

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas berkat dan rahmat yang diberikan-Nya lah penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN BUKU VISUAL PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA”, sebagai salah satu syarat kelulusan pada Jurusan Desain Komunikasi Visual, Telkom Creative Industries School, Universitas Telkom.

Selama ini penulis mendapatkan banyak sekali bantuan, do’a dan dukungan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Atas berbagai bantuan dan dukungan tersebut, maka dalam kesempatan ini penulis menghaturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Patra Aditia, S.Ds.,M.Ds. selaku pembimbing Tugas Akhir.
2. Bapak Imansyah Lubis, S.Sos., M.Sn selaku penguji Tugas Akhir.
3. Kang Cecep dari Komunitas Hong dan Kak Eka Wardhana dari Rumah Pensil Publisher sebagai Narasumber.
4. Bapak Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen, Drs.,M.Ds. sebagai Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom.
5. Orang tua dan teman-teman Desain Komunikasi Visual yang telah mendukung dan tak henti-hentinya memberikan semangat kepada penulis.

Dan berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan di sini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberkati dan membalas semua kebaikan yang telah dilakukan. Penulis menyadari bahwa masih banyak yang dapat dikembangkan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu penulis menerima setiap kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat.

Bandung, 4 Juli 2014

Tsamratul Ula

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup .....	3
1.5 Tujuan Perancangan .....	3
1.6 Cara Pengumpulan Data.....	4
1.7 Kerangka Perancangan .....	5
1.8 Pembabakan .....	6
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	7
2.1 Teori Visual Storytelling .....	7
2.2 Teori Buku Cerita Bergambar .....	8
2.3 Teori Ilustrasi .....	14
2.4 Teori Karakter .....	25
2.5 Teori Layout.....	27
2.6 Teori Tipografi .....	31
2.7 Teori Warna.....	34
2.8 Teori Bermain.....	39
2.9 Teori Pendidikan Anak.....	41
2.10 Teori Permainan Tradisional .....	42
BAB III DATA & ANALISIS MASALAH .....	45
3.1 Data.....	45

3.1.1	Komunitas Hong .....	45
3.1.2	Maksud dan Tujuan.....	48
3.1.3	Ruang Lingkup Kegiatan .....	49
3.1.4	Susunan Pengurus .....	51
3.1.5	Data Produk .....	51
	a. Permainan Tradisional yang Bersifat Permainan ( <i>game</i> ) .....	52
	b. Permainan Tradisional yang Bersifat Mainan ( <i>toy</i> ).....	52
3.1.6	Data Khalayak Sasaran .....	61
	a. Geografis.....	61
	b. Demografis.....	61
	c. Psikografis .....	61
3.1.7	Data Proyek Sejenis .....	61
	3.1.7.1 Permainan Anak-Anak Daerah Jawa Barat.....	61
	3.1.7.2 100+ Permainan Tradisional Indonesia .....	62
	3.1.7.3 Kreasi Mainan Unik dan Lucu.....	63
3.1.8	Data Hasil Observasi .....	64
3.1.9	Data Hasil Wawancara .....	65
	3.1.9.1 Komunitas Hong .....	65
	3.1.9.2 Eka Wardhana.....	67
3.2	Analisis Data.....	70
	3.2.1 Analisis Hasil Observasi.....	70
	3.2.2 Analisis Hasil Wawancara .....	70
	3.2.2.1 Komunitas Hong.....	70
	3.2.2.2 Eka Wardhana.....	71
	3.2.3 Analisis Perbandingan .....	72
	1. Sampul Buku.....	72
	2. Ilustrasi.....	73
	3. Isi Buku .....	75
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....</b>		<b>77</b>
4.1	Konsep Pesan.....	77
	A. Tujuan .....	77
4.2	Konsep Komunikasi.....	77
	4.2.1 Pentahapan Komunikasi .....	78
4.3	Konsep Kreatif.....	78

4.4 Konsep Media.....	80
4.4.1 <i>Budgeting</i> Media.....	81
4.5 Konsep Bisnis .....	87
4.6 Konsep Visual.....	88
4.6.1 Gaya Visual .....	88
4.6.2 Warna.....	89
4.6.3 <i>Layout</i> .....	90
4.6.4 Huruf.....	91
4.7 Hasil Perancangan.....	91
4.7.1 <i>Storyline</i> .....	91
4.7.2 Karakter .....	92
4.7.3 <i>Storyboard</i> .....	94
4.7.4 <i>Artwork</i> .....	98
4.7.4.1 Sketsa dan <i>Digital Coloring</i> .....	98
4.7.4.2 Hasil Akhir Perancangan .....	100
BAB V .....	104
5.1 .....	Kesimp
ulan .....	104
5.2 Saran .....	104

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan .....	5
Gambar 2.1 <i>Storytelling</i> .....	7
Gambar 2.2 Buku Bergambar .....	9
Gambar 2.3 Contoh Buku Gambar .....	10
Gambar 2.4 <i>SpongeBob Pup Up Book</i> .....	11
Gambar 2.5 <i>Right At Home</i> .....	12
Gambar 2.6 Buku <i>The Cat In The Hat</i> .....	13
Gambar 2.7 Buku Cerita Bergambar untuk Anak.....	14
Gambar 2.8 Ilustrasi.....	15
Gambar 2.9 Ilustrasi 2 .....	16
Gambar 2.10 <i>Fashion Illustration</i> .....	17
Gambar 2.11 <i>Nature Illustration</i> .....	18
Gambar 2.12 <i>Food Illustration</i> .....	18
Gambar 2.13 <i>People Illustration</i> .....	19
Gambar 2.14 <i>Lettering Illustration</i> .....	19
Gambar 2.15 <i>Educational Illustration</i> .....	20
Gambar 2.16 <i>Conceptual Illustration</i> .....	20
Gambar 2.17 <i>Storyboard</i> .....	21
Gambar 2.18 <i>Animation</i> .....	21
Gambar 2.19 <i>Pop Illustration</i> .....	22
Gambar 2.20 <i>Line Illustration</i> .....	22
Gambar 2.21 <i>Realistic Illustration</i> .....	23
Gambar 2.22 <i>Cartoon Illustration</i> .....	23
Gambar 2.23 <i>Graphic Illustration</i> .....	24
Gambar 2.24 <i>Children Illustration</i> .....	24
Gambar 2.25 Kontras dari tiap Karakter .....	26
Gambar 2.26 Ekspresi Wajah .....	27
Gambar 2.27 <i>Sequence</i> .....	28
Gambar 2.28 <i>Emphasis</i> .....	29

Gambar 2.29 <i>Balance</i> .....	29
Gambar 2.30 <i>Balance 2</i> .....	30
Gambar 2.31 <i>Unity</i> .....	30
Gambar 2.32 Komposisi Warna .....	36
Gambar 2.33 <i>Achromatic Color</i> .....	36
Gambar 2.34 <i>Monochromatic Color</i> .....	37
Gambar 2.35 <i>Complementary, Split Complementary, Analogues, &amp; Triangle Primary-Secondary-Tersier</i> .....	37
Gambar 2.36 <i>Sephia-Dark Color</i> .....	38
Gambar 2.37 <i>Clash Color</i> .....	38
Gambar 2.38 Biarkan Anak-Anak Bermain .....	39
Gambar 2.39 Anak Bermain .....	40
Gambar 2.40 Pendidikan Anak Usia Dini .....	41
Gambar 2.41 <i>Dam-daman</i> .....	42
Gambar 2.42 Permainan <i>Conklak (play)</i> .....	43
Gambar 2.43 <i>Ucing Sumput (game)</i> .....	43
Gambar 3.1 Komunitas Hong .....	45
Gambar 3.2 Suasana Komunitas Hong .....	46
Gambar 3.2 Halaman Belakang .....	47
Gambar 3.4 Halaman Depan .....	47
Gambar 3.5 Lumbung Padi .....	48
Gambar 3.6 Membuat Mainan Tradisional .....	49
Gambar 3.7 Bermain <i>Enggrang</i> .....	50
Gambar 3.8 Kegiatan Komunitas Hong .....	50
Gambar 3.9 Aktifitas Permainan Kreatif Komunitas Hong .....	50
Gambar 3.10 Skema Kepengurusan .....	51
Gambar 3.11 Permainan <i>Ucing Sumput</i> .....	52
Gambar 3.12 Mainan <i>Kukudaan</i> .....	59
Gambar 3.13 Permainan Anak-Anak Daerah Jawa Barat .....	62
Gambar 3.14 100+ Permainan Tradisional Indonesia .....	63
Gambar 3.15 Kreasi Mainan Unik dan Lucu .....	64
Gambar 3.16 Mainan dan Permainan Tradisional Kabupaten Bandung .....	65
Gambar 3.17 Kang Cecep dari Komunitas Hong .....	66
Gambar 3.18 Eka Wardhana .....	68

Gambar 4.1 Mainan <i>Kukudaan</i> .....	80
Gambar 4.2 <i>Cartoon Illustration</i> .....	89
Gambar 4.3 Tabel Pilihan Warna .....	89
Gambar 4.4 <i>Layout</i> Halaman Sampul .....	90
Gambar 4.5 <i>Layout</i> Halaman Isi .....	90
Gambar 4.6 Karas .....	93
Gambar 4.7 Ibu .....	94
Gambar 4.8 Skema .....	99
Gambar 4.9 <i>Outline</i> .....	99
Gambar 4.10 Hasil Pewarnaan .....	99
Gambar 4.11 Sampul <i>Kukudaan</i> .....	100
Gambar 4.12 Halaman 1 dan Halaman 2 .....	100
Gambar 4.13 Halaman 3 dan Halaman 4 .....	101
Gambar 4.14 Halaman 5 dan Halaman 6 .....	101
Gambar 4.15 Halaman 7 dan Halaman 8 .....	101
Gambar 4.16 Halaman 9 dan Halaman 10 .....	102
Gambar 4.17 Halaman 11 dan Halaman 12 .....	102
Gambar 4.18 Halaman 13 dan Halaman 14 .....	102
Gambar 4.19 Halaman 15 dan Halaman 16 .....	103
Gambar 4.20 Halaman 17 dan Halaman 18 .....	103
Gambar 4.21 Halaman 19 dan Halaman 20 .....	103
Gambar 4.22 Halaman 21 dan Halaman 22 .....	104
Gambar 4.23 Halaman 23 dan Halaman 24 .....	104
Gambar 4.24 Halaman 25 dan Halaman 26 .....	104
Gambar 4.25 <i>Cover</i> Depan Karas dan Pecut .....	105
Gambar 4.26 <i>Cover</i> Depan Karas dan Bedil Sorolok .....	105
Gambar 4.27 <i>Cover</i> Depan Karas dan Keris .....	106
Gambar 4.28 <i>Cover</i> Depan Karas dan Klom Batok .....	106

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Warna .....	36
Tabel 3.1 Tabel Permainan Tradisional .....	53
Tabel 3.2 Analisis Sampul Buku .....	72
Tabel 3.3 Analisis Ilustrasi .....	73
Tabel 3.4 Analisis Isi Buku .....	75
Tabel 4.1 Harga Buku Sejenis .....	86
Tabel 4.2 Distribusi Buku .....	87
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> Perancangan .....	94



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto-foto .....	109
Lampiran 2. Sketsa .....	117
Lampiran 3. <i>Outline Digital</i> .....	122
Lampiran 4. Halaman Hak Cipta .....	127
Lampiran 5. Halaman Judul .....	128
Lampiran 6. Halaman Tentang Penulis .....	129
Lampiran 7. Halaman Hak Cipta .....	130

