

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur marilah kita panjatkan bersama kepada Allah SWT karena atas berkat dan rahmatNya-lah kita semua masih diberi kesehatan sampai dengan sekarang. Dan atas ijinNya-lah penulis mampu menuntaskan proyek Tugas Akhir ini hingga selesai pada waktunya.

Laporan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu ketentuan untuk dapat menyelesaikan keseluruhan studi di jurusan Desain Komunikasi Visual Sekolah Komunikasi Multimedia di Institut Manajemen Telkom.

Dengan segala hormat dan kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. **Bapak Ir. Husni Asmani, M.Sc, M.BA**, Rektor Institut Manajemen Telkom.
2. **Bapak Bambang Budiono, ST., MT**, Dekan Sekolah Komunikasi Multimedia Institut Manajemen Telkom.
3. **Ibu Siska Noviaristanti, S.Si., MT**, Ketua program studi Desain Komunikasi Visual di Sekolah Komunikasi Multimedia Institut Manajemen Telkom.
4. **Bapak Patra Aditia, S.Ds., M.Ds**, selaku dosen pembimbing selama menyusun Tugas Akhir.
5. **Bapak Donny Trihanondo, S.Ds., M.Ds**, selaku dosen wali di Institut Manajemen Telkom dan penguji selama menyusun Tugas Akhir.
6. **Bapak Dicky Hidayat, S.Sn., M.Ds**, selaku dosen penguji selama menyusun Tugas Akhir
7. **Bapak Hamka Jaenudin**, selaku kesiswaan di Sekolah Dasar Negeri Banjarsari.
8. **Bapak Hiki Rachmat, S.Pd**, selaku guru kesenian di Sekolah Dasar Negeri Banjarsari.
9. **Komunitas Hong**, pusat kajian permainan tradisional anak – anak.
10. Seluruh *staff* pengajar Desain Komunikasi Visual Insitutut Manajemen Telkom atas bimbingan dan materi yang diberikan selama masa perkuliahan.
12. Sekretariat Desain Komunikasi Visual Insitut Manajemen Telkom yang melancarkan kegiatan penyusunan Tugas Akhir.
13. Kepada seluruh pihak yang telah membantu selama menyusun Tugas Akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari betul bahwa laporan Tugas Akhir ini jauh dari kata sempurna. Untuk itu atas segala kekurangannya, penulis memohon maaf dan mengharapkan saran juga kritik membangun untuk perbaikan ke depannya. Semoga laporan Tugas Akhir ini berguna bagi adik – adik kelas dan bagi siapa saja yang membutuhkannya.

Bandung, 5 Juli 2012

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR/FOTO .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian .....	1
1.1.1 E-Book.....	1
1.1.2 Touchybooks.....	3
1.2 Latar Belakang Masalah .....	5
1.3 Permasalahan .....	6
1.4 Ruang Lingkup .....	6
1.5 Tujuan Perancangan .....	7
1.6 Cara Pengumpulan Data .....	7
1.7 Skema Perancangan .....	8
1.8 Pembabakan .....	8
BAB II DASAR PEMIKIRAN .....	10
2.1 Teori Ilustrasi.....	10
2.2 Teori Tipografi.....	22
2.3 Teori Komunikasi .....	25
2.4 Teori Tata Suara .....	27
2.5 Teori Teori Multimedia.....	28
2.6 <i>Touchybooks</i> .....	29
2.7 Teori Psikologi Anak .....	30
2.8 Permainan .....	31
2.9 Permainan Tradisional Anak – Anak Jawa Barat .....	32
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH .....	40
3.1 Data Dan Fakta .....	40

3.1.1 Wawancara kepada Pihak SD Negeri Banjarsari .....	40
3.2 Analisis Permasalahan .....	43
3.3 Psikologi dan Kehidupan Target Pasar.....	48
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....</b>	<b>50</b>
4.1 Konsep Komunikasi .....	50
4.2 Konsep Kreatif .....	50
4.3 Konsep Visual .....	50
4.4 Konsep Media .....	53
4.5 Hasil Perancangan .....	54
4.5.1 Karakter.....	54
4.5.2 Judul.....	73
4.5.3 Storyline.....	74
4.5.4 Storyboard.....	76
4.5.5 Hasil – hasil Perancangan Lain.....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>

## DAFTAR GAMBAR/FOTO

Gambar I.1	Bentuk <i>E-Book</i> .....	1
Gambar I.2	<i>Riding The Bullet</i> Karya Stephen King .....	2
Gambar I.3	<i>Touchybooks</i> .....	4
Gambar II.1	Ilustrasi Will Eisner Mengenai Kerja Ilustrasi .....	10
Gambar II.2	Gua Lascaux Perancis .....	11
Gambar II.3	<i>Lukisan gua Lascaux Perancis</i> .....	12
Gambar II.4	<i>Cuplikan Book of The Dead</i> .....	12
Gambar II.5	<i>The Last Supper</i> karya cukil kayu dari Albert Durer .....	13
Gambar II.6	Contoh dari <i>Illumintaed Manuscript</i> .....	14
Gambar II.7	Potret Pangeran Albert karya D.J Pound.....	15
Gambar II.8	Contoh <i>Fine Art dan Applied Art</i> .....	15
Gambar II.9	Karya Alphonose Mucha gaya <i>Art Nouveau</i> .....	16
Gambar II.10	Karya Pablo Picasso gaya Kubisme .....	17
Gambar II.11	Karya Paul Cezzane.....	17
Gambar II.12	Karya Jean Metzinger .....	18
Gambar II.13	Walter Gropius .....	19
Gambar II.14	Bangunan sekolah <i>Bauhaus</i> .....	20
Gambar II.15	Salah satu contoh ilustrasi digital .....	21
Gambar II.16	Contoh huruf <i>serif</i> Spumoni .....	23
Gambar II.17	Tipografi yang bernuansa Psikadelik .....	24
Gambar II.18	Contoh tipografi yang berkesan horor .....	26
Gambar II.19	Contoh skema proses komunikasi .....	27
Gambar II.20	Halaman pembuka dari <i>PlayTales</i> .....	29
Gambar II.21	<i>Screenshot</i> situs <i>PlayTales</i> .....	29
Gambar II.22	Kampung Seni Manglayang .....	33
Gambar II.23	<i>Bebentengan</i> .....	34
Gambar II.24	<i>Perepet Jengkol</i> .....	35
Gambar II.25	<i>Ucing Sumput</i> .....	36
Gambar II.26	<i>Ucing Kup</i> .....	37
Gambar II.27	<i>Gala Asin</i> .....	38
Gambar II.28	<i>Batok Kelom</i> .....	39
Gambar III.1	Gambar semi-realis dan <i>super deformed</i> .....	45

Gambar IV.1	Contoh huruf <i>Spumoni</i> .....	51
Gambar IV.2	<i>Let`s Draw Happy People</i> .....	52
Gambar IV.3	Isi buku <i>Let`s Draw Happy People</i> .....	52
Gambar IV.4	Referensi ilustrasi .....	53
Gambar IV.5	Sketsa karakter .....	55
Gambar IV.6	Arina .....	56
Gambar IV.7	Desain Arina .....	57
Gambar IV.8	Referensi busana Arina .....	57
Gambar IV.9	Desain busana baru Arina.....	58
Gambar IV.10	Desain baru Arina.....	58
Gambar IV.11	Referensi busana baru Arina .....	59
Gambar IV.12	Galih .....	60
Gambar IV.13	Desain busana baru Galih.....	60
Gambar IV.14	Desain baru Galih.....	61
Gambar IV.15	Referensi busana Galih.....	61
Gambar IV.16	Sketsa Gugun.....	62
Gambar IV.17	Gugun .....	62
Gambar IV.18	Adit.....	63
Gambar IV.19	Referensi busana Adit dan Gugun.....	63
Gambar IV.20	Desain busana baru Adit.....	64
Gambar IV.21	Desain baru Adit.....	64
Gambar IV.22	Kikan .....	65
Gambar IV.23	Desain busana baru Kikan .....	65
Gambar IV.24	Desain baru Kikan .....	66
Gambar IV.25	Referensi busana Kikan.....	66
Gambar IV.26	Paul.....	67
Gambar IV.27	Referensi busana Paul .....	68
Gambar IV.28	Desain busana baru Paul.....	68
Gambar IV.29	Desain baru Paul.....	69
Gambar IV.30	Martha .....	69
Gambar IV.31	Referensi busana Martha .....	70
Gambar IV.32	Desain busana baru Martha .....	70
Gambar IV.33	Desain baru Martha .....	71
Gambar IV.34	Desain karakter sebelumnya.....	71

Gambar IV.35	Aplikasi karakter – karakter tidak terpakai .....	72
Gambar IV.36	Gambar karakter – karakter tidak terpakai .....	72
Gambar IV.37	Sketsa alternatif halaman muka.....	73
Gambar IV.38	Halaman muka sebelum diberi warna .....	74
Gambar IV.39	Halaman muka setelah diberi warna .....	74
Gambar IV.40	Rancangan adegan pembuka .....	77
Gambar IV.41	Eksekusi adegan pembuka.....	77
Gambar IV.42	Sketsa tampilan pemilihan permainan dan transisi .....	78
Gambar IV.43	Eksekusi transisi .....	78
Gambar IV.44	<i>Storyboard</i> adegan pertama.....	79
Gambar IV.45	Eksekusi awal adegan pertama.....	79
Gambar IV.46	<i>Storyboard</i> adegan 2.....	80
Gambar IV.47	Eksekusi awal adegan 2.....	80
Gambar IV.48	<i>Storyboard</i> adegan 3.....	80
Gambar IV.49	Eksekusi awal adegan 3.....	81
Gambar IV.50	<i>Storyboard</i> adegan 4.....	81
Gambar IV.51	Eksekusi awal adegan 4.....	81
Gambar IV.52	<i>Storyboard</i> adegan 5.....	82
Gambar IV.53	Eksekusi awal adegan 5.....	82
Gambar IV.54	<i>Storyboard</i> adegan 6.....	82
Gambar IV.55	Eksekusi awal adegan 6.....	83
Gambar IV.56	<i>Storyboard</i> adegan 7.....	83
Gambar IV.57	Eksekusi awal adegan 7.....	83
Gambar IV.58	<i>Storyboard</i> adegan 8.....	84
Gambar IV.59	Eksekusi awal adegan 8.....	84
Gambar IV.60	<i>Storyboard</i> adegan 9.....	84
Gambar IV.61	Eksekusi awal adegan 9.....	85
Gambar IV.62	Contoh Tampilan Jadi .....	86
Gambar IV.63	<i>Site Map</i> .....	86
Gambar IV.64	<i>Display</i> Permainan 1 .....	87
Gambar IV.65	<i>Display</i> Permainan 2 .....	87
Gambar IV.66	<i>Ucing Sumput 1</i> .....	88
Gambar IV.67	<i>Ucing Sumput 2</i> .....	88
Gambar IV.68	<i>Perepet Jengkol 1</i> .....	88

Gambar IV.69	<i>Perepet Jengkol 2</i> .....	89
Gambar IV.70	<i>Bebentengan 1</i> .....	89
Gambar IV.71	<i>Bebentengan 2</i> .....	89
Gambar IV.72	<i>Kelom Batok 1</i> .....	90
Gambar IV.73	<i>Kelom Batok 2</i> .....	90
Gambar IV.74	<i>Ucing Kup 1</i> .....	90
Gambar IV.75	<i>Ucing Kup 2</i> .....	91
Gambar IV.76	<i>Gala Asin 1</i> .....	91
Gambar IV.77	<i>Gala Asin 2</i> .....	91