

TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN KAMPANYE PELESTARIAN  
PERMAINAN TRADISIONAL

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



Oleh :

**Zaenuddin**

NIM 42315210016

Program Studi Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing:  
Denta Mandra Pradipta B. S.Ds, M.Si

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2019



**LEMBAR PERNYATAAN  
SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**Q**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Zaenuddin**  
Nomor Induk Mahasiswa : 42315210016  
Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 25 Juli 2019

Yang memberikan pernyataan,



**Zaenuddin**

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



**LEMBAR PENGESAHAN**  
**SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL**  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

Semester: Genap

Tahun Akademik: 2018 / 2019

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN KAMPANYE PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL**


Disusun Oleh,

Nama : **Zaenuddin**  
Nomor Induk Mahasiswa : **42315210016**  
Jurusan/Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal **12 Juli 2019**

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

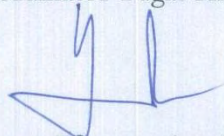
Pembimbing,

  
**Denta Mandra Pradipta B. S.Ds., M.Si.**

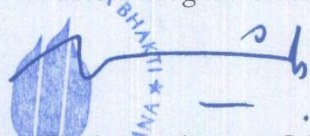
Jakarta, **23 Juli 2019**

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir,

  
**Octavianus Bramantha, S.Ds., M.Ds.**

Ketua Program Studi,

  
**Rika Hindranuminggar, S.Sn., M.Sn.**

**DESIGN OF PRESERVATION CAMPAIGN  
TRADITIONAL GAME**

**Zaenuddin**  
NIM 42315210016

**ABSTRACT**

*Traditional games are games played by children in old times. But in modern times like this there are so many children who almost forget the traditional game considering that in this day and age children prefer to play with gadgets from traditional crafts.*

*So that this final project aims to reintroduce traditional games that are almost extinct or forgotten in an effort to increase public awareness to preserve these existing traditional games through short messages from public service advertisements and other promotional media that are well packaged and interesting.*

*The target market in this work can be consumed by all ages, with all educational backgrounds for workers, with a middle to lower socio-economic background because of this writing regarding the preservation of traditional Indonesian games, so that everyone has the right to know and help preserve it.*

**Keywords :** *Public Service Advertisements, Preservation of Traditional Games*

# PERANCANGAN KAMPANYE PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL

**Zaenuddin**  
NIM 42315210016

## ABSTRAK

Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu. Namun di zaman modern seperti ini banyak sekali anak-anak yang hampir melupakan permainan tradisional mengingat di zaman ini anak-anak lebih memilih bermain Bersama gadget dari pada permainan tradisional.

Sehingga tugas akhir ini bertujuan sebagai memperkenalkan kembali permainan-permainan tradisional yang hampir punah atau terlupakan dalam upaya meningkatkan kesadaran masyarakat untuk tetap melestarikan permainan tradisional yang sudah ada ini melalui pesan singkat dari iklan layanan masyarakat dan media promosi lainnya yang dikemas dengan baik dan menarik.

Target pasar dalam karya ini dapat dikonsumsi oleh semua umur, dengan semua latar belakang pendidikan sd sampai pekerja, dengan latar ekonomi sosialnya menengah kebawah karena penulisan ini mengenai pelestarian permainan tradisional Indonesia, sehingga semua masyarakat berhak mengetahui dan membantu melestarikannya.

**Kata kunci:** *Iklan Layanan Masyarakat, Pelestarian Permainan Tradisional*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, Karena berkat rahmat dan karunia-nya, Laporan Perancangan Kampanye Pelestarian Permainan Tradisional ini dapat terselesaikan dengan baik, tepat pada waktunya adapun tujuan penulisan ini adalah untuk memenuhi tugas mata kuliah tugas akhir Desain Komunikasi Visual, di tahun ajaran 2019.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan perancangan desain ini terutama kepada :

- 1) **Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn** selaku Program Studi.
- 2) **Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds** selaku Kordinator Tugas Akhir.
- 3) **Octavianus Bramantha, S.Ds, M.Ds** selaku Sekprodi Desain Komunikasi Visual.
- 4) **Denta Mandra Pradipta, S.Sn, M.Si** selaku Dosen Pembimbing.
- 5) **Agus Nursidhi, S.Pd, M.Ds** selaku Dosen Penguji Sidang Tugas Akhir.
- 6) **Udhi Marsudi, S.Sn, M.Sn** selaku Dosen Penguji Sidang Tugas Akhir.
- 7) Kedua orang tua, ayahanda tercinta **Obir** dan ibunda tersayang **Lamih** yang memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa.
- 8) **Shania JKT48** Selaku Pujaan hati yang selalu memberikan semangat didalam pembuat penulisan ILM Yuk Main Diluar.
- 9) **Dicky Rizkiawan** dan **Fitri Widya** selaku model dan videografi di hari pertama syuting ILM Yuk Main Diluar.
- 10) **Nurshin dan Anak-Anak Kampung Babakan Mustika Sari** selaku model dan video grafi di Hari Ke-2 Syuting ILM Yuk Main Diluar.
- 11) **Keluarga Besar BPC Esport Bekasi** selaku penyemangat penulis dalam melakukan penulisan dan pembuatan karya.
- 12) Segenap keluarga dan teman DKV 2014/2015 yang telah menyemangati dan membantu menyelesaikan Perancangan desain ini.

Penulis sadar, sebagai seorang mahasiswa yang masih dalam proses pembelajaran, penulisan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat positif, guna agar penulisan laporan ini menjadi lebih baik lagi di masa yang akan datang.

Jakarta, 25 Juli 2019

( **Zaenuddin** )



## DAFTAR ISI

<b>COVER DALAM</b>	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b>	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	iii
<b>ABSTRACT</b>	iv
<b>ABSTRAK</b>	v
<b>KATA PENGANTAR</b>	vi
<b>DAFTAR ISI</b>	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	ix
<b>DAFTAR TABEL</b>	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	xi
<b>I. PENDAHULUAN</b>	1
A. Latar Belakang Perancangan	1
B. Tujuan Perancangan	5
C. Manfaat Perancangan	5
<b>II. METODE PERANCANGAN</b>	7
A. Orisinalitas	7
B. Target /Kelompok Pengguna Desain	8
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi	9
D. Skema Proses Desain	17
<b>III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN</b>	20
A. Data Aspek Fungsi Komunikasi Perancangan	20
B. Data Aspek Teknologi/Teknik Perancangan	21
C. Data Aspek Estetis Perancangan	25
<b>IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN</b>	28
A. Tataran Lingkungan/Komunitas ( <i>Community Level</i> )	28
B. Tataran Sistem ( <i>System Level</i> )	28
C. Tataran Produk ( <i>Products Level</i> )	29
D. Tataran Komponen ( <i>Components Level</i> )	38
<b>V. UJI DESAIN</b>	44
A. Deskripsi Karya	44
B. Kegiatan Uji Desain	45
C. Hasil Uji Desain	46
<b>VI. KESIMPULAN</b>	50
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	51
<b>LAMPIRAN</b>	52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Bahaya Gadget -----	7
Gambar 2.2 : Jangan Buang Sampah Sembarangan -----	8
Gambar 2.3 : Gobak Sodor -----	10
Gambar 2.4 : Taplak Gunung -----	11
Gambar 2.5 : Anak-anak & Orang Dewasa Bermain Enggrang -----	13
Gambar 2.6 : Anak-Anak Bermain Petak Umpet -----	14
Gambar 2.7 : Skema Proses Desain -----	17
Gambar 2.8 : Tabel Anggaran Dana -----	19
Gambar 3.1 : <i>Story Board</i> -----	22
Gambar 3.2 : Proses Pemilihan Video -----	23
Gambar 3.3 : Proses Pengaturan Jarak dan Penambahan Audio -----	23
Gambar 3.4 : Proses Pemilihan Transisi Video -----	24
Gambar 3.5 : Proses Pemilihan Resolusi Video -----	24
Gambar 3.6 : Proses <i>Eksport</i> Video -----	25
Gambar 4.1 : Proses Perancangan -----	28
Gambar 4.2 : Video Iklan Layanan Masyarakat (ILM) -----	30
Gambar 4.3 : Poster Penyadaran Petak Umpet -----	30
Gambar 4.4 : Poster Penyadaran Tapak Gunung -----	30
Gambar 4.5 : Persuasi Yuk Main Diluar -----	31
Gambar 4.6 : Logo Yuk Main Diluar -----	32
Gambar 4.7 : Pemilihan Warna -----	32
Gambar 4.8 : <i>X Banner</i> sebagai Promosi <i>Booth</i> -----	33
Gambar 4.9 : <i>Flag Chain</i> sebagai Promosi <i>Booth</i> -----	34
Gambar 4.10 : Media Promosi Topi “Yuk Main Diluar” -----	35
Gambar 4.11 : Media Promosi Kaos “Yuk Main Diluar” -----	35
Gambar 4.12 : Media Promosi Gelas “Yuk Main Diluar” -----	36
Gambar 4.13 : Media Promosi <i>Paper Bag</i> “Yuk Main Diluar” -----	37
Gambar 4.14 : Media Promosi PIN “Yuk Main Diluar” -----	37
Gambar 4.15 : Media Permainan Tapak Gunung “Yuk Main Diluar” -----	38
Gambar 4.16 : Video ILM -----	39
Gambar 4.17 : Musik -----	40
Gambar 4.18 : <i>Font Arial</i> -----	41
Gambar 4.19 : <i>Font Coiny</i> dan <i>Komika Glaze</i> -----	41
Gambar 4.20 : Material -----	42
Gambar 5.1 : Isi Video ILM “Yuk Main Diluar” -----	44
Gambar 5.2 : Isi Video ILM “Yuk Main Diluar” -----	45
Gambar 5.3 : <i>Display Booth</i> Pameran dan Penulis di Depan <i>Booth</i> Pameran -----	46
Gambar 5.4 : Respon Pengunjung -----	47
Gambar 5.5 : Respon Pengunjung -----	47
Gambar 5.6 : Duel Antara Pengunjung dan Penulis Memainkan Congklak -----	48
Gambar 5.7 : Pemberian Satu Buah Gelas Kepada Pemenang -----	48
Gambar 5.8 : Kritik dan Saran Pengunjung -----	49

## DAFTAR TABEL

Gambar 2.8 : Tabel Anggaran Dana Biaya ----- 19



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kartu Asistensi .....	52
Lampiran 2 : Dokumentasi Pembuatan Video ILM .....	53
Lampiran 3 : Dokumentasi Pembuatan Video ILM .....	53

