

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PERMAINAN
TRADISIONAL “ENGGLEK” UNTUK ANAK-ANAK**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Ramitha Mawangi Dyah Ayu Sariningrum

11171046

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA**

2021

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PERMAINAN
TRADISIONAL “ENGGLEK” UNTUK ANAK-ANAK**

Disusun Oleh

Ramitha Mawangi Dyah Ayu Sariningrum

11171046

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

STRATA 1

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Tanggal : 26 Agustus 2021



Danu Widiatoro, S.Sn., M.Sn

NIK : 01103070

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PERMAINAN TRADISIONAL “ENKLEK” UNTUK ANAK-ANAK

Tugas Akhir ini telah diuji dan dipertahankan
Di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang Strata
1 Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Pada tanggal 26 Agustus 2021 di STSRD VISI Yogyakarta


Dewan Penguji

Pembimbing



Danu Widiantoro, S.Sn., M.Sn
NIK : 01103070

Ketua Penguji



Drs. M. Danang Syamsi, M.Sn
NIK : 96093005

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



Sudjadi Tjipto R, S.Sn., M.Ds
NIP : 197502132005011001

Ketua Jurusan



Dwisanto Savogo, S.Sn., M.Ds
NIK : 09123113

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga perancang dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Interaktif Permainan Tradisional Egklek” ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan Strata Satu Desain Komunikasi Visual di Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.

Perancang menyadari bahwa Tugas Akhir ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Peneliti berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian Tugas Akhir dan secara khusus pada kesempatan ini perancang menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Sudjadi Tjipto Rahardjo, S.Sn., M.Ds selaku Ketua STSRD Visi.
2. Bapak Dwisanto Sayogo, S.Sn., M.Ds selaku Ketua Program Studi STSRD Visi.
3. Ibu Donna Carolina, S.Sn., M.sn selaku Dosen Wali.
4. Bapak Danu Widianoro, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
5. Ibu Atta selaku narasumber yang bersedia memberikan waktunya untuk memberi informasi mengenai penelitian ini.
6. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan motivasi, dukungan, doa dan restu.
7. Seluruh staff Dosen STSRD Visi yang telah membantu selama perkuliahan.
8. Seluruh staff dan karyawan STSRD Visi yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama perkuliahan.
9. Semua teman dan sahabat di kampus STSRD Visi khususnya Risna, Reven yang telah memberi semangat dan membantu saya.
10. Semua temen dan sahabat penulis Tasryka, Meiwiga, Nurul, Widia, dan Safira yang telah memberi semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.

11. Eggy Andhika dan Valrika Valencia yang telah memberi semangat dan membantu saya.
12. Seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa perancang sebutkan satu per satu.
13. *Last but not least, i wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

Perancangan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan dan perbaikannya, sehingga akhirnya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi banyak pihak.

Yogyakarta, Agustus 2021

Penulis
Ramitha M Dyah
11171046

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	1
LEMBAR PENGESAHAN	2
KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR GAMBAR.....	7
DAFTAR TABEL	10
ABSTRAK	11
ABSTRACT	12
BAB I PENDAHULUAN.....	13
A. Latar Belakang	13
B. Rumusan Masalah Perancangan	15
C. Batasan Perancangan.....	15
D. Tujuan Perancangan.....	15
E. Manfaat Perancangan.....	15
F. Metode Perancangan.....	17
G. Skema Perancangan	18
BAB II DATA DAN ANALISA	19
A. Tinjauan Permainan Tradisional Engklek	19
B. Tahapan Bermain Engklek.....	21
C. Analisa Objek	24
D. Target Audiens	25
E. Target Market.....	26
F. Referensi Perancangan	27
G. Landasan Teori.....	29
1. Tinjauan Teori Buku Cerita Interaktif.....	29
2. Jenis-jenis Buku Cerita Interaktif	31
3. Tinjauan Permainan Tradisional.....	35
4. Tinjauan Ilustrasi	36
5. Tinjauan Warna	36
6. Tinjauan Tipografi	39

7. Tinjauan Layout.....	42
BAB III KONSEP PERANCANGAN	45
A. Konsep Verbal	45
1. Judul Buku.....	45
2. Informasi Buku.....	46
3. Sinopsis/Plot	46
4. Daftar Isi Buku	47
B. Konsep Visual	50
1. Studi <i>Cover</i>	50
2. Studi Ilustrasi.....	51
3. Studi Karakter	52
4. Studi Stilasi	54
5. Studi Layout.....	58
6. Studi Tipografi.....	59
7. Studi Warna	61
8. Rough Layout	63
BAB IV VISUALISASI DESAIN	67
A. Cover	67
B. Isi Buku	68
C. Aplikasi Desain	75
D. Media Pendukung.....	78
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Skema Perancangan.....	18
Gambar 2 Permainan Engklek	19
<i>Gambar 3 Pola Permainan Engklek Versi Husna</i>	<i>21</i>
Gambar 4 Pola Permainan Engklek Versi Dharmamulya.....	23
Gambar 5 Buku Cergam Hansel dan Gretel.....	27
Gambar 6 Buku Cergam Puzzel Book Hewan Khas Nusantara	28
Gambar 7 Buku Cergam Dunia Petak Umpet	29
Gambar 8 Warna Primer	37
Gambar 9 Warna Sekunder	38
Gambar 10 Warna Intermediate	38
Gambar 11 Font Display	40
Gambar 12 Slab atau Serif	41
Gambar 13 Script	41
Gambar 14 Dekoratif.....	41
Gambar 15 Layout Squence	42
Gambar 16 Layout Emphasis	43
Gambar 17 Layout Balance Simetris	43
Gambar 18 layout Balance Asimetris	44
Gambar 19 Layout Unity	44
Gambar 20 Studi Cover.....	51
Gambar 21 Studi Ilustrasi	52
Gambar 22 Studi Karakter Tokoh Utama	53
Gambar 23 Studi Karakter Tokoh Pendamping	53
Gambar 24 Studi Karakter Tokoh Pendukung.....	54
Gambar 25 Studi Stilasi	55
Gambar 26 Kusioner	55
Gambar 27 Upin Ipin Karakter Serial Upin Ipin.....	55
Gambar 28 Studi Stilasi	55
Gambar 29 Mei-Mei Karakter Serial Upin-Ipin	56
Gambar 30 Karakter Nara	56

Gambar 31 Susanti Karakter Serial Upin Ipin	57
Gambar 32 Studi Stilasi Karakter Wulan.....	57
Gambar 33 Studi Stilasi Karakter Ina	58
Gambar 34 Studi Stilasi Karakter Ika	58
Gambar 35 Studi Stilasi karakter Anjani	58
Gambar 36 Studi Layout	59
Gambar 37 Studi Layout	59
Gambar 38 Studi Tipografi Headline	60
Gambar 39 Studi Tipografi Headline	60
Gambar 40 Studi Tipografi Headline	60
Gambar 41 Studi Tipografi Body Text	61
Gambar 42 Studi Tipografi Body Text	61
Gambar 43 Studi Tipografi Body Text	61
Gambar 44 Studi Warna.....	62
Gambar 45 Studi Warna.....	62
Gambar 46 Studi Warna.....	63
Gambar 47 Cover Depan.....	67
Gambar 48 Cover Belakang	68
Gambar 49 Isi Buku Hal informasi nama pemilik	68
Gambar 50 Isi Buku Hal info buku dan pengenalan karakter	69
Gambar 51 Isi Buku Hal judul dan hal 1.....	70
Gambar 52 Isi Buku Hal 2 dan 3.....	71
Gambar 53 Isi Buku Hal 4 dan 5.....	71
Gambar 54 Isi Buku Hal 6 dan 7.....	72
Gambar 55 Isi Buku Hal 8 dan 9.....	73
Gambar 56 Isi Buku Hal 10 – 13	74
Gambar 57 Kartu Engklek	74
Gambar 58 Karakter Maze Games	75
Gambar 59 Mockup Aplikasi Desain Cover Buku	76
Gambar 60 Mockup Aplikasi Desain Isi Buku	76
Gambar 61 Mockup Aplikasi Desain Interaktif Hidden Pull Tab.....	77

Gambar 62 Mockup Aplikasi Desain Interaktif Peek a Boo dan Games.....	77
Gambar 63 Media Pendukung Poster.....	78
Gambar 64 Mockup Coloring Book.....	78
Gambar 65 Mockup Gantungan Kunci	79
Gambar 66 Mockup Sticker	79
Gambar 67 Mockup Pencil Case.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Isi	50
Tabel 2 Studi Stilasi	55
Tabel 3 Studi Stilasi Karakter Nara	56
Tabel 4 Studi Stilasi Karakter Wulan.....	57
Tabel 5 Rough Layout.....	66

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PERMAINAN TRADISIONAL “ENKLEK” UNTUK ANAK-ANAK

Ramitha Mawangi Dyah Ayu Sariningrum
Jurusan Desain Komunikasi Visual,
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
ramithamawangi@gmail.com

ABSTRAK

Permainan Engklek merupakan permainan tradisional yang dikenal di berbagai kalangan masyarakat Indonesia bahkan hingga mancanegara. Engklek juga dikenal dengan sebutan Sunda Manda, Sondah, Angkling, dll. Permainan ini sudah ada sejak jaman romawi kuno. Permainan Engklek dimainkan pada bidang datar dengan membuat gambar dan rules permainannya adalah melompat dengan satu kaki, permainan Engklek biasanya dimainkan 2 hingga 5 anak. Namun belum banyak buku yang memuat cerita tentang permainan Engklek bagi anak usia 4-10 tahun.

Hal tersebut menjadi dasar perancangan buku cerita interaktif ini. Pada buku cerita bergambar tersebut memuat elemen visual dan verbal yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada *target audience*. Adaptasi cerita, ilustrasi, jenis karakter dan pemilihan warna disesuaikan dengan selera *target audience*. Perancangan ini menggunakan metode pendekatan langsung terhadap anak.

Hasil dari perancangan ini berupa buku yang berukuran 20cm x 20cm karena ukuran tersebut dirasa mudah dibawa oleh anak-anak. Menggunakan warna yang *colorfull* dengan teknik *hand drawing* agar memberi kesan *childish*. Pemilihan kalimat menggunakan bahasa yang ringan dan sederhana agar pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh *target audience*. Pembuatan ekspresi ilustrasi juga dipertimbangkan agar menarik, pemilihan layout yang sederhana juga dipertimbangkan agar anak-anak betah untuk membaca.

Kata kunci : Buku cerita bergambar, Interaktif, Permainan Engklek.

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PERMAINAN TRADISIONAL “ENKLEK” UNTUK ANAK-ANAK

**Ramitha Mawangi Dyah Ayu Sariningrum
Jurusan Desain Komunikasi Visual,
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
ramithamawangi@gmail.com**

ABSTRACT

Engklek is a traditional game that is known in various circles of Indonesian people even to foreign countries. Engklek is also known as Sunda Manda, Sondah, Angkling, etc. This game has been around since ancient Rome. Engklek is played on a flat plane by making pictures and the rules of the game are to jump with one leg, Engklek is usually played by 2 to 5 children. But there are not many books that contain stories about Engklek for children aged 4-10 years.

This became the basis of the design of this interactive storybook. In the illustrated storybook contains visual and verbal elements that serve to convey information to the target audience. Story adaptations, illustrations, character types and color selection are tailored to the target audience's tastes. This design uses a method of direct approach to the child.

The result of this design is a book that measures 20cm x 20cm because the size is felt easy to carry by children. Using colorful color with hand drawing technique to give childish impression. Sentence selection uses light and simple language so that the message conveyed is easy for target audience to understand. The creation of illustration expressions is also considered to be interesting, the selection of simple layouts is also considered so that children feel at home reading.

Keywords : Illustrated storybook, Interactive, Engklek Game.