

**TUGAS AKHIR  
KAMPANYE PERMAINAN TRADISIONAL BETAWI  
“KITE MAEN NYOOK”**




UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat  
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Disusun Oleh :

**Yuliza Oktaviani**  
NIM 42313010044

Pembimbing  
Waridah Muthi'ah, S.Ds,

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2017**

|   |   |          |
|---|---|----------|
|  | <b>LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA<br/>KOMPREHENSIF LOKAL<br/>FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF<br/>UNIVERSITAS MERCU BUANA</b> | <b>Q</b> |
|---|---|----------|

Semester : 8 (genap)

Tahun Akademik : 2016/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yuliza Oktaviani  
 Nomor Induk Mahasiswa : 42313010044  
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
 Judul Tugas Akhir : Kampanye Permalan Tradisional Betawi "Kite Maen Nyook"

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan 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, 6 Juli 2017

Yang memberikan pernyataan,


Yuliza Oktaviani

|   |   |          |
|---|---|----------|
|  | <b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA<br/>KOMPREHENSIF LOKAL<br/>FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF<br/>UNIVERSITAS MERCU BUANA</b> | <b>Q</b> |
|---|---|----------|

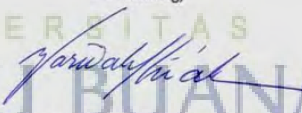
Semester: 8 (genap)

Tahun akademik: 2016/2017

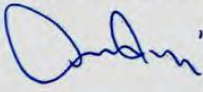
Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Grafis dan Multimedia, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **Kampanye Permainan Tradisional Betawi  
"Kite Maen Nyook"**  
 Disusun Oleh :  
 Nama : Yuliza Oktaviani  
 NIM : 42313010044  
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 16 Juni 2017

Pembimbing,  
  
**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA**  
 Waridah Mut'ah, M.Ds

Jakarta, 6 Juli 2017

Mengetahui,  
 Koordinator Tugas Akhir  
  
 Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi Desain  
  
 Lukman Arief, S.Ds, M.Sn

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, Karena atas rahmat-Nya. Penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan judul kampanye permainan tradisional betawi “kite maen nyook”. 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. Allah SWT atas segala nikmat dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan rasa syukur.
2. Kedua orang tua yang telah mendukung dan mendoakan dengan tulus serta membatu membiayai dalam pembuatan karya tugas akhir ini.
3. Bapak Lukman Arief, S.Ds, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual yang telah membantu mengkoordinasi kegiatan Tugas Akhir
4. Ibu Waridah Muthi’ah, S.Ds, M.Ds selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan positif kepada penulis sehingga penulis layak untuk menyelesaikan laporan tugas akhir
5. Bapak Muhajir dari pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata DKI Jakarta yang telah membantu memberikan info terkait dengan penelitian penulis
6. Teman – teman dari Kandank Jurank Doank yang telah membantu memberikan sarana untuk penulis melakukan pameran karya tugas akhir
7. Teman – teman sejurusan dan seperjuangan Desain Komunikasi Visual atas suka duka, bantuan dan semangat dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini
8. semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan karya hingga penyusunan laporan tugas akhir

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang mendasar pada laporan ini, oleh karena itu penulis memberikan ruang kepada pembaca untuk memberikan saran serta kritik yang dapat membangun penulis. Kritik membangun dari pembaca sangat di harapkan untuk penyempurnaan penyusunan laporan selanjutnya.

Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, yang dapat meningkatkan pengetahuan pembaca dan bagi pengembangan dunia pendidikan dan desain pada umumnya.

Jakarta, 10 Juni 2017

Yuliza Oktaviani



## DAFTAR ISI

|   |    |
|---|----|
| LEMBAR PENGESAHAN .....   | 2  |
| LEMBAR PERNYATAAN .....   | 3  |
| KATA PENGANTAR.....   | 4  |
| ABSTRAK .....   | 9  |
| ABSTRACT .....  | 10 |
| I.....  | 11 |
| I.I Latar Belakang Penelitian .....                                     | 11 |
| II.....   | 13 |
| A. ORISINALITAS .....   | 13 |
| B .Kelompok Pengguna Produk.....  | 16 |
| C.Tujuan dan Manfaat Perancangan .....                                  | 16 |
| D.Relevansi dan Konsekuensi Studi .....                                 | 17 |
| 4.Biaya Perancangan dan Produksi.....                                   | 20 |
| III.....  | 23 |
| A.Kelompok Data berkaitan Dengan Aspek Fungsi Produk Rancangan.....     | 23 |
| B.Kelompok Data Berkaitan Dengan Estetika Fungsi Produk Rancangan ..... | 23 |
| C. Kelompok Data Berkaitan dengan Aspek Teknis Produk Rancangan .....   | 29 |
| IV .....  | 31 |
| A. Tataran Lingkungan / Komunitas.....                                  | 31 |
| B.Tataran Sistem .....  | 31 |
| C.Tataran Produk .....  | 36 |
| V .....   | 44 |
| A. DESAIN FINAL .....   | 44 |
| B. KONSEP PAMERAN .....   | 44 |
| C. RESPON PENGUNJUNG .....  | 48 |
| DAFTAR PUSTAKA .....  | 49 |
| LAMPIRAN ( Kartu Asistensi ).....                                       | 51 |
| LAMPIRAN ( Keterangan Hasil sidang ) .....                              | 52 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| <b>Gambar 1.</b> Cover buku POPLAY .....  | 13 |
| <b>Gambar 2</b> Isi dari buku Pop Play .....  | 14 |
| <b>Gambar 3</b> Isi dari Buku Main Yuk .....  | 15 |
| <b>Gambar 4</b> Isi dari buku Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia....     | 15 |
| <b>Gambar 5</b> Skema Proses Kerja .....  | 21 |
| <b>Gambar 6</b> Sketsa Kasar keseluruhan buku.....                                      | 34 |
| <b>Gambar 7</b> Hasil digital dari keseluruhan buku "Kite Maen Nyook" .....             | 35 |
| <b>Gambar 8</b> Tagline Kite Maen Nyook .....   | 36 |
| <b>Gambar 9</b> Cover depan buku .....  | 36 |
| <b>Gambar 10</b> Cover bagian belakang .....  | 37 |
| <b>Gambar 10</b> Stiker "Kite Maen Nyook".....  | 37 |
| <b>Gambar 11</b> Pin "Kite Maen Nyook".....   | 38 |
| <b>Gambar 12</b> Warna - warna yang terdapat pada buku "Pop Play".....                  | 39 |
| <b>Gambar 13</b> Contoh font Tim kid.....   | 40 |
| <b>Gambar 14</b> Contoh font Estor Bueno.....   | 40 |
| <b>Gambar 16</b> Contoh font ALIN_KID.....  | 41 |
| <b>Gambar 17</b> Karakter anak - anak pada buku .....                                   | 42 |
| <b>Gambar 18</b> Karakter Ibu Guru.....   | 42 |
| <b>Gambar 19</b> Karakter Encang Sabeni.....  | 42 |
| <b>Gambar 20</b> Hasil Akhir Karya .....  | 44 |
| <b>Gambar 21</b> Poster Pameran "Ilustrasi Negeriku".....                               | 44 |
| <b>Gambar 22</b> Suasana seminar Ilustrasi Negeriku.....                                | 46 |
| <b>Gambar 23</b> Suasana Ketika memainkan permainan Tradisional,.....                   | 46 |
| <b>Gambar 24</b> Foto bersama dengan Dosen Pembimbing .....                             | 47 |
| <b>Gambar 25</b> Foto – foto bersama dengan anak – anak dari Kandank Jurank Doank ..... | 47 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| <b>Tabel 1</b> Biaya Pra Produksi .....      | 20 |
| <b>Tabel 2</b> Biaya Pra Produksi .....      | 20 |
| <b>Tabel 3</b> Biaya Total Keseluruhan ..... | 20 |

