

TUGAS AKHIR

# PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI

## PERMAINAN TRADISIONAL BETAWI



Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Disusun Oleh :

UNIVERSITAS  
NIM 41906010076  
MERCU BUANA  
Jurusan Desain Grafis & Multimedia

Pembimbing  
Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2014

 UNIVERSITAS <b>MERCU BUANA</b>	<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA</b> <b>KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS</b> <b>TEHNIK PERENCANAAN DAN DESAIN</b> <b>UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	<b>Q</b>
--	---	----------

Semester Genap

Tahun Ajaran : 2013/2014

Tugas Akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan strata 1 (S1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercubuana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Betawi

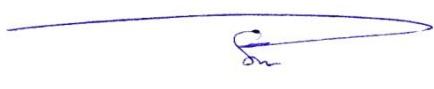
**Disusun Oleh**

Nama	:	Hasanuddin
NIM	:	41906010076
Jurusan	:	Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada sidang sarjana tanggal 6 Januari 2014

U N I V E R S I T A S  
M E R C U B U A N A  
 Pembimbing  
**Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn**

Mengetahui  
 Koordinator Tugas Akhir



**Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds**

Mengetahui  
 Kaprodi Desain Produk



**Hady Soedarwanto, ST.M. Ds**

 UNIVERSITAS <b>MERCU BUANA</b>	<b>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA</b> <b>KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS</b> <b>TEHNIK PERENCANAAN DAN DESAIN</b> <b>UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	<b>Q</b>
--	---	----------

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hasanuddin

NIM : 41906010076

Program Studi : Teknik Perencanaan dan Desain

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan kerja asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipertanggung jawabkan sepenuhnya

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
 Jakarta 6 Januari 2014  
 Yang Membuat Pernyataan



**Hasanuddin**

## **Abstract**

Designing a book Jakarta folk games for primary school children entitled "*Illustrated Book of Traditional Betawi plays*" which is about how to play some games native Betawi and Jakarta with the help of colorful illustrations to facilitate the children understand the game. Finding data on traditional games / folk for elementary school children in particular areas of Jakarta, ranging from books as the main source, internet media, field surveys, Publish a book on how to play the game the people of Jakarta area complete with color illustrations are presented to children elementary school children. Designing "*Illustrated Book of Traditional Betawi plays*" intended to preserve the children can return the games people are almost forgotten.

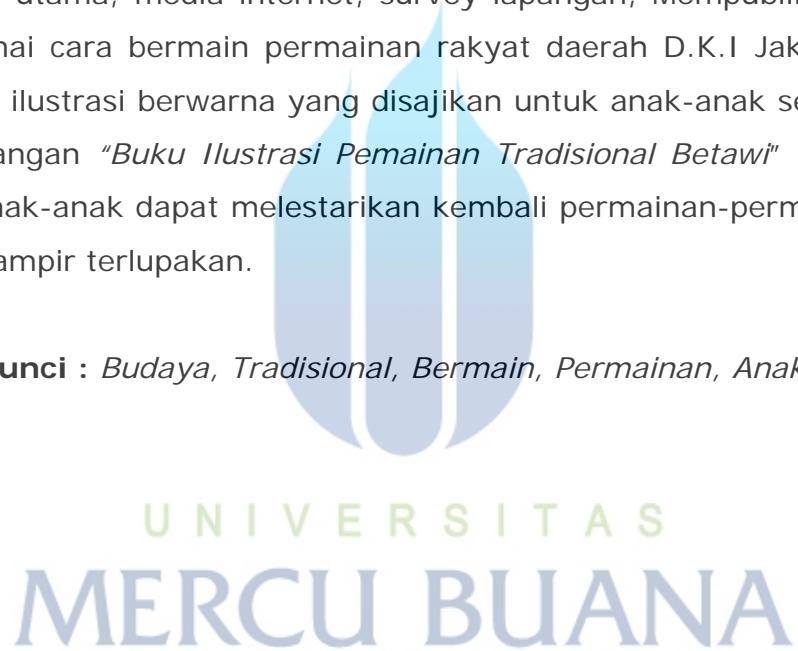
Keywords: Culture, Traditional, Play, Games, Kids.



## **Abstrak**

Perancangan sebuah buku permainan rakyat D.K.I Jakarta untuk anak-anak sekolah dasar yang berjudul "*Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Betawi*" dimana isinya mengenai cara bermain beberapa permainan-permainan asli betawi dan Jakarta dengan bantuan ilustrasi berwarna agar mempermudah anak-anak memahami permainannya. Mencari data mengenai permainan tradisional/rakyat untuk anak-anak sekolah dasar khususnya daerah D.K.I Jakarta, mulai dari buku sebagai sumber utama, media internet, survey lapangan, Mempublikasikan buku mengenai cara bermain permainan rakyat daerah D.K.I Jakarta lengkap dengan ilustrasi berwarna yang disajikan untuk anak-anak sekolah dasar. Perancangan "*Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Betawi*" dimaksudkan agar anak-anak dapat melestarikan kembali permainan-permainan rakyat yang hampir terlupakan.

**Kata Kunci :** *Budaya, Tradisional, Bermain, Permainan, Anak-anak.*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, Karena atas rahmat-Nya, Penulis dapat Menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan judul Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Betawi.

Dalam Proses perancangannya, Karya Tugas akhir ini, banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, dan dengan ini penulis menyatakan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada pihak-pihak berikut ini :

1. Kepada kedua orang tua yang selalu member motifasi dan semangat sehingga bisa terciptanya karya Tugas Akhir ini.
2. Kepada Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn, yang selalu memberikan petunjuk, bimbingan dan waktunya kepada penulis sehingga karya berjalan sesuai prosedur dan sistematis.
3. Seluruh Dosen Universitas Mercubuana yang telah membeberikan banyak ilmu pengetahuan yang tidak ternilai.
4. Kepada Dwi Haryanti yang memberikan support selama penggeraan Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman seperjuangan, seangkatan satu penderitaan Adit, Medy, Tay, Kucuy dan Putra. Yang berjuang sama-sama untuk bisa lulus di semester ini.
6. Seluruh Rekan-rekan angkatan 2006 yang namanya tidak saya bisa sebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu pada saat menjelang pameran.
7. Seluruh Rekan kantor 88db.com, terima kasih pengertian dan supportnya. Sukses terus!
8. Terakhir untuk teman-teman lingkungan rumah yang telah memberikan support secara *financial*. Terima kasih.

Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca ataupun penulis sendiri. Akhir kata, semoga Allah selalu memberikan perlindungan serta juga rahmatnya kepada kita. Terima kasih, Wassalam.

Jakarta 6 Januari 2014



ttd

**Hasanuddin**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xii

### BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 State Of The Art .....	3
1.3 Peluang dan Tantangan Studi .....	4
1.3.1 Peluang Studi .....	4
1.3.2 Tantangan Studi .....	4

### BAB II METODELOGI PERANCANGAN

1.1 Maksud dan Tujuan Perancangan .....	6
2.1.1 Maksud Perancangan .....	6
2.1.2 Tujuan Perancangan .....	6
2.2 Relefansi dan Konsekuensi Studi .....	7
2.2.1 Relefansi Studi.....	7
2.2.1 Konsekuensi Studi.....	7
2.3 Kerangka Berfikir .....	8
2.4 Tema Desain Perancangan.....	8

## BAB III DATA PERANCANGAN

3.1 Jenis-jenis Permainan Anak .....	9
3.2 Permainan Tradisional .....	10
3.2.1 Karakteristik Permainan Tradisional.....	11
3.2.2 Permainan Tradisional Betawi .....	12
3.3 Perancangan .....	13
3.3.1 Pengertian Perancangan Menurut Tim McGinty .....	14
3.3.2 Grafis Eksplorasi .....	14
3.4 Buku.....	16
3.4.1 Pengertian Buku .....	16
3.5 Ilustrasi .....	18
3.5.1 Pengertian Ilustrasi .....	18
3.6 Data Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Betawi .....	18
3.6.1 Pembuatan Plot/Alur Cerita .....	18
3.6.1 Pembuatan Sketsa Ilustrasi .....	19
3.7 Pewarnaan .....	20
3.7.1 Teori Warna.....	20
3.8 Teori Tipografi .....	24
3.9 Referensi Tempat .....	25
3.9.1 <i>Environment Building/Setting</i> lingkungan Gedung.....	25
3.9.2 Budaya & Kesenian Suku Betawi .....	26

## BAB IV KONSEP PERANCANGAN

4.1 Tahap Dasar Perancangan .....	27
4.1.1 Menentukan Jumlah Permainan .....	27
4.1.2 Studi Karakter Anak Betawi .....	28
4.1.3 Ilustrasi Karakter Pemain .....	28
4.2 Pembuatan Sketsa Desain .....	43

4.3 Studi Layout .....	39
4.3.1 Environtment .....	44
4.3.2 Konsep Layout pada Cover Buku .....	45
4.3.2 Konsep Layout pada Halaman .....	46
4.4 Penggunaan Tekstur .....	46
4.5 Studi Tipografi .....	47
4.6 Studi Warna .....	48
4.7 Proses Pembuatan .....	49
4.8 Desain Buku Ilustrasi .....	53
4.9 Tampilan Halaman Buku .....	54
4.10 Strategi Perancangan .....	55
4.11 Analisa Perancangan .....	56

## **BAB V KONSEP PERANCANGAN**

5.1 Ulasan Karya .....	58
5.1.1 Cover Buku Ilustrasi Permainan Tradisional.....	59
5.1.2 Judul Buku Ilustrasi Permainan Tradisional .....	59
5.1.3 Daftar Isi Buku Ilustrasi Permainan Tradisional ....	60
5.1.4 Pengenalan Karakter .....	61
5.1.5 Opening/Pembukaan Buku .....	61
5.1.6 Separator/Pembatas Buku .....	62
5.1.7 Isi Buku Ilustrasi .....	62
5.1.8 Closing/Penutup .....	65
5.2 Media Pendukung .....	56
5.3 Konsep Pameran .....	73
5.3.1 Konsep Partisi .....	73
5.3.2 Konsep Stand Atas .....	73
5.3.3 Konsep Stand Depan .....	74
5.4 Potensi Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Betawi .....	74
5.5 Material Perancangan .....	75
5.6 Pendistribusian .....	75
5.7 Kesimpulan .....	75

5.8 Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>80</b>



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.3	: Kerangka Berfikir .....	8
Tabel 3.7.1	: Makna Budaya Warna .....	23
Tabel 4.2.3	: Karakter Permainan .....	36
Tabel 4.10	: Workflow/Alur kerja.....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.4.1 : Contoh Buku .....	17
Gambar 3.5.1 : Contoh Ilustrasi .....	18
Gambar 3.8 : Contoh Font .....	25
Gambar 3.9.1 : Setting Lingkungan Gedung .....	25
Gambar 3.9.2 : Budaya & Kesenian Suku Betawi .....	26
Gambar 3.9.3 : Ondel-ondele .....	26
Gambar 3.9.4 : Rumah Adat Betawi .....	26
Gambar 4.1.1 : Sketsa Kasar Permainan Tradisional Betawi.....	28
Gambar 4.1.2 : Sketsa Kasar Karakter Ilustrasi Permainan .....	29
Gambar 4.1.3 : Sketsa Kasar Pewarnaan Studi Karakter .....	30
Gambar 4.2.1 : Proses Sketsa Permainan Tradisional Betawi .....	37
Gambar 4.2.2 : Proses Pewarnaan Manual .....	37
Gambar 4.3.1 : Unsur Environtment .....	45
Gambar 4.3.2 : Sketsa Konsep Layout Halaman .....	45
Gambar 4.3.3 : Tampilan Konsep Layout Halaman Buku Ilustrasi ..	41
Gambar 4.6.1 : Halaman Cerita Permainan Tradisional .....	42
Gambar 4.4 : Tekstur Buku Ilustrasi .....	47
Gambar 4.5 : Tipografi Buku Ilustrasi .....	47
Gambar 4.6 : Warna pada Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Betawi .....	48
Gambar 4.7 : Proses Pewarnaan Digital .....	49
Gambar 4.7.1 : Proses Sketsa Manual dan Pewarnaan Digital.....	50
Gambar 4.7.2 : Proses Sketsa Manual dan Pewarnaan Digital.....	51
Gambar 4.7.3 : Proses Sketsa Manual dan Pewarnaan Layout Digital.....	51
Gambar 5.1.1 : Cover Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Betawi	59
Gambar 5.1.2 : Judul Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Betawi.	60
Gambar 5.1.3 : Desain Daftar Isi Permainan Tradisional Betawi .....	60
Gambar 5.1.4 : Desain Pengenalan Karakter Buku Ilustrasi .....	61

Gambar 5.1.5 : Desain Opening/Pembuka Buku Ilustrasi .....	61
Gambar 5.1.6 : Desain Separator/Pembatas Buku Ilustrasi .....	62
Gambar 5.1.7 : Desain Halaman Pembuka Penjelasan Permainan ...	62
Gambar 5.1.8 : Desain Halaman Pembuka Penjelasan Permainan ...	63
Gambar 5.1.9 : Desain Halaman Cerita Penjelasan Permainan .....	63
Gambar 5.1.10: Desain Halaman Cerita Penjelasan Permainan .....	64
Gambar 5.1.11: Desain Halaman Penutup Cerita Penjelasan Permainan.....	63

