 2.2 <i>Interactive Information</i>	6
Gambar 2.3 <i>Environmental Information</i>	6
Gambar 2.4 <i>Textbook</i>	7
Gambar 2.5 <i>Picture Book</i>	8
Gambar 2.6 <i>Komponen Buku</i>	10
Gambar 2.7 <i>Halaman Depan</i>	11
Gambar 2.8 <i>Halaman Belakang</i>	11
Gambar 2.9 <i>Punggung Buku</i>	12
Gambar 2.10 <i>Frontmatter</i>	14
Gambar 2.11 <i>Body of the Book</i>	15
Gambar 2.12 <i>Endmatter</i>	16
Gambar 2.13 <i>Golden Section</i>	18
Gambar 2.14 <i>Modulor Le Corbusier</i>	18
Gambar 2.15 <i>Rational & Irrational Rectangles</i>	19
Gambar 2.16 <i>Paper Sizes</i>	19
Gambar 2.17 <i>Halaman dan Grid</i>	20
Gambar 2.18 <i>Elemen Warna</i>	28
Gambar 2.19 <i>Warna RGB</i>	29
Gambar 2.20 <i>Warna CMYK</i>	29
Gambar 2.21 <i>Warna Pantone</i>	30
Gambar 2.22 <i>Single Column Grid</i>	33
Gambar 2.23 <i>Two Column Grid</i>	33
Gambar 2.24 <i>Multi Column Grid</i>	34
Gambar 2.25 <i>Modular Grid</i>	34
Gambar 2.26 <i>Hierarchical Grid</i>	35
Gambar 2.27 <i>Mondrian Layout</i>	36
Gambar 2.28 <i>Mult panel layout</i>	37
Gambar 2.29 <i>Picture Window</i>	38
Gambar 2.30 <i>Frame Layout</i>	38
Gambar 2.31 <i>Silhouette Layout</i>	39

Gambar 2.32 <i>Copy Heavy</i>	39
Gambar 2.33 <i>Old Style (Humanist)</i>	41
Gambar 2.34 <i>Transisional</i>	41
Gambar 2.35 <i>Modern</i>	42
Gambar 2.36 <i>Slab Serif</i>	42
Gambar 2.37 <i>Sans Serif</i>	43
Gambar 2.38 <i>Blackletter</i>	43
Gambar 2.39 <i>Script</i>	44
Gambar 2.40 <i>Display Typeface</i>	44
Gambar 2.41 Foto Deskriptif	46
Gambar 2.42 Foto yang Menjelaskan Sesuatu	47
Gambar 2.43 Foto Interpretasi	47
Gambar 2.44 Foto Etik	48
Gambar 2.45 Foto Estetik	48
Gambar 2.46 Foto Teori	49
Gambar 2.47 Fotografi sebagai Komunikasi Visual	50
Gambar 2.48 Ekspresi Emosional	51
Gambar 2.49 Narasi Visual	51
Gambar 2.50 <i>Digital Imaging</i>	53
Gambar 2.51 Posisi <i>Quarterback</i>	55
Gambar 2.52 Posisi <i>Running Back</i>	55
Gambar 2.53 Posisi <i>Wide Reciever</i>	56
Gambar 2.54 Posisi <i>Lineman</i>	57
Gambar 2.55 Posisi <i>Tight End</i>	57
Gambar 2.56 Posisi <i>Defensive Lineman</i>	58
Gambar 2.57 Posisi <i>Linebacker</i>	59
Gambar 2.58 Posisi <i>Cornerback</i>	59
Gambar 2.59 <i>Safety</i>	60
Gambar 4.1 Wawancara dengan Ketua Umum AAFI	75
Gambar 4.2 Wawancara dengan <i>Creator Webtoon</i>	79
Gambar 4.3 Studi Eksisting <i>Slam Magazine</i>	84
Gambar 4.4 Studi referensi <i>Instagram Feeds</i>	86
Gambar 4.5 Observasi Lapangan	87
Gambar 4.6 <i>Mind Map</i>	96

Gambar 4.7 <i>Stylescape</i>	98
Gambar 4.8 Penggunaan Grid	98
Gambar 4.9 Tipografi yang Dipilih.....	99
Gambar 4.10 Tipografi Lato	99
Gambar 4.11 Tipografi Deutschlandler.....	100
Gambar 4.12 Tipografi Din Alternate	100
Gambar 4.13 Tipografi Din.....	100
Gambar 4.14 <i>Color Palette</i>	101
Gambar 4.15 Hasil Foto	102
Gambar 4.16 Proses <i>Key Visual</i>	103
Gambar 4.17 Proses Alternatif <i>Key Visual 2</i>	104
Gambar 4.18 Proses <i>Key Visual</i> Alternatif 3	105
Gambar 4.19 Katern	106
Gambar 4.20 Proses <i>Cropping</i>	107
Gambar 4.21 Instagram Feeds.....	108
Gambar 4.22 Proses Perancangan Bagian 1	109
Gambar 4.23 Proses Perancangan Bagian 2.....	110
Gambar 4.24 Proses Perancangan Bagian 3.....	111
Gambar 4.25 Poster A2	111
Gambar 4.26 Poster A2 Versi 2	112
Gambar 4.27 <i>Merchandise</i>	112
Gambar 4.28 Perancangan Pembatas Buku	113
Gambar 4.29 Pembatas Buku.....	113
Gambar 4.30 Perancangan Totebag dan Kaos	114
Gambar 4.31 Totebag dn Kaos.....	114
Gambar 4.32 Perancangan <i>Headband</i>	115
Gambar 4.33 <i>Headband</i>	115
Gambar 4.34 <i>Web Ads</i> Ukuran 728x90 px.....	116
Gambar 4.35 <i>Web Ads</i> Ukuran 336x280 px.....	116
Gambar 4.36 Perancangan Poster A4.....	117
Gambar 4.37 <i>Mockup</i> Buku	119
Gambar 4.38 Hasil Bimbingan Spesialis	121
Gambar 4.39 Hasil <i>Market Validation</i> Sampul.....	121
Gambar 4.40 Hasil <i>Market Validation</i> Layout.....	122

Gambar 4.41 Hasil <i>Market Validation</i> Ukuran <i>Font</i>	122
Gambar 4.42 Hasil <i>Market Validation</i> Kontras	122
Gambar 4.43 Hasil Beta Test Fotografi Tidak Mengganggu.....	123
Gambar 4.44 Hasil Beta Test Fotografi Mewakili Teks	123
Gambar 4.45 Hasil Kontras Visual	123
Gambar 4.46 Isi Buku Sudah Sesuai dengan Judul.....	124
Gambar 4.47 Konten Sudah Informatif.....	124
Gambar 4.48 Apa yang Sudah Baik Dari Buku Ini.....	125
Gambar 4.49 Analisa <i>Layout</i> Buku.....	127
Gambar 4.50 <i>Layout</i> Halaman <i>Chapter</i>	128
Gambar 4.51 <i>Layout Chapter</i> 2.....	129
Gambar 4.52 <i>Layout Chapter</i> 3.....	130
Gambar 4.53 <i>Instagram Feeds</i>	131
Gambar 4.54 <i>Merchandise</i>	132
Gambar 4.55 Poster A2	134
Gambar 4.56 <i>Web Ads</i>	136



DAFTAR LAMPIRAN

Hasil Persentase Turnitin	145
Form Bimbingan	146
<i>Non-Disclosure Agreement</i>	147
<i>Non-Disclosure Statement</i>	148
Hasil Kuesioner Pencarian Data.....	149
Hasil Kuesioner <i>Market Validation</i>	155
Dokumentasi Bimbingan Spesialis	157
Transkrip Wawancara (Ketua Umum AAFI).....	158
Transkrip Wawancara (<i>Creator Webtoon 30 seconds</i>).....	172

