

TUGAS AKHIR

**BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK BANYUMAS**



AYU AMBARWATI

19105012

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2023

TUGAS AKHIR

**BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK BANYUMAS**

***ILLUSTRATION BOOKS AS INTRODUCTION MEDIA
BANYUMAS TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk memperoleh Gelar

Sarjana Desain Komunikasi Visual



AYU AMBARWATI

19105012

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2023

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA

Pengenalan Permainan Tradisional Anak
Banyumas

Dipersiapkan dan Disusun oleh
Ayu Ambarwati
19105012

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual

Pada hari Selasa, 30 Mei 2023

Pembimbing I,



Adnan Setyoko, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0611118802

Pembimbing II,



Ajeng Tita Negoro, S. Pd., M. Sn.
NIDN. 0618059801

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK BANYUMAS

Dipersiapkan dan Disusun oleh
AYU AMBARWATI
19105012

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 31 Mei 2023**

Ketua Sidang Tugas Akhir
Adnan Setyoko, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0611118802

()

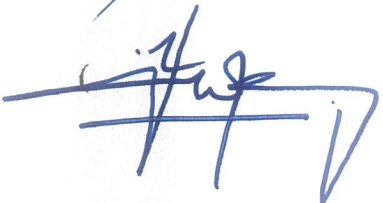
Sekretaris Sidang Tugas Akhir
Ajeng Tita Negoro, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0618059801

()

Penguji I
Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0627049002

()

Penguji II
Yanuar Ikhsan Pamuji, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0607019202

()

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain



Muhammad Fajar Sidiq, M.T
NIDN. 0619029102

Kaprodi
Desain Komunikasi Visual



Arsita Pinandita, M.Sn
NIDN. 0621018503

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ayu Ambarwati
NIM : 19105012
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut :

Buku Ilustrasi sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional Anak Banyumas

Dosen Pembimbing Utama : Adnan Setyoko, S.Pd., M.Pd.
Dosen Pembimbing Pendamping : Ajeng Tita Negoro, S. Pd., M. Sn.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 31 Mei 2023
Yang Menyatakan



Ayu Ambarwati

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir dengan judul “Buku Ilustrasi sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional Anak Banyumas” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dari semua pihak, untuk itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T., selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto,
2. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, M.T dan Ibu Elianna Gerda, M.Sn. selaku Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain ITTP.
3. Bapak Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual ITTP.
4. Bapak Adnan Setyoko, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Ajeng Tita Negoro, S. Pd., M. Sn. Selaku Tim Dosen Pembimbing yang telah bersedia membimbing dan meluangkan waktu sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
5. Seluruh dosen dan staf, khususnya di lingkungan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
6. Bapak Yusmanto, Bapak Prayitno dan Ibu Sri selaku pamong budaya Banyumas yang telah bersedia menjadi narasumber dalam tugas akhir ini.
7. Kedua orang tua, keluarga, kerabat serta teman-teman yang telah banyak membantu penulis dalam proses penelitian ini.
8. Terakhir, kepada diri sendiri yang telah bertahan dan berjuang dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap agar tulisan ini dapat bermanfaat serta dapat dikembangkan lebih lanjut.

Purwokerto, 31 Mei 2023

Ayu Ambarwati

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI	iv
HALAMAN PERYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I . PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Batasan Perancangan.....	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
BAB II . TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Studi Pustaka.....	6
2.2. Referensi Karya.....	9
2.3. Dasar Teori.....	13
2.3.1. Ilustrasi.....	13
2.3.2. Tipografi	15
2.3.3. Warna.....	16
2.3.4. Layout	17
2.3.5. Narasi	18
2.3.6. Media Edukasi	18
2.3.7. Permainan Tradisional	19
BAB III . METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1. Metode Penelitian.....	22
3.1.1. Jenis Pendekatan	22

3.1.2.	Objek dan Subjek Penelitian.....	22
3.1.3.	Jenis data dan Sumber data.....	23
3.1.4.	Infroman Penelitian.....	24
3.1.5.	Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.1.6.	Metode Analisis Data.....	25
3.2.	Identifikasi Data	26
3.2.1.	Profil Daerah.....	26
3.2.2.	Profil Instansi.....	27
3.2.3.	Permainan Tradisional Anak Banyumas.....	28
3.2.4.	Hasil Wawancara	34
3.2.5.	Studi Komparasi	36
3.3.	Analisis Data.....	40
3.3.1.	Analisis SWOT, USP dan Positioning.....	40
3.4	Kerangka Perancangan.....	44
3.5	Jadwal Penelitian.....	45
BAB IV .	KONSEP PERANCANGAN KARYA.....	46
4.1.	Ide Dasar Perancangan.....	46
4.2.	Konsep Perancangan	47
4.2.1.	Target Market dan Target Audiens.....	47
4.2.2.	Format Visual Book.....	48
4.2.3.	Tema dan Sinopsis	48
4.2.4.	Tahapan Visual	49
4.2.5.	Realisasi Visual.....	71
4.3.	Media.....	76
4.3.1.	Media Utama.....	76
4.3.2.	Media Pendukung	77
4.3.3.	Strategi Media.....	79
4.4.	Produksi	80
4.4.1.	Rincian Biaya.....	80
BAB V .	VISUALISASI.....	81
5.5	Media Utama.....	81
5.5.1	Buku Ilustrasi “ <i>Ayuh Dolan Bareng</i> ”	81

5.6 Media Pendukung	91
BAB VI. PENUTUP.....	96
6.1 Kesimpulan	96
6.2 Saran.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Buku Ramuan Ajaib Penyelamat Negeri	9
Gambar 2. 2 Cover Buku Ramuan Ajaib Peneamat Negeri.....	9
Gambar 2. 3 Ilustrasi part 1 Magic Book.....	10
Gambar 2. 4 Ilustrasi part 3 Magic Book.....	11
Gambar 2. 5 Cover buku There's a Hole in my Galaxy.....	12
Gambar 2. 6 Buku ilustrasi There's a Hole in my Galaxy	12
Gambar 2. 7 Karakter anak	15
Gambar 2. 8 Contoh font sans serif.....	16
Gambar 2. 9 Warna panas dan warna dingin	17
Gambar 2. 10 White space	18
Gambar 2. 1 Buku Ramuan Ajaib Penyelamat Negeri	9
Gambar 2. 2 Cover Buku Ramuan Ajaib Peneamat Negeri.....	9
Gambar 2. 3 Ilustrasi part 1 Magic Book.....	10
Gambar 2. 4 Ilustrasi part 3 Magic Book.....	11
Gambar 2. 5 Cover buku There's a Hole in my Galaxy.....	12
Gambar 2. 6 Buku ilustrasi There's a Hole in my Galaxy	12
Gambar 2. 7 Karakter anak	15
Gambar 2. 8 Contoh font sans serif.....	16
Gambar 2. 9 Warna panas dan warna dingin	17
Gambar 2. 10 White space	18
Gambar 3. 1 Peta Administrasi Kabupaten Banyumas	26
Gambar 3. 2 Logo Kabupaten Banyumas	27
Gambar 3. 3 Halaman Depan Dinporabudpar Banyumas	28
Gambar 3. 4 Bermain Seliring Genting.....	29
Gambar 3. 5 Dokumentasi permainan Gandon oleh Kompas.....	31
Gambar 3. 6 Bermain Gandon	31
Gambar 3. 7 Permainan Jonjang	32
Gambar 3. 8 Permainan Jonjang	33
Gambar 3. 9 Foto bersama dengan pak Mispan.....	34

Gambar 3. 10 Wawancara bersama pak Yus	35
Gambar 3. 11 Wawancara bersama pak Priyatno dan bu Sri.....	36
Gambar 3. 12 Cover e-book Mantra	36
Gambar 3. 13 Gambar 3.12 Isi e-book Mantra	37
Gambar 3. 14 Cover buku Serunya Permainan Tradisonal Anak Zaman Dulu	38
Gambar 3. 15 Isi buku Serunya Permainan Tradisonal Anak Zaman Dulu.....	39
Gambar 3. 16 Cover buku Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia	40
Gambar 4. 1 Ilustrasi Kartun.....	66
Gambar 4. 2 Palet warna	67
Gambar 4. 3 Baju Mixue.....	68
Gambar 4. 4 Karakter Bagus	68
Gambar 4. 5 Anak-anak bermain jonjang	69
Gambar 4. 6 Karakter Jaka.....	69
Gambar 4. 7 Karakter Ratna.....	70
Gambar 4. 8 Karakter eyang Sudjiman	71
Gambar 4. 9 Motif Batik Lumbon	72
Gambar 4. 10 Skesa cover.....	72
Gambar 4. 11 Sketsa Digital	73
Gambar 4. 12 Sketsa Digital	73
Gambar 4. 13 Sketsa Digital	74
Gambar 4. 14 Sketsa Digital	74
Gambar 4. 16 Detail font type Pink Chicken	75
Gambar 4. 17 Detail font type Hello Avocado	75
Gambar 4. 18 Proses Sketsa ilustrasi	76
Gambar 4. 19 Proses Pewarnaan Ilustrasi	76
Gambar 5. 1 Mockup buku.....	81
Gambar 5. 2 Cover depan dan belakang	82
Gambar 5. 3 Halaman penamaan dan rubrikasi	82
Gambar 5. 4 Halaman pembatas	83
Gambar 5. 5 Sub seliring genting.....	84
Gambar 5. 6 Halaman satu dan dua	85

Gambar 5. 7 Halaman tiga dan empat.....	85
Gambar 5. 8 Halaman lima dan enam.....	86
Gambar 5. 9 Halaman tujuh dan delapan.....	86
Gambar 5. 10 Halaman sepuluh dan sebelas.....	87
Gambar 5. 11 Halaman dua belas dan tiga belas	87
Gambar 5. 12 Sub permainan gandon	88
Gambar 5. 13 permainan gandon	88
Gambar 5. 14 Permainan gandon	89
Gambar 5. 15 Sub jonjang.....	89
Gambar 5. 16 Permainan jonjang.....	90
Gambar 5. 17 Permainan jonjang.....	90
Gambar 5. 18 Akhir buku.....	91
Gambar 5. 19 Toebag	91
Gambar 5. 20 Blocknote	92
Gambar 5. 21 Poster	92
Gambar 5. 22 Banner	93
Gambar 5. 23 Instagram.....	94
Gambar 5. 24 Desain Gantungan Kunci.....	94

DAFTAR TABEL

Table 1 Analisis SWOT	41
Table 2 Jadwal Penelitian.....	45
Table 3 Storyline.....	66