

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG PERMAINAN CONGKLAK
SEBAGAI PERMAINAN KHAS JAWA TIMUR PADA USIA 4-7 TAHUN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh :

Vina Dwi Sartika

19052010013

Pembimbing 1 :

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

Pembimbing 2 :

Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2022/2023

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG PERMAINAN CONGKLAK
SEBAGAI PERMAINAN KHAS JAWA TIMUR PADA USIA 4-7 TAHUN**

Disusun Oleh:

Vina Dwi Sartika

19052010013

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 22 Mei 2023

Pembimbing I



Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

NPT. 20219930419173

Penguji I



Aileena S. C. R. E.C., S.T., M.Ds.

NPT. 182 19870119 076

Pembimbing II



Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.

NIP. 19880505 201903 1018

Penguji II



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIP3K. 19840512 2021 212004

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)**

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG PERMAINAN CONGKLAK

SEBAGAI PERMAINAN KHAS JAWA TIMUR PADA USIA 4-7 TAHUN

Disusun Oleh:

Vina Dwi Sartika

19052010013

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal: 22 Mei 2023

Pembimbing I



Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

NPT. 20219930419173

Pembimbing II



Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.

NIP. 19880505 201903 1018

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)**

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna S.T., M.Sn

NIP3K. 19840512 2021 212004

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata didalam naskah Tugas Akhir ini dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Surabaya, 1 Juni 2023



Vina Dwi Sartika

ABSTRAK

Anak-anak zaman dulu tentu berbeda dengan anak zaman sekarang. Dulu anak-anak tertarik bermain di luar ruangan dan membaca buku. Kondisinya sekarang berbeda, mereka dimanjakan dengan *gadget*. Bermain game jauh lebih menarik dari pada membaca buku. Penyampaian buku cerita bergambar merupakan penyampaian pesan edukasi untuk anak dan mengemasnya melalui pendekatan visual.

Perancangan ini menyajikan sebuah cerita tentang permainan tradisional khas Jawa Timur “Congklak” yang harus tetap dilestarikan. Perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan kognitif anak serta merangsang daya imajinasi anak pada umur 4-7 tahun. Untuk membuat buku cerita bergambar diperlukan data sebagai acuan dalam pembuatan. Pada pengumpulan data ini, penulis menggunakan teknik observasi dan wawancara. Juga adanya data pendukung yang didapatkan dari sumber yang sudah ada, seperti literatur dan media massa.

Berdasarkan hasil observasi, mereka juga antusias melihat dan menceritakan apa yang mereka lihat di buku cerita bergambar. Setelah mengetahui latar belakang, rumusan masalah, dan dilakukannya wawancara serta observasi, penulis mendapatkan sebuah keyword yaitu serunya belajar permainan congklak melalui cergam.

Melalui perancangan buku cerita bergambar “Yuk, Main Congklak” dengan harapan menjadi alternatif pembelajaran untuk anak usia dini dengan penyampaian pesan edukasi untuk anak dan mengemasnya melalui pendekatan visual. Serta diharapkan permainan tradisional khas Jawa Timur ini tidak hilang, dan tugas kita sebagai anak bangsa harus mampu melestarikan aset Budaya.

Kata Kunci : Cergam, Congklak, Belajar, Permainan, Seru

ABSTRACT

The children of the past were certainly different from the children of today. In the past, children were interested in playing outdoors and reading books. The conditions are now different, they are spoiled with gadgets. Playing games is much more interesting than reading books. Submission of picture story books is the delivery of educational messages for children and packaging them through a visual approach.

This design presents a story about a traditional East Javanese game "Congklak" which must be preserved. This design aims to develop children's cognitive and stimulate the imagination of children at the age of 4-7 years. To make a picture story book, data is needed as a reference in making it. In collecting this data, the authors used observation and interview techniques. There is also supporting data obtained from existing sources, such as literature and mass media.

Based on the results of observations, they were also enthusiastic about seeing and telling what they saw in picture story books. After knowing the background, the formulation of the problem, and conducting interviews and observations, the writer got a keyword, namely the excitement of learning the congklak game through comic.

Through the design of a picture story book "Yuk, Main Congklak" with the hope of becoming an alternative learning for early childhood by delivering educational messages for children and packaging them through a visual approach. And it is hoped that this traditional game typical of East Java will not disappear, and our duty as children of the nation must be able to preserve cultural assets.

Keywords: Play, Congklak, Learning, Games, Fun

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan seluruh alam yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan laporan tugas akhir dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, penutup para Nabi sekaligus satu-satunya uswatun khasanah kita. Tugas akhir ini dibuat sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain, program Desain Komunikasi Visual di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur dengan judul " Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Permainan Congklak Sebagai Permainan Khas Jawa Timur pada Usia 4-7 Tahun". Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah memperkenalkan permainan tradisional congklak khas Jawa Timur kepada anak-anak pada usia 4-7 tahun.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Saya ucapkan banyak terima kasih kepada bapak dan ibu dosen yang telah membimbing saya untuk mengerjakan tugas akhir dengan baik. Juga kepada orang tua, saudara kembar saya Vira Tri Kartika dan Yusuf Syafii Muhammad sebagai partner belajar Saya, serta teman-teman lainnya, yang telah banyak membantu saya dan memberi dukungan penuh dalam menjalani semester 8 mata kuliah tugas akhir ini. Laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna sehingga saya berharap adanya perbaikan, kritik dan saran yang membangun.

Demikian, semoga perancangan dan laporan yang saya buat dapat bermanfaat bagi banyak orang termasuk diri saya sendiri. Juga memberi ilmu pengetahuan tentang adab dalam agama islam yang bertujuan untuk kesuksesan dunia dan akhirat.

Surabaya, 1 Juni 2023

Vina Dwi Sartika

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	11
1.1. Latar Belakang	11
1.2. Identifikasi Masalah	14
1.3. Rumusan Masalah	14
1.4. Batasan Masalah.....	15
1.5. Tujuan Perancangan	15
1.6. Manfaat.....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING.....	17
2.1. Tinjauan tentang Permainan	17
2.1.1. Permainan Tradisional Congklak	17
2.2. Buku Cerita Bergambar	18
2.3. Teori Desain	20
2.3.1. Elemen Desain.....	20
2.3.2. Prinsip-Prinsip Desain.....	21
2.4. Studi Eksisting.....	24
BAB III METODOLOGI DESAIN.....	27
3.1 Definisi Operasional Judul	27
3.1.1 Buku Cerita Bergambar.....	27
3.1.2 Permainan Tradisional.....	27
3.1.3 Congklak	28
3.2 Teknik Pengumpulan Data	28
3.2.1 Data Primer.....	28
3.2.2 Data Sekunder	29
3.3 Teknik Sampling	29

3.3.1 Populasi	29
3.3.2 <i>Sample</i>	30
3.4 Tahap Perancangan.....	30
3.5 Alur Berfikir	33
BAB IV ANALISIS DATA	34
4.1 Analisis Data Wawancara.....	34
4.1.1 Analisis Data Primer	34
4.1.2 Analisis Data Observasi	37
4.1.3 Analisis Data Sekunder	37
4.1.4 Analisis Data 5W+1H.....	38
4.2 Analisis <i>Consumer Insight</i>	41
4.3 Sintesa Data.....	41
4.4 <i>Unique Selling Point</i>	41
BAB V KONSEP DESAIN.....	43
5.1 Perumusan Konsep	43
5.2 Definisi Keyword	44
5.3 Makna Denotatif.....	44
5.4 Makna Konotatif.....	44
5.5 Konsep verbal	44
5.5.1 Judul Buku.....	45
5.5.2 Gaya Bahasa	45
5.5.3 Anatomi Buku	45
5.5.4 Alur Cerita	49
5.6 Konsep Visual	50
5.6.1 Gaya Gambar	50

5.6.2. Warna	50
5.6.3 Layout.....	52
5.6.4 Tipografi	52
5.7 Konsep Media.....	53
5.7.1 Media Utama.....	53
5.7.2 Media Pendukung	54
5.7.3 Sudi Visual	55
BAB VI ALTERNATIF DESAIN	62
6.1 Cover Buku	62
6.2 Isi Buku	62
6.3 Media Pendukung	63
6.3.1 Totebag.....	64
6.3.2 Sticker Pack.....	65
6.3.3 Congklak Beserta Isian	66
6.3.4 Gantungan Kunci Akrilik.....	66
6.3.5 Instagram.....	67
6.3.6 Panduan Cara Bermain dan Peraturan.....	67
6.4 Rancangan Anggaran Proyek.....	68
BAB VII PENUTUP	70
7.1 Kesimpulan	70
7.2 Saran.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4 (a) Buku cerita bergambar yang berjudul “congklak”	23
Gambar 2.4 (b) Buku Hore Aku Tinggi!	24
Gambar 4.1.1 (a) Wawancara dengan Ilustrator Picture Book... ..	33
Gambar 4.1.1 (b) Wawancara narasumber Tk Aisyiyah Bustanul Athfal.....	34
Gambar 5.6.1 Referensi gaya gambar dari buku “Hore, Aku Tinggi!”	36
Gambar 5.6.2 (a) Referensi Palet warna	49
Gambar 5.6.2 (b) Referensi Palet warna	50
Gambar 5.6.3 Referensi Layout Buku “Ayo Berdo’a”	51
Gambar 5.7.3 (A) 1 Referensi acuan visual Ina.....	55
Gambar 5.7.3 (A) 2 Referensi acuan visual Abyasa	56
Gambar 5.7.3 (A) 3 Referensi acuan visual Ibu Ina.....	57
Gambar 5.7.3 (B) 1 Ekspresi wajah karakter Ina	57
Gambar 5.7.3 (B) 2 Ekspresi wajah karakter Ibu Ina.....	58
Gambar 5.7.3 (B) 3 Ekspresi wajah karakter Abyasa	58
Gambar 6.1 Cover Buku	60
Gambar 6.2 Isi Buku... ..	61
Gambar 6.3.1 Media pendukung Totebag.....	63
Gambar 6.3.2 Media pendukung berupa sticker pack... ..	64
Gambar 6.3.3 Media Pendukung Berupa Congklak.....	65
Gambar 6.3.4 Media Pendukung Berupa Gantungan Kunci Akrilik... ..	65
Gambar 6.3.5 Media Pendukung Berupa Feed Instagram... ..	66
Gambar 6.3.6 Media Pendukung Panduan Cara Bermain dan Peraturan.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 5.5.3 Paginasi Halaman	42
Tabel 6.4 Rancangan Anggaran Proyek	63