



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERMAINAN
TRADISIONAL INDONESIA : BAKIAK, LAYANG-LAYANG,
LOMPAT KARET, EGRANG, DAN KELERENG**

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Seni (S.Sn)

Laporan Tugas Akhir

Oleh

Nama : Nanda Pratama Febriantoro

NIM : 09120210171

Fakultas : Seni dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual



UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gading Serpong

2013

KATA PENGANTAR

Pertama-tama ingin mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Laporan ini dibuat untuk memenuhi nilai ujian mata kuliah Tugas Akhir, yang merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) di jurusan Desain Grafis, fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Selain itu ingin mengucapkan syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua Orang tua yang telah membesarkan dan membiayai saya, serta telah memberikan kepercayaan selama ini.

Laporan Tugas Akhir ini juga tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan pihak-pihak lain yang mendukung dalam proses penyusunan. Pada kesempatan ini ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A selaku rektor dari Universitas Multimedia Nusantara saat ini.
2. Bapak Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. sebagai Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Bapak Moh.Rizaldi dan Bapak Zamzami Almakki sebagai dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Dosen-dosen di Universitas Multimedia Nusantara yang selama ini telah memberikan banyak pelajaran dan ilmu.
5. Teman senasib Denny Noveriandi, Iin, Sufiani dan Priscilla Angelia yang selalu memberi semangat, serta seluruh teman-teman dkv dan adik-adik kelas, yang tidak mungkin saya sebutkan satu per satu di sini: Nadia bulet,

Rey Cupaw, genk Topaz, genk Kacauvisual. Terimakasih atas doa, dukungan, cerita, dan waktu-waktu bersama. Sampai bertemu lagi!

6. Kepada Bapak Endi Aras Agus Riyono dan *Team* yang telah membantu dalam penelitian tentang Permainan Tradisional Indonesia.
7. Dari berbagai pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu namanya.

Laporan tugas akhir ini jauh dari sempurna, namun laporan ini dibuat atau atas hasil dan usaha, mohon maaf atas kekurangan yang ada. Laporan ini pun masih menerima kritik yang membangun untuk kedepannya.

Penulis, 27 Agustus 2013

Nanda Pratama Febriantoro

UMMN

ABSTRAKSI

Pada tugas akhir ini diangkat dari ketertarikan penulis pada permainan tradisional Indonesia yang diiringi oleh latar belakang penulis sendiri yang suka bermain, yaitu bermain permainan tradisional Indonesia. Penulis mencoba mengangkat atau mengingatkan kembali tentang permainan tradisional Indonesia kepada anak-anak yang sudah mulai terlupakan dan kalah pamor oleh *gadget* serta ruang publik yang semakin sedikit dan kurangnya masyarakat kita sendiri untuk melestarikannya.

Media yang akan dipilih adalah buku ilustrasi tentang permainan tradisional. Media dirancang dengan visualisasi yang memudahkan anak-anak mengerti. Oleh karena itu, buku ilustrasi tentang permainan tradisional ini diharapkan anak-anak dapat lebih mengenal dan mengetahui tentang permainan tradisional Indonesia.

Kata Kunci : Buku Ilustrasi, Permainan Tradisional Indonesia, Tradisional.

UMMN

ABSTRACT

In this thesis lifted from the authors interest in Indonesian traditional games accompanied by the author's own background who loves to play, which is a traditional Indonesian game play. Authors try to lift or recalls traditional Indonesian game to children who have started forgotten and overshadowed by the gadget as well as public space becomes less and less of his own community to preserve it.

Media to be selected are illustrated book about traditional games. Media is designed to facilitate the visualization that children understand. Hence, the book's illustration of traditional games children can be expected to know and learn about the traditional Indonesian game.

Keyword : Book Illustration, Indonesian Traditional Games, Traditional.

UMMN

Lembar Pernyataan Tidak Melakukan Plagiat Dalam Penyusunan Tugas Akhir

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nanda Pratama Febriantoro
Nim : 09120210171
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA :
BAKIAK, LAYANG-LAYANG, LOMPAT
KARET, EGRANG, DAN KELERENG

Dengan ini menyatakan :

Karya tulis Laporan tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya, dan bukan saduran / terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian / implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Sn) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 27 Agustus 2013

Nanda Pratama Febriantoro

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Permainan Tradisional	8
2.1.1 Definisi Permainan Tradisional.....	8
2.1.2 Manfaat Permainan Tradisional.....	12
2.1.3 Jenis-jenis Bermain.....	14
2.1.4 Bermain dan Kreativitas	16
2.2 Perkembangan Anak	18
2.2.1 Perkembangan Sosial Anak	18
2.2.2 Perkembangan Bermain Anak.....	22
2.3 Desain Komunikasi Visual	23
2.3.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual.....	23
2.3.2 Elemen Desain	24
2.3.3 Prinsip Desain.....	28
2.3.4 Warna.....	29

2.3.5	Tipografi	32
2.3.6	Layout	34
2.3.7	Buku	36
2.3.7.1	Bagian Depan	37
2.3.7.2	Bagian Isi	37
2.3.7.3	Bagian Belakang	37
2.3.9	Penjilidan	37
2.4	Ilustrasi	43
2.4.1	Pengertian Ilustrasi	44
2.4.2	Buku Ilustrasi	44
2.4.3	Tujuan Ilustrasi	44
BAB III HASIL PENELITIAN		46
3.1	Gambaran Umum Penelitian	46
3.1.1	Sinopsis	47
3.1.2	Posisi Penulis	48
3.1.3	Peralatan	48
3.2	Hasil Penelitian	48
3.2.1	Observasi	48
3.2.2	Kuisisioner	49
3.2.3	Wawancara	54
3.3	Konsep Perancangan	56
3.3.1	Konsep Visual	56
3.3.2	Konsep Warna	57
3.3.3	Konsep Typography	58
3.3.3	Konsep Layout	59
3.3.4	Ukuran Buku	59
3.4	Proses Perancangan	60
3.4.1	Perancangan Karakter	61
3.4.2	Jenis-jenis Permainan Tradisional	63
3.4.3	Pembuatan Gambar	67
3.4.4	Pembuatan Halaman Teks	68

3.4.5. Kateren Buku.....	69
BAB IV ANALISIS	70
4.1 Analisis	70
4.1.1 Ide Awal	70
4.1.2 Analisis Karakter	71
4.1.3 Analisis Warna	72
4.1.4 Analisis Layout.....	73
4.1.5 Analisis Tipografi.....	75
4.1.6 Analisis Halaman.....	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	83

UMMN

DAFTAR GAMBAR

BAB II

GAMBAR 2.1 Ilustrasi yang menunjukkan elemen desain titik/ <i>point</i>	24
GAMBAR 2.2 Ilustrasi yang menunjukkan elemen desain garis/ <i>line</i>	25
GAMBAR 2.3 Ilustrasi yang menunjukkan elemen Shape.....	26
GAMBAR 2.4 Ilustrasi yang menunjukkan elemen desain bentuk simbol.....	26
GAMBAR 2.5 Ilustrasi yang menunjukkan elemen desain tekstur.....	27
GAMBAR 2.6 Color Wheel.....	28
GAMBAR 2.7 <i>Case Binding</i>	38
GAMBAR 2.8 Perfect Binding.....	38
GAMBAR 2.9 <i>Saddle Stich Binding</i>	39
GAMBAR 2.10 <i>Side Stich Binding</i>	40
GAMBAR 2.11 <i>Screw Post Binding</i>	40
GAMBAR 2.12 <i>Tape Binding</i>	41
GAMBAR 2.13 <i>Plastic Comb Binding</i>	41
GAMBAR 2.14 <i>Spiral Binding</i>	42
GAMBAR 2.15 <i>Spiral Binding</i>	42

BAB III

GAMBAR 3.1 Foto Karakter buku anak-anak.....	49
GAMBAR 3.2 Penulis dan Narasumber.....	56

GAMBAR 3.3 Konsep dasar Ilustrasi.....	47
GAMBAR 3.4 Warna warna ceria.....	49
GAMBAR 3.5 Proses <i>Brainstorming</i>	60
GAMBAR 3.6 Sketsa Karakter Sederhana.....	61
GAMBAR 3.7 Sketsa Karakter Sederhana 2.....	61
GAMBAR 3.8 Sketsa Karakter Sederhana 3.....	62
GAMBAR 3.9 Referensi Style dan Karakter.....	62
GAMBAR 3.10 Sketsa Anatomi Permainan.....	66
GAMBAR 3.11 Sketsa Anatomi Permainan 2.....	66
GAMBAR 3.12 Proses Mewarnai.....	67
GAMBAR 3.13 Proses Mewarnai 2.....	67
GAMBAR 3.14 Proses membuat karakter digital.....	68
GAMBAR 3.15 Proses Layout Digital.....	69
GAMBAR 3.16 Kateren Buku.....	69
 BAB IV	
GAMBAR 4.1 Karakter buku Ilustrasi.....	71
GAMBAR 4.2 Ekspresi karakter buku.....	71
GAMBAR 4.3 Warna halaman cover.....	72
GAMBAR 4.4 Penggunaan warna background.....	73
GAMBAR 4.5 Layout isi buku.....	73
GAMBAR 4.6 Halaman Cover 2 kolom.....	74

GAMBAR 4.7 Tipografi pada Judul.....	75
GAMBAR 4.8 Halaman Cover.....	76
GAMBAR 4.9 Halaman Penjelasan bermain.....	77
GAMBAR 4.10 Halaman pembuatan mainan.....	77
GAMBAR 4.11 Halaman Mengajak Bermain.....	78

