



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BARAT**

## **Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Nama : Ryan Rizky Oktavianto  
NIM : 13120210101  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2017**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ryan Rizky Oktavianto

NIM : 13120210101

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

### **PERANCANGAN BUKU EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BARAT**

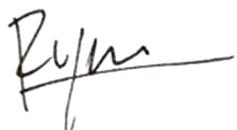
dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 2 Juni 2017



Ryan R. Oktavianto

## **HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

### **PERANCANGAN BUKU EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BARAT**

Oleh

Nama : Ryan Rizky Oktavianto

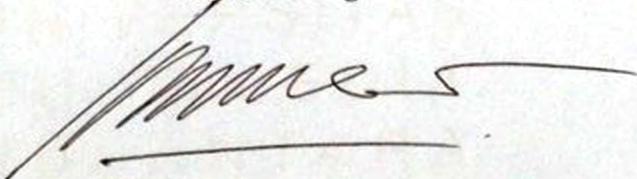
NIM : 13120210101

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 22 Juni 2017

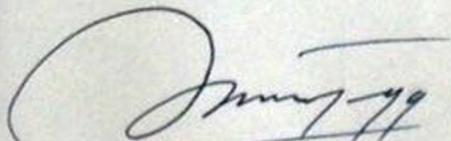
Pembimbing



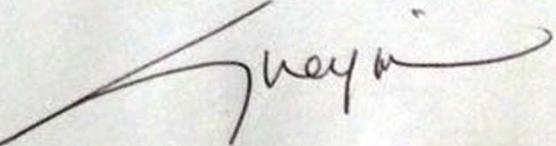
Gideon K. Frederick, S.T., M.Ds.

Pengaji

Ketua Sidang

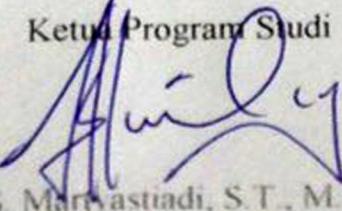


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.



Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum.

Ketua Program Studi



Yusup S. Maryastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah S.W.T. karena atas kehendak, rahmat dan karunia-Nya, penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Edukasi Permainan Tradisional Jawa Barat” dengan lancar dan baik. Shalawat serta salam kepada Nabi besar Muhammad S.A.W. beserta keluarga dan sahabatnya. Laporan ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan dalam masa studi S1 di Universitas Multimedia Nusantara, dan untuk memperoleh gelar sarjana S.Ds.

Laporan Tugas Akhir ini memuat dokumentasi, studi riset observasi yang telah penulis lakukan selama proses perancangan Tugas Akhir. Penulis memilih permainan tradisional sebagai topik utama dari tugas akhir karena penulis merasa prihatin dengan kondisi permainan tradisional di masa modern ini. Permainan tradisional memuat tidak hanya kegiatan yang menyenangkan. Namun juga nilai moral yang terkandung di dalam regulasi berbentuk permainan, yang ditularkan secara turun temurun dan membudaya. Diharapkan hasil dari penelitian tugas akhir dapat meningkatkan kecintaan anak-anak dan warga negara terhadap tanah air.

Penulis hendak mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak dibawah ini yang telah berjasa memberikan saya banyak bantuan selama saya menjalani proses penelitian tugas akhir:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.

2. Gideon K. Frederick, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran serta nasehat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir tepat waktu.
3. Esther Wirawan selaku guru bimbingan konseling sekolah Harapan Bangsa juga Psikolog Pendidikan, Bapak Endi Aras selaku Penyelenggara Bapak Muhammad Syukron, Bapak Ali Haedar dan Bapak Nabhani selaku kepala sekolah SD yang telah bersedia menjadi narasumber.
4. Ibu, dan Ayah yang selalu senantiasa memberikan dorongan dan doanya tanpa henti sehingga penulis mampu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan baik.
5. Adjeng Revina Syahfitri sebagai adik yang selalu mampu menghadirkan keceriaan dan memberikan dorongan spiritual selama penulis mengerjakan tugas akhir.
6. Gabriella Lotus Buntaro, Ryan Stevan, dan Ananda Rafika Dilla Ahmad, sebagai teman dekat penulis yang senantiasa bersedia memberikan masukan dan membangun semangat penulis.
7. Teman-teman seperjuangan dalam proses bimbingan yang telah memberikan semangat, dukungan spiritual, serta turut menyampaikan informasi yang berkaitan dengan tugas akhir.

Laporan yang jauh dari sempurna ini tentunya memiliki banyak kekurangan. Penulis meminta maaf apabila ada kesalahan baik dalam kata-kata maupun penulisan nama. Penulis terbuka akan kritik dan saran yang membangun di

kemudian hari. Pengalaman dan proses yang dibagikan di sini semoga kelak dapat berguna bagi siapa saja yang membutuhkannya. Semoga laporan ini dapat berguna bagi pembaca.

Tangerang, 2 Juni 2017



Ryan Rizky Oktavianto

## **ABSTRAKSI**

Indonesia kaya akan keberagaman budaya. Salah satunya, dari segi Permainan Tradisional. Indonesia memiliki sekitar dua ribu lima ratus permainan dari seluruh penjuru nusantara. Dan masing-masing dari permainannya berisi nilai moral yang tersimpan dibaliknya. Pada dasarnya, permainan tradisional nusantara mampu mengajarkan nilai-nilai karakter budaya bangsa. Dengan mempelajarinya, anak akan lebih mencintai budaya diikutsertakan dengan karakter yang matang di masa depan.

Hal ini sudah diketahui oleh tenaga pengajar di sekolah. Namun, pendidikan mengenai permainan tradisional di sekolah hanya sebatas penyediaan sarana saja karena adanya keterbatasan wawasan tenaga pengajar dalam menyampaikan kandungan nilai moral dibaliknya. Memang perlu adanya kerjasama antara guru, orangtua, bahkan masyarakat dalam memperhatikan perkembangan karakter budaya bangsa pada generasi muda.

Penelitian yang penulis lakukan merupakan salah satu upaya dari solusi atas permasalahan orangtua termasuk guru. Penulis melakukan penelitian menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif dengan wawancara mendalam, observasi baik terhadap sekolah-sekolah dasar, maupun kunjungan terhadap pameran dan gelar permainan tradisional, serta studi pustaka. Diharapkan hasil dari penelitian mampu menjawab kebutuhan para guru dan orang tua dalam usahanya menanamkan karakter budaya kebangsaan diri anak serta mempertahankan identitas bangsa.

Kata kunci : Nilai Moral, Permainan Tradisional, Edukasi



## **ABSTRACT**

*Indonesia is very rich in cultural heritage. One of the culture is the archipelago of traditional games. Indonesia has about two thousand five hundred game from all over the land. And each one of the game contains many values of life. Basically, traditional games of Indonesia are able to educate many moral and cultural character values. And this has also known by teachers at school. Teachers using traditional games of Indonesia as an effort to improve the quality of teaching method that educate the moral and cultural character values at school. But, the education about traditional games are limited. Because teachers are lack of insight about cultural character moral values behind them. This final project research is an attempt to find any solutions to the problems of teachers .*

*The research which was conducted by using existing studies and interview with the principals of elementary schools for data collection to assist writer towards designing process of the final project. Hoped this project will be able to help parents and elementary school teachers to develop the education of cultural and character development values as an effort to maintain national and cultural identity in early year.*

*Keywords: Cultural Values, Traditional Games, Education*



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Latar Belakang .....	1
1.2.    Rumusan Masalah .....	2
1.3.    Batasan Masalah .....	2
1.4.    Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.5.    Manfaat Tugas Akhir .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1.    Buku .....	6
2.1.1.    Komponen Buku .....	6
2.1.2.    Komponen Halaman .....	8

2.1.3.	Desain Buku .....	10
2.2.	Ilustrasi.....	15
2.2.1.	Fungsi Ilustrasi.....	15
2.2.2.	Klasifikasi Ilustrasi .....	16
2.3.	Pendidikan Karakter.....	18
2.3.1.	Nilai –Nilai Pembentuk Karakter.....	18
2.3.2.	Prinsip Pendidikan Budaya Karakter Bangsa .....	21
2.3.3.	Pelaksanaan Pendidikan Budaya Karakter Bangsa .....	23
2.3.4.	Pengembangan Proses Pembelajaran .....	24
2.4.	Permainan Tradisional .....	25
2.4.1.	Manfaat Permainan Tradisional .....	26
2.4.2.	Perbedaan Permainan Tradisional dengan Modern.....	27
2.4.3.	Permainan Tradisional Jawa Barat.....	29
	<b>BAB III METODOLOGI.....</b>	<b>30</b>
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data.....	30
3.1.1.	Wawancara.....	30
3.1.2.	Observasi.....	43
3.1.3.	Studi Eksisting .....	46
3.2.	Metodologi Perancangan.....	49
	<b>BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS .....</b>	<b>52</b>
4.1.	Perancangan .....	52
4.1.1.	Perancangan Media Utama .....	52

4.1.2.	Perancangan Media Sekunder .....	55
4.1.3.	<i>Display</i> Tugas Akhir .....	58
4.2.	Analisis.....	59
4.2.1.	Perancangan Ilustrasi .....	60
4.2.2.	<i>Typeface</i> .....	67
4.2.3.	Perancangan Judul.....	68
4.2.4.	Perancangan Buku.....	70
4.2.5.	Perancangan Sampul .....	73
4.2.6.	Analisa Perincian Harga.....	74
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>79</b>
5.1.	Kesimpulan .....	79
5.2.	Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>xvi</b>
<b>LAMPIRAN A: LEMBAR KEHADIRAN BIMBINGAN</b> .....		<b>xviii</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Komponen dari buku.....	6
Gambar 2. 2. Komponen Halaman.....	8
Gambar 3. 1. Wawancara kepada Endi Aras.....	32
Gambar 3. 2 Wawancara kepada Ali Haedar .....	35
Gambar 3. 3. Wawancara kepada Muhammad Syukron.....	38
Gambar 3. 4. Wawancara kepada Nabhani .....	40
Gambar 3. 5. Kunjungan ke SDS Islamic Village .....	43
Gambar 3. 6. Kunjungan ke SDN 1 Medang .....	43
Gambar 3. 7. Kunjungan ke Pameran dan Gelar Permainan Tradisional 2017 ....	44
Gambar 3. 8. Kunjungan ke Komunitas Hong Bandung .....	45
Gambar 3. 9. Jenis Permainan Tradisional Sunda.....	46
Gambar 3. 10. Buku Ajar dan Buku Siswa .....	47
Gambar 3. 11. Komik Nilai Nilai Karakter Bangsa.....	47
Gambar 3. 12. Kumpulan Permainan Tradisional Indonesia .....	48
Gambar 3. 13. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional .....	49
Gambar 4. 1. <i>Mindmapping</i> Perancangan.....	54
Gambar 4. 2. <i>Poster</i> .....	56
Gambar 4. 3. <i>X Banner</i> .....	56
Gambar 4. 4. Baju dan <i>Totebag</i> .....	57
Gambar 4. 5. <i>Tag</i> Baju .....	57
Gambar 4. 6. Kemasan Pin dan Stiker .....	58

Gambar 4. 7 Referensi Visual dengan ilustrasi oleh Ira Sluyterman & Nathalie Dombois .....	61
Gambar 4. 8. Ilustrasi oleh Cruschiform.....	61
Gambar 4. 9. Percobaan Visualisasi Ilustrasi.....	62
Gambar 4. 10. Hasil <i>Final</i> Ilustrasi.....	62
Gambar 4. 11. Sketsa Gaya Visual.....	63
Gambar 4. 12. Referensi Pakaian anak Sunda .....	64
Gambar 4. 13. Referensi Pakaian Anak Bermain .....	64
Gambar 4. 14. Referensi Visual Observasi Komunitas Hong.....	65
Gambar 4. 15. Referensi Warna.....	66
Gambar 4. 16. Aplikasi Warna pada Karya .....	66
Gambar 4. 17. Sketsa Judul.....	69
Gambar 4. 18. Digitalisasi Judul.....	69
Gambar 4. 19. <i>Final</i> Judul .....	70
Gambar 4. 20. <i>Flatplan</i> .....	70
Gambar 4. 21. <i>Grid Layout</i> Buku .....	71
Gambar 4. 22. Pengelompokan Data Konten dalam Ilustrasi .....	72
Gambar 4. 23. Sketsa <i>Storyboard</i> Digital .....	72
Gambar 4. 24. Sketsa <i>Storyboard</i> dan Ilustrasi <i>Final</i> .....	72
Gambar 4. 25. Sketsa Sampul .....	73
Gambar 4. 26. Alternatif Sampul 1 .....	73
Gambar 4. 27. Alternatif Sampul 2 dan <i>Final</i> .....	74

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4. 1. Biaya Desain .....	74
Tabel 4. 2. Biaya Produksi Isi Buku .....	75
Tabel 4. 3. Biaya Produksi Sampul Buku. ....	76
Tabel 4. 4 Harga Jual per Buku.....	77
Tabel 4. 5 Biaya Produksi dan Harga Jual <i>Merchandise</i> .....	77

UMN

## **DAFTAR LAMPIRAN**

**LAMPIRAN A: Lembar Kehadiran Bimbingan .....XV**



**UMN**