

TUGAS AKHIR
BUKU KATALOG DENGAN PENDEKATAN FOTOGRAFI
SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN PERMAINAN
TRADISIONAL DOLANAN KOENA

Disusun Sebagai Salah satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Desain Komunikasi Visual



BAYUAJI DELI ABDULLAH

19105104

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

2023

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**BUKU KATALOG DENGAN PENDEKATAN FOTOGRAFI
SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN PERMAINAN
TRADISIONAL DOLANAN KOENA**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh
BAYUAJI DELI ABDULLAH 19105104

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

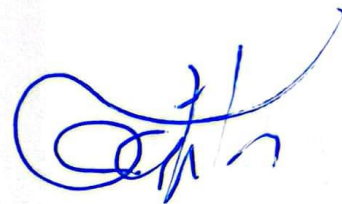
Pada hari 27 Juni 2023

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



Galih Putra Pamungkas, S.Sn., M.Sn.
NIDN.0605089003

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

**BUKU KATALOG DENGAN PENDEKATAN FOTOGRAFI
SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN PERMAINAN
TRADISIONAL DOLANAN KOENA**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

BAYUAJI DELI ABDULLAH 19105104

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji Program
Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Rekayasa Industri
dan Desain Institut Teknologi Telkom Purwokerto**

Pada Tanggal : 4 Juli 2023

Ketua Sidang Tugas Akhir

Adnan Setyoko, S.Sd., M.Pd.

NIDN. 0611118802

()

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Galih Putra Pamungkas, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0605089003

()

Penguji I

Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0621018503

()

Penguji II

Achmad Sultoni, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0631089101

()

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T.

NIDN. 0619029102

Kaprodi

Desain Komunikasi Visual



Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.

NIDN.0621018503

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Bayuaji Deli Abdullah
NIM : 19105104
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Buku Katalog Sebagai Upaya Pelestarian Permainan Tradisional
Dolanan Koena**

Dosen Pembimbing Utama : Adnan Setyoko, S.Sd., M.Pd.
Dosen Pembimbing Pendamping : Galih Putra Pamungkas, S.Sn., 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 arahan 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 tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan 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, 27 Juni 2023

Yang Menyatakan,



(Bayuaji Deli Abdullah)

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa. Yang telah memberikan banyak nikmat, terutama nikmat kesehatan dan kesempatan sehingga proses pembuatan tugas akhir ini dapat penulis laksanakan dengan baik. Begitupun atas berkat kemurahan Allah SWT tugas akhir dengan judul **“Buku katalog Dengan Pendekatan Fotografi Sebagai Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Dolanan Koena”** dapat penulis selesaikan dengan baik pula.

Perancangan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Dengan demikian penulis mengucapkan terima kasih dengan ketulusan hati kepada pihak-pihak yang telah membantu dan membimbing penulis selama menyusun proposal ini, yakni kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
2. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM. Selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Bapak Arsita Pinandita, M.Sn selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Bapak Adnan Setyoko, S.Pd., M.Pd. dan Galih Putra Pamungkas, S.Sn., M.Sn. yang telah memberikan arahan dan bimbingan saya selama proses pengerjaan tugas akhir.
5. Semua rekan-rekan penulis yang selalu memberikan semangat selama penulis melakukan penyusunan tugas akhir.
6. Rekan-rekan penulis yang membantu dalam perancangan tugas akhir ini

Penulis menyadari dalam penulisan perancangan tugas akhir ini masih jauh dari kesesmpurnaan. Penulis mengharapkan kritik dan masukan yang bermanfaat dari semua pihak. Semoga hasil perancangan tugas akhir ini dapat bermanfaat baik bagi semua pihak.

Purwokerto, 27 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LAMPIRAN	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENETAPAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Perancangan.....	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Pustaka.....	6
2.1.1 Penelitian yang berjudul “Film Dokumenter Pelestarian Lingkungan Melalui Permainan Tradisional Mapoh-pohan” tahun 2019	6
2.1.2 Penelitian yang berjudul “Perancangan Media Edukasi Untuk Pelestarian Nilai-nilai Permainan Tradisional Khas Sunda” tahun 2020	6
2.1.3 Penelitian yang berjudul “Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Sebagai Upaya Melestarikan Warisan Budaya Lokal” tahun 2014	8
2.2 Referensi Karya.....	8
2.2.1 Tampilan <i>Cover</i> Buku Kebudayaan oleh Amri Fadhila Ahmad.....	8
2.2.2 Tampilan Halaman <i>Layout</i> Desain oleh Wolf Gang Design.....	10
2.2.3 Tampilan Karya Fotografi Herman Damar	11
2.2.4 Tampilan Karya Desain Foto Ekaterina Khmel.....	12
2.3 Dasar Teori.....	11

2.3.1 Pelestarian Budaya	11
2.3.2 Permainan Tradisional	11
2.3.3 Katalog	11
2.3.4 Tipografi.....	11
2.3.5 <i>Layout</i>	20
2.3.6 Warna	22
2.3.7 Fotografi.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21
3.1 Metode Penelitian	21
3.1.1 Jenis Pendekatan	21
3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian	21
3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data	21
3.1.4 Informan Penelitian	21
3.1.5 Metode Pengumpulan Data	21
3.1.6 Metode Analisis Data.....	21
3.2 Identifikasi Data	24
3.2.1 Profil Instansi	30
3.2.2 Data Visual.....	31
3.2.3 Studi Kompetitor	24
3.3 Analisis Data	31
3.3.1 Analisis SWOT	31
3.3.2 Analisis Data	31
3.3.3 <i>Unique Selling Point</i>	31
3.3.4 <i>Positioning</i>	31
3.3.5 Target Audiens	31
3.4 Kerangka Penelitian	35
3.5 Jadwal Penelitian.....	36
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA.....	51
4.1 Ide Dasar Perancangan.....	36
4.2 Konsep Perancangan	36
4.2.1 Target Market & Target Audiens.....	36
4.2.2 Format Buku Katalog.....	36

4.2.3 Tema dan Sinopsis	36
4.2.4 Tahapan Visual	36
4.2.5 Realisasi Visual.....	36
4.3 Media	36
4.3.1 Media Pendukung	36
4.3.2 Strategi Media	51
4.4 Rincian Biaya.....	36
BAB V VISUALISASI.....	51
5.1 Media Utama.....	54
5.1.1 <i>Cover</i> depan dan belakang	54
5.1.2 Halaman Buku Katalog.....	54
5.2 Media Pendukung	58
5.2.1 Kaos	58
5.2.2 <i>Merchandise</i>	58
5.2.3 Katalog Digital.....	59
5.2.4 Poster.....	60
5.2.5 <i>X-banner</i>	61
BAB VI PENUTUP	61
6.1 Kesimpulan	36
6.2 Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	9
Tabel 3.2 Kerangka penelitian	39
Tabel 4.1 <i>Storyline</i>	43
Tabel 4.2 Rincian Biaya.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku Digital Karisma Event Nusantara	9
Gambar 2.2 Buku Katalog Indahnya Masa Kecil Hidup Tenang Tanpa Gadget..	10
Gambar 2.3 Karya Foto Herman Damar	11
Gambar 3.1 Dolanan Koena serta anggota.....	30
Gambar 3.2 Media visual Dolanan Koena	31
Gambar 3.3 Media yang digunakan Dolanan Koena	31
Gambar 3.4 Alat Permainan Tradisional Dolanan Koena.....	32
Gambar 3.5 Buku Katalog Super ASyik Permainan Tradisional Anak Indonesia	34
Gambar 3.6 Buku Katalog Ragam Permainan Tradisional Indonesia	35
Gambar 4.1 Gaya foto	46
Gambar 4.2 Font Bahasa Indonesia	47
Gambar 4.3 Font Philosopher	47
Gambar 4.4 Warna	48
Gambar 4.5 Konsep <i>layout</i>	49
Gambar 5.1 <i>cover</i> depan dan belakang	54
Gambar 5.2 halaman buku katalog	54
Gambar 5.3 kaos	58
Gambar 5.4 stiker	58
Gambar 5.5 gantungan kunci	59
Gambar 5.6 katalog digital.....	59
Gambar 5.7 poster	60
Gambar 5.8 <i>x-banner</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data wawancara.....	66
Lampiran 2 <i>Mockup</i> karya	66
Lampiran 3 Foto dokumentasi	68
Lampiran 4 Hasil cek Plagiarisme	68