

PENGANTAR TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KEMBALI

ILUSTRASI BUKU “SERUNYA PERMAINAN

TRADISIONAL ANAK ZAMAN DULU” KARYA

ANDREAS SUPRIYONO



Diajukan Guna Mencapai Gelar Ahli Madya Diploma III
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Oleh :
Nabila Rahma Hapsari
C. 9518031

PROGRAM STUDI D III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2021

DAFTAR ISI

PENGANTAR TUGAS AKHIR	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
BAB II IDENTIFIKASI DATA	4
A. Data Objek Perancangan	4
1. PERANCANGAN KEMBALI.....	4
2. BUKU.....	5
3. ILUSTRASI.....	12
4. PERMAINAN TRADISIONAL	14
5. ANAK ZAMAN DULU.....	15
6. BUKU ANDREAS SUPRIYONO BERJUDUL “Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu”	15

B.	Target Audience	19
1.	Geografis	19
2.	Demografis	19
3.	Psikografis	19
C.	Komparator	19
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....		22
A.	Konsep kreatif	22
B.	Strategi Kreatif	23
C.	Elemen Desain	23
1.	Elemen Verbal	23
2.	Elemen Visual	27
3.	Invisible Element.....	33
D.	Teknis Perancangan	34
1.	<i>Software</i> dan <i>Hardware</i> yang Digunakan	34
2.	Proses Pengerjaan Karya	35
3.	Kendala yang Dihadapi dan Solusinya.....	37
E.	Referensi Perancangan	38
1.	Ilustrasi	38
2.	Permainan Tradisional.....	39
F.	Target Audience	41
1.	Geografis	41
2.	Demografis	41
3.	Psikografis	41

G.	Media.....	41
1.	Media Utama	41
2.	Media Pendukung.....	41
H.	Anggaran Produksi	43
1.	Biaya Produksi E-book.....	43
2.	Biaya Media Pendukung	44
I.	Visualisasi Karya	44
1.	Karya Utama.....	44
2.	Karya Pendukung	67
BAB IV PENUTUP		70
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN.....		73
Lampiran 1.	Logbook Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir	74
Lampiran 2.	<i>Mock up</i> Karya.....	75