

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas berkat dan rahmat yang diberikan-Nya lah penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANGAN BUKU VISUAL PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA”, sebagai salah satu syarat kelulusan pada Jurusan Desain Komunikasi Visual, Telkom Creative Industries School, Universitas Telkom.

Selama ini penulis mendapatkan banyak sekali bantuan, do’a dan dukungan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Atas berbagai bantuan dan dukungan tersebut, maka dalam kesempatan ini penulis menghaturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Patra Aditia, S.Ds.,M.Ds. selaku pembimbing Tugas Akhir.
2. Bapak Imansyah Lubis, S.Sos., M.Sn selaku penguji Tugas Akhir.
3. Kang Cecep dari Komunitas Hong dan Kak Eka Wardhana dari Rumah Pensil Publisher sebagai Narasumber.
4. Bapak Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen, Drs.,M.Ds. sebagai Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom.
5. Orang tua dan teman-teman Desain Komunikasi Visual yang telah mendukung dan tak henti-hentinya memberikan semangat kepada penulis.

Dan berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan di sini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberkati dan membalas semua kebaikan yang telah dilakukan. Penulis menyadari bahwa masih banyak yang dapat dikembangkan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu penulis menerima setiap kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat.

Bandung, 4 Juli 2014

Tsamratul Ula

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Cara Pengumpulan Data.....	4
1.7 Kerangka Perancangan	5
1.8 Pembabakan	6
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	7
2.1 Teori Visual Storytelling	7
2.2 Teori Buku Cerita Bergambar	8
2.3 Teori Ilustrasi	14
2.4 Teori Karakter	25
2.5 Teori Layout.....	27
2.6 Teori Tipografi	31
2.7 Teori Warna.....	34
2.8 Teori Bermain.....	39
2.9 Teori Pendidikan Anak.....	41
2.10 Teori Permainan Tradisional	42
BAB III DATA & ANALISIS MASALAH	45
3.1 Data.....	45

3.1.1	Komunitas Hong	45
3.1.2	Maksud dan Tujuan.....	48
3.1.3	Ruang Lingkup Kegiatan	49
3.1.4	Susunan Pengurus	51
3.1.5	Data Produk	51
	a. Permainan Tradisional yang Bersifat Permainan (<i>game</i>)	52
	b. Permainan Tradisional yang Bersifat Mainan (<i>toy</i>).....	52
3.1.6	Data Khalayak Sasaran	61
	a. Geografis.....	61
	b. Demografis.....	61
	c. Psikografis	61
3.1.7	Data Proyek Sejenis	61
	3.1.7.1 Permainan Anak-Anak Daerah Jawa Barat.....	61
	3.1.7.2 100+ Permainan Tradisional Indonesia	62
	3.1.7.3 Kreasi Mainan Unik dan Lucu.....	63
3.1.8	Data Hasil Observasi	64
3.1.9	Data Hasil Wawancara	65
	3.1.9.1 Komunitas Hong	65
	3.1.9.2 Eka Wardhana.....	67
3.2	Analisis Data.....	70
	3.2.1 Analisis Hasil Observasi.....	70
	3.2.2 Analisis Hasil Wawancara	70
	3.2.2.1 Komunitas Hong.....	70
	3.2.2.2 Eka Wardhana.....	71
	3.2.3 Analisis Perbandingan	72
	1. Sampul Buku.....	72
	2. Ilustrasi.....	73
	3. Isi Buku	75
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....		77
4.1	Konsep Pesan.....	77
	A. Tujuan	77
4.2	Konsep Komunikasi.....	77
	4.2.1 Pentahapan Komunikasi	78
4.3	Konsep Kreatif.....	78

4.4 Konsep Media.....	80
4.4.1 <i>Budgeting</i> Media.....	81
4.5 Konsep Bisnis	87
4.6 Konsep Visual.....	88
4.6.1 Gaya Visual	88
4.6.2 Warna.....	89
4.6.3 <i>Layout</i>	90
4.6.4 Huruf.....	91
4.7 Hasil Perancangan.....	91
4.7.1 <i>Storyline</i>	91
4.7.2 Karakter	92
4.7.3 <i>Storyboard</i>	94
4.7.4 <i>Artwork</i>	98
4.7.4.1 Sketsa dan <i>Digital Coloring</i>	98
4.7.4.2 Hasil Akhir Perancangan	100
BAB V	104
5.1	Kesimp
ulan	104
5.2 Saran	104

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan	5
Gambar 2.1 <i>Storytelling</i>	7
Gambar 2.2 Buku Bergambar	9
Gambar 2.3 Contoh Buku Gambar	10
Gambar 2.4 <i>SpongeBob Pup Up Book</i>	11
Gambar 2.5 <i>Right At Home</i>	12
Gambar 2.6 Buku <i>The Cat In The Hat</i>	13
Gambar 2.7 Buku Cerita Bergambar untuk Anak.....	14
Gambar 2.8 Ilustrasi.....	15
Gambar 2.9 Ilustrasi 2	16
Gambar 2.10 <i>Fashion Illustration</i>	17
Gambar 2.11 <i>Nature Illustration</i>	18
Gambar 2.12 <i>Food Illustration</i>	18
Gambar 2.13 <i>People Illustration</i>	19
Gambar 2.14 <i>Lettering Illustration</i>	19
Gambar 2.15 <i>Educational Illustration</i>	20
Gambar 2.16 <i>Conceptual Illustration</i>	20
Gambar 2.17 <i>Storyboard</i>	21
Gambar 2.18 <i>Animation</i>	21
Gambar 2.19 <i>Pop Illustration</i>	22
Gambar 2.20 <i>Line Illustration</i>	22
Gambar 2.21 <i>Realistic Illustration</i>	23
Gambar 2.22 <i>Cartoon Illustration</i>	23
Gambar 2.23 <i>Graphic Illustration</i>	24
Gambar 2.24 <i>Children Illustration</i>	24
Gambar 2.25 Kontras dari tiap Karakter	26
Gambar 2.26 Ekspresi Wajah	27
Gambar 2.27 <i>Sequence</i>	28
Gambar 2.28 <i>Emphasis</i>	29

Gambar 2.29 <i>Balance</i>	29
Gambar 2.30 <i>Balance 2</i>	30
Gambar 2.31 <i>Unity</i>	30
Gambar 2.32 Komposisi Warna	36
Gambar 2.33 <i>Achromatic Color</i>	36
Gambar 2.34 <i>Monochromatic Color</i>	37
Gambar 2.35 <i>Complementary, Split Complementary, Analogues, & Triangle Primary-Secondary-Tersier</i>	37
Gambar 2.36 <i>Sephia-Dark Color</i>	38
Gambar 2.37 <i>Clash Color</i>	38
Gambar 2.38 Biarkan Anak-Anak Bermain	39
Gambar 2.39 Anak Bermain	40
Gambar 2.40 Pendidikan Anak Usia Dini	41
Gambar 2.41 <i>Dam-daman</i>	42
Gambar 2.42 Permainan <i>Conklak (play)</i>	43
Gambar 2.43 <i>Ucing Sumput (game)</i>	43
Gambar 3.1 Komunitas Hong	45
Gambar 3.2 Suasana Komunitas Hong	46
Gambar 3.2 Halaman Belakang	47
Gambar 3.4 Halaman Depan	47
Gambar 3.5 Lumbung Padi	48
Gambar 3.6 Membuat Mainan Tradisional	49
Gambar 3.7 Bermain <i>Enggrang</i>	50
Gambar 3.8 Kegiatan Komunitas Hong	50
Gambar 3.9 Aktifitas Permainan Kreatif Komunitas Hong	50
Gambar 3.10 Skema Kepengurusan	51
Gambar 3.11 Permainan <i>Ucing Sumput</i>	52
Gambar 3.12 Mainan <i>Kukudaan</i>	59
Gambar 3.13 Permainan Anak-Anak Daerah Jawa Barat	62
Gambar 3.14 100+ Permainan Tradisional Indonesia	63
Gambar 3.15 Kreasi Mainan Unik dan Lucu	64
Gambar 3.16 Mainan dan Permainan Tradisional Kabupaten Bandung	65
Gambar 3.17 Kang Cecep dari Komunitas Hong	66
Gambar 3.18 Eka Wardhana	68

Gambar 4.1 Mainan <i>Kukudaan</i>	80
Gambar 4.2 <i>Cartoon Illustration</i>	89
Gambar 4.3 Tabel Pilihan Warna	89
Gambar 4.4 <i>Layout</i> Halaman Sampul	90
Gambar 4.5 <i>Layout</i> Halaman Isi	90
Gambar 4.6 Karas	93
Gambar 4.7 Ibu	94
Gambar 4.8 Skema	99
Gambar 4.9 <i>Outline</i>	99
Gambar 4.10 Hasil Pewarnaan	99
Gambar 4.11 Sampul <i>Kukudaan</i>	100
Gambar 4.12 Halaman 1 dan Halaman 2	100
Gambar 4.13 Halaman 3 dan Halaman 4	101
Gambar 4.14 Halaman 5 dan Halaman 6	101
Gambar 4.15 Halaman 7 dan Halaman 8	101
Gambar 4.16 Halaman 9 dan Halaman 10	102
Gambar 4.17 Halaman 11 dan Halaman 12	102
Gambar 4.18 Halaman 13 dan Halaman 14	102
Gambar 4.19 Halaman 15 dan Halaman 16	103
Gambar 4.20 Halaman 17 dan Halaman 18	103
Gambar 4.21 Halaman 19 dan Halaman 20	103
Gambar 4.22 Halaman 21 dan Halaman 22	104
Gambar 4.23 Halaman 23 dan Halaman 24	104
Gambar 4.24 Halaman 25 dan Halaman 26	104
Gambar 4.25 <i>Cover</i> Depan Karas dan Pecut	105
Gambar 4.26 <i>Cover</i> Depan Karas dan Bedil Sorolok	105
Gambar 4.27 <i>Cover</i> Depan Karas dan Keris	106
Gambar 4.28 <i>Cover</i> Depan Karas dan Klom Batok	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Warna	36
Tabel 3.1 Tabel Permainan Tradisional	53
Tabel 3.2 Analisis Sampul Buku	72
Tabel 3.3 Analisis Ilustrasi	73
Tabel 3.4 Analisis Isi Buku	75
Tabel 4.1 Harga Buku Sejenis	86
Tabel 4.2 Distribusi Buku	87
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> Perancangan	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto-foto	109
Lampiran 2. Sketsa	117
Lampiran 3. <i>Outline Digital</i>	122
Lampiran 4. Halaman Hak Cipta	127
Lampiran 5. Halaman Judul	128
Lampiran 6. Halaman Tentang Penulis	129
Lampiran 7. Halaman Hak Cipta	130

