

**PENGANTAR KARYA  
TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL  
“ANDRA: BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL”**



Disusun Guna Melengkapi dan Memenuhi Persyaratan  
Mencapai Gelar Sarjana Desain Grafis  
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun oleh :

**M Sabila Rizky**

**C0716037**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2020**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan Judul:

### **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL “ANDRA: BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL”**

Telah disetujui untuk dipertahan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir (TA).

Pada tanggal 08 Juli 2020

Menyetujui,

Pembimbing 1

Pembimbing 2

  
**Sayid Mataram S.Sn., M.Sn.,**

NIP . 198406042015041001

  
**Lalita Gilang S.Sn., M.Ds.,**

NIP . 199110282019032026

**Koordinator Tugas Akhir (TA)**

  
**Sayid Mataram S.Sn., M.Sn.,**

NIP . 198406042015041001

## PENGESAHAN

Proposal Tugas Akhir dengan Judul

### **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL “ANDRA: BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL”**

Telah disahkan dan diterima oleh Panitia dalam Sidang Tugas Akhir  
Prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Universitas Sebelas Maret  
Pada tanggal: 08 Juli 2020

Tim Penguji

Ketua Sidang Tugas Akhir  
**Sayid Mataram S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 198406042015041001

Sekretaris Sidang Tugas Akhir  
**Lalita Gilang S.Sn., M.Ds.**  
NIP. 199110282019032026

Penguji I Tugas Akhir  
**Drs. Bedjo Riyanto M.Hum.**  
NIP. 195811111989031001

Penguji II Tugas Akhir  
**Anugrah Irfan Ismail, S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 198307022008121003

Disahkan:



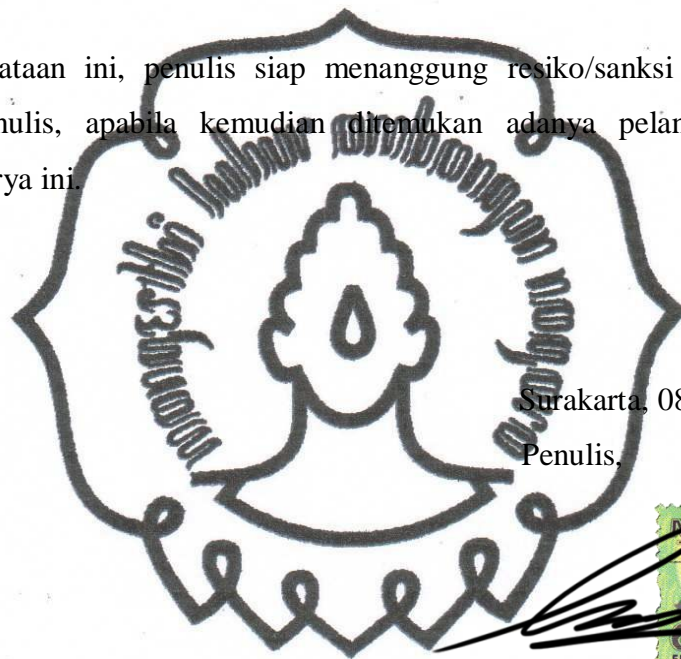
Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

Andreas Slamet Widodo, S.Sn., M.Hum  
NIP. 197512012001121002

## PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Pengantar Karya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi tentang permainan tradisional “Andra: Bermain Permainan Tradisional””, beserta isinya dan seluruh karya desain yang penulis buat adalah benar-benar karya sendiri, dan penulis tidak melakukan penjiplakan baik seluruhnya maupun sebagian, dengan cara-cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada penulis, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap keaslian karya ini.



Surakarta, 08 Juli 2020

Penulis,



M. Sabila Rizky

C0716037

## PERSEMBAHAN



Karya ini dipersembahkan untuk:

Orang tua serta keluarga, teman-teman, dan orang-orang yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada saya sehingga saya sampai dititik ini.

## MOTTO





## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, bimbingan, serta ridho sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini meskipun dengan berbagai hambatan yang ada. Dengan bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak, maka penulisan Proposal Tugas Akhir dengan judul Perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi tentang permainan tradisional “Andra: Bermain Permainan Tradisional” ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Dr. Rahmanu Widayat M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Andreas Slamet Widodo S.Sn., M.Hum., selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual FSRD UNS.
3. Sayid Mataram S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing I yang telah memberikan pengarahan serta kritik yang membangun.
4. Lalita Gilang S.Sn., M.Ds., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, masukan, dan saran yang bermanfaat dalam Karya Tugas Akhir ini.
5. Seluruh Dosen dan karyawan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta, khususnya S1 Desain Komunikasi Visual.
6. Seluruh anggota komunitas Anak Bawang Solo.
7. Keluarga dan para sahabat yang senantiasa mendukung penulis untuk tetap bersemangat dalam menyelesaikan kuliah dengan baik dan lancar.
8. Teman-teman serta seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir.

Akhir kata penulis ucapkan terimakasih dan penulis berharap semoga apa yang telah penulis susun ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan bagi pembaca.

Surakarta, 2 Juli 2020

M Sabila Rizky  
C0716037

## **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL “ANDRA: BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL”**

---

**M. Sabila Rizky<sup>1</sup>**

**Sayid Mataram S.Sn., M.Sn.<sup>2</sup>, Lalita Gilang S.Sn., M.Ds.<sup>3</sup>**

### **ABSTRAK**

M. Sabila Rizky, 2020. Pengantar Tugas Akhir ini berjudul “Perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi tentang permainan tradisional “Andra: Bermain Permainan Tradisional” Adapun permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini adalah (1) Bagaimana merancang konsep cerita buku ilustrasi sebagai media edukasi tentang permainan tradisional “Andra: Bermain Permainan Tradisional” yang menarik dan informatif? (2) Bagaimana merancang buku ilustrasi sebagai media edukasi tentang permainan tradisional “Andra: Bermain Permainan Tradisional” beserta media pendukungnya? Tujuan dari Perancangan Tugas Akhir ini adalah membuat buku ilustrasi sebagai media edukasi tentang permainan tradisional agar anak-anak zaman sekarang mengetahui salah satu warisan budaya Indonesia dan dapat melestarikannya. Metode penelitian yang digunakan adalah Deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Diharapkan melalui cerita dari tokoh utama “Andra” dalam buku ini dapat menyampaikan informasi kepada target market akan pentingnya melestarikan warisan budaya di Indonesia, terutama permainan tradisional dan diharapkan anak-anak dapat belajar mengenai banyak hal melalui permainan tradisional. Strategi kreatif menggunakan buku ilustrasi yang berisi cerita dari Andra dan teman-temannya bermain permainan tradisional, terutama permainan tradisional yang mengandalkan gerak tubuh. Cerita yang disajikan menggunakan garis waktu tahun 90-an agar orang dewasa juga dapat menikmati buku ilustrasi ini. Disamping itu, media pendukung yang digunakan dirasa cocok untuk mempromosikan buku ini. Media pendukung yang digunakan adalah poster, x-banner, totebag, t-shirt, tumbler, dan buku gambar. Hasil akhir perancangan ini akan dijadikan bahan rekomendasi untuk penerbit buku. Untuk sekarang, buku ilustrasi ini belum dapat direalisasikan, tapi diharapkan kedepannya buku ini dapat dinikmati oleh masyarakat publik.

**Kata Kunci : Buku Ilustrasi, Permainan Tradisional, Warisan Budaya**

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi S1 DKV UNS dengan NIM C0716037

<sup>2</sup>Dosen Pembimbing I

<sup>3</sup>Dosen Pembimbing II



## ***Designing An Illustration Book As An Educational Media About Traditional Games “Andra: Bermain Permainan Tradisional”***

---

**M. Sabila Rizky<sup>1</sup>**

**Sayid Mataram S.Sn., M.Sn.<sup>2</sup>, Lalita Gilang S.Sn., M.Ds.<sup>3</sup>**

### ***ABSTRACT***

*M. Sabila Rizky, 2020. The title of this final project is “Designing An Illustration Book As An Educational Media About Traditional Games “Andra: Bermain Permainan Tradisional””. The issues that be appointed in the process of designing are (1) How to design the concept story of illustration book as an educational media about traditional games “Andra: Bermain Permainan Tradisional”? (2) How to design an illustration book as an educational media about traditional games “Andra: Bermain Permainan Tradisional” along with the supporting media? The purpose of this final project is to make an illustration book as an educational medium about traditional games so that children today know one of Indonesia's cultural heritages and can preserve it. The research method used is Descriptive with through qualitative approach. It is expected that through the story of the main character “Andra” in this book can provide information to the target market on the importance of preserving the existing cultural heritage in Indonesia, especially traditional games and and it is expected that the children will be able to learn about many things through traditional game. This creative design strategy uses an illustrated book containing the story of Andra and his friends playing traditional games, especially traditional games that rely on gestures. The stories are presented using a 90s timeline so that adults can also enjoy them. besides that, the supporting media used are deemed suitable to promote this book. The supporting media used are posters, x-banner, tote bags, t-shirts, tumblers, and drawing books. The final results will be used as recommendations to book publisher. for now, this illustration book has not been realized. but it is hoped that in the future this book can be enjoyed by the public.*

*Keywords : Illustration Book, Traditional Game, Cultural Heritage*

<sup>1</sup>*The student of Visual Communication Design Faculty of Fine Arts and Design  
Sebelas Maret University with Student ID number C0716037*

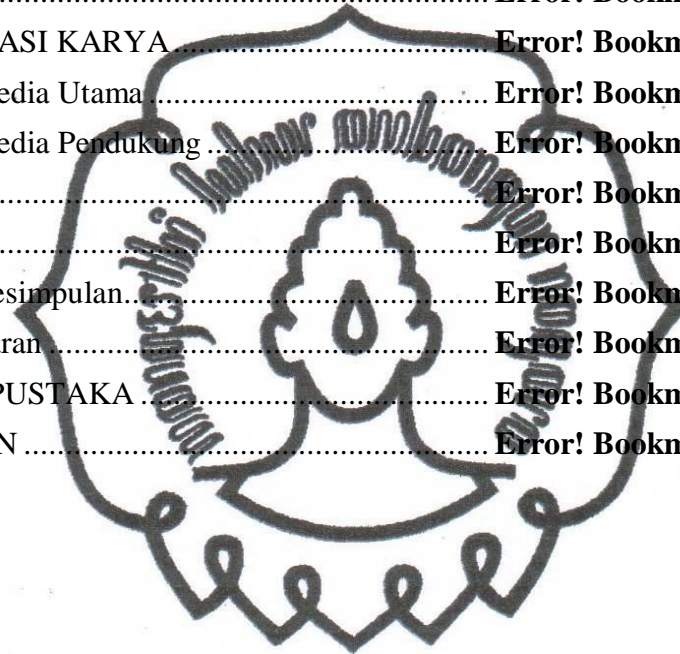
<sup>2</sup>*Lecture Guide I*

<sup>3</sup>*Lecture Guide II*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
PENGESAHAN .....	i
PERNYATAAN .....	iii
PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR BAGAN .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
BAB I .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Tujuan Perancangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Manfaat Perancangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Kerangka Pikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Metode Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KAJIAN TEORI .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Tinjauan Perancangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Tinjauan Buku Ilustrasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Tinjauan Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Tinjauan Permainan Tradisional .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
IDENTIFIKASI DATA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Data Objek Perancangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Target Market .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Komparasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Analisis SWOT .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. USP (Unique Selling Proposition) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

F. Positioning.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV .....	Error! Bookmark not defined.
KONSEP PERANCANGAN .....	Error! Bookmark not defined.
A. Metode Perancangan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Konsep Kreatif.....	Error! Bookmark not defined.
C. Standar Visual .....	Error! Bookmark not defined.
D. Pemilihan Media dan Media <i>Placement</i> ..	Error! Bookmark not defined.
E. Prediksi Biaya.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
VISUALISASI KARYA .....	Error! Bookmark not defined.
A. Media Utama .....	Error! Bookmark not defined.
B. Media Pendukung .....	Error! Bookmark not defined.
BAB VI .....	Error! Bookmark not defined.
PENUTUP .....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Saran .....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA .....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN .....	Error! Bookmark not defined.



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Cover Depan “Little Mice: Game Over!!” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.2. Isi buku “Little Mice : Game Over!!” **Error! Bookmark not defined.**

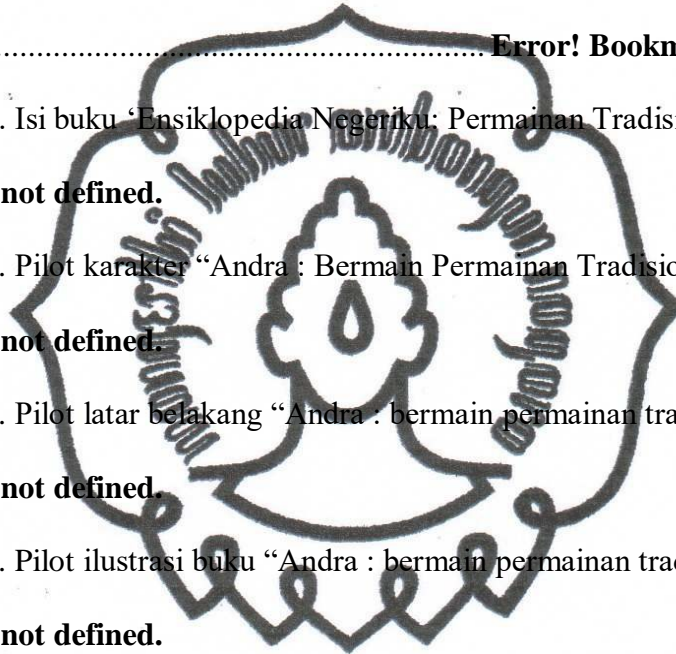
Gambar 3.3. Cover Depan ‘Ensiklopedia Negeriku: Permainan Tradisional’  
..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.4. Isi buku ‘Ensiklopedia Negeriku: Permainan Tradisional’ ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.5. Pilot karakter “Andra : Bermain Permainan Tradisional” ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.6. Pilot latar belakang “Andra : bermain permainan tradisional” . **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.7. Pilot ilustrasi buku “Andra : bermain permainan tradisional” .. **Error! Bookmark not defined.**



## DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1. Skema Kerangka Pemikiran..... **Error! Bookmark not defined.**



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Analisis SWOT..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.2. Rincian Biaya Jasa..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.3. Rincian Biaya Produksi ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.4. Rincian Keseluruhan Biaya Produksi... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.5. Rincian Biaya Material Promosi ..... **Error! Bookmark not defined.**





