

**PERANCANGAN BUKU PETUNJUK  
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK  
DI YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Elfaeni Febrianawati**


**NIM 1610198124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2022**

**PERANCANGAN BUKU PETUNJUK  
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK  
DI YOGYAKARTA**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2022

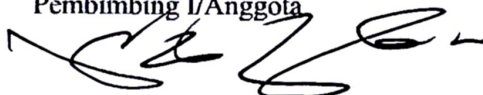


Sebab diujung jalan sana kamu hanya akan menemui diri mu sendiri  
yang nggak akan ninggalin kamu.

- Edelenyi Laura Anna -

Tugas Akhir Perancangan berjudul: **PERANCANGAN BUKU PETUNJUK PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI YOGYAKARTA**), diajukan oleh Elfaeni Febrianawati, NIM 1610198124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro., M.Sn.

NIP 19650522 199203 1 003 / NIDN 0022056503

Pembimbing II/Anggota



Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

NIP 19840909 201404 1 001 / NIDN 0009098410

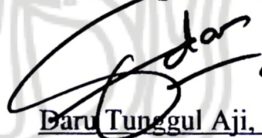
Cognate/Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004 / NIDN 0012048103

Ketua Program Studi DKV/ Anggota



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

Ketua Jurusan / Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702



Mengotai,  
Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta

Dr. Nimbul Kaharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>ABSTRACT</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Perancangan .....	4
D. Batasan Perancangan .....	4
1. Batasan Media .....	4
2. Batasan Konten .....	4
3. Batasan Target Audiens .....	4
E. Manfaat Perancangan .....	4
1. Bagi Target Audiens .....	4
2. Bagi Mahasiswa .....	4
3. Bagi Institusi .....	4
F. Definisi Operasional .....	5
G. Metode Perancangan .....	6
1. Data Yang Dibutuhkan .....	6
2. Metode Pengumpulan Data .....	6
3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data .....	7
H. Metode Analisis Data.....	7

I.	Konsep Perancangan .....	8
J.	Skematika Perancangan .....	8
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....</b>		<b>9</b>
A.	Data Objek Perancangan .....	9
1.	Objek Perancangan Bermain .....	10
a.	Definisi Bermain.....	10
b.	Tujuan Bermain .....	11
c.	Manfaat Bermain .....	12
2.	Objek Perancangan Permainan Tradisional .....	13
a.	Definisi Permainan Tradisional .....	13
b.	Jenis Permainan Tradisional .....	14
c.	Perbandingan Permainan Tradisional dan Modern .....	14
3.	Objek Perancangan Yogyakarta .....	17
a.	Yogyakarta .....	17
b.	Wilayah Yogyakarta.....	18
B.	Studi Pustaka .....	20
1.	Kajian Literatur .....	20
2.	Landasan Teori .....	22
a.	Landasan Teori Buku.....	22
b.	Landasan Teori Buku Pentunjuk .....	26
c.	Landasan Teori Buku Buku Permainan Tradisional.....	30
d.	Permainan Tradisional.....	33
e.	Landasan Teori Desain .....	47
C.	Identifikasi Problematika Perancangan.....	52
1.	Problematika Topik Perancangan .....	52
2.	Problematika Teknis Perancangan.....	53
D.	Analisa Data.....	52
1.	Apa ( <i>What</i> ) .....	52
2.	Kenapa ( <i>Why</i> ).....	54
3.	Siapa ( <i>Who</i> ).....	54
4.	Kapan ( <i>When</i> ) .....	55
5.	Dimana ( <i>Where</i> ).....	55

6. Bagaimana ( <i>How</i> ) .....	56
E. Kesimpulan .....	56
F. Usaha Pemecahan Masalah .....	56
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>57</b>
A. Konsep Media .....	57
1. Tujuan Media .....	57
2. Strategi Media .....	57
a. Khalayak sasaran .....	57
b. Pemilihan media .....	58
c. Media Panduan .....	58
B. Konsep Kreatif .....	59
1. Tujuan Kreatif .....	59
2. Strategi Kreatif .....	59
C. Program Kreatif .....	60
1. Tema Pesan .....	60
2. Strategi Penyajian Pesan .....	60
3. Pengarahan Pesan Visual .....	60
a. Moment Visual .....	61
b. Citra Visual .....	61
c. Tipe Huruf .....	61
d. Tone Warna .....	61
e. Layout .....	61
f. Model Ilustrasi .....	61
4. Penulisan Naskah .....	61
a. Judul .....	61
b. Body copy .....	62
c. Slogan .....	62
d. Closing .....	62
5. Pengarahan Teknis .....	62
a. Format dan ukuran .....	62
b. Bahan dan Teknis Visual .....	62
c. Jumlah Produksi .....	63

d. Biaya Produksi.....	63
<b>BAB IV VISUALISASI .....</b>	<b>66</b>
A. Dara Visual .....	66
1. Referensi Karakter .....	66
2. Referensi Prperti Alat Permainan.....	67
3. Referensi Alat Pengganti Permainan .....	70
4. Referensi Ikon Waktu .....	72
5. Referensi Ikon Ruangan .....	73
6. Layout Buku.....	75
B. Penjaringan Ide Visual.....	76
1. Ilustrasi .....	76
2. Layout Buku.....	79
C. Pengembangan Bentuk Visual .....	80
1. Layout Kasar .....	80
2. Layout Komperhensif.....	84
3. Eksekusi Final <i>Design</i> .....	96
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>101</b>
A. Kesimpulan .....	101
B. Saran .....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>103</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>104</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan .....	9
Gambar 2.1 Peta Geografis Provinsi DI. Yogyakarta .....	17
Gambar 2.2 Peta Geografis Kabupaten Bantul .....	18
Gambar 2.3 Peta Geografis Kabupaten Gunung Kidul .....	19
Gambar 2.4 Peta Geografis Kabupaten Kulon Progo .....	19
Gambar 2.5 Peta Geografis Kabupaten Sleman .....	19
Gambar 2.6 Peta Geografis Kota Yogyakarta .....	20
Gambar 2.7 Buku Petunjuk Keselamatan .....	28
Gambar 2.8 Buku Petunjuk Perakitan Lemari <i>Kleppstad</i> .....	28
Gambar 2.9 Buku Petunjuk Instalasi Listrik Rumah Tangga .....	29
Gambar 2.10 Buku Petunjuk Penganturan <i>4-slice Toaster Oven Broiler</i> .....	29
Gambar 2.11 Gitar for Kids: A Beginners .....	30
Gambar 2.12 Buku Permainan Tradisional Jawa .....	31
Gambar 2.13 Buku Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak .....	32
Gambar 2.14 Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia .....	32
Gambar 2.15 Permainan tradisional Bethet thing-thong .....	36
Gambar 2.16 Permainan tradisional Jamuran .....	36
Gambar 2.17 Permainan tradisional Gatheng .....	37
Gambar 2.18 Permainan tradisional Dhingklik Oglak-Aglik .....	39
Gambar 2.19 Permainan tradisional Dhakon .....	41
Gambar 2.20 Permainan tradisional Macanan .....	42
Gambar 2.21 Permainan tradisional Mul-mulan .....	42
Gambar 2.22 Permainan tradisional Bas-basan .....	43
Gambar 2.23 Pola Permainan Tradisional Engklek .....	45
Gambar 2.24 Permainan tradisional Angklek .....	46
Gambar 2.25 Permainan tradisional Pathon .....	47
Gambar 3.1 <i>Tone</i> Warna .....	47
Gambar 4.0 Referensi Desain Karakter Ludi .....	66
Gambar 4.1 Referensi Desain Karakter Weta .....	66
Gambar 4.2 Referensi Desain Karakter Nolu .....	66

Gambar 4.3 Referensi Desain Karakter Lora.....	67
Gambar 4.4 Referensi Desain Karakter Roli.....	67
Gambar 4.5 Referensi Properti Biji Sawo Kecil.....	67
Gambar 4.6 Referensi Properti Biji Asam Jawa.....	68
Gambar 4.7 Referensi Properti Biji Tanjung.....	68
Gambar 4.8 Referensi Properti Biji Koro Benguk.....	68
Gambar 4.9 Referensi Properti Kerikil.....	69
Gambar 4.10 Referensi Properti Pecahan Tembikar.....	69
Gambar 4.11 Referensi Properti Dhakon.....	69
Gambar 4.12 Referensi Properti Gasng Kayu.....	69
Gambar 4.13 Referensi Pensil.....	70
Gambar 4.14 Referensi Spidol.....	70
Gambar 4.15 Referensi Penghapus.....	70
Gambar 4.16 Referensi Penggaris.....	70
Gambar 4.17 Referensi Lakban.....	71
Gambar 4.18 Referensi Buku Tulis dan Kertas.....	71
Gambar 4.19 Referensi Penjepit Kertas.....	71
Gambar 4.20 Referensi Ikon Waktu Pagi.....	72
Gambar 4.21 Referensi Ikon Waktu Siang.....	72
Gambar 4.22 Referensi Ikon Waktu Sore.....	72
Gambar 4.23 Referensi Ikon Waktu Malam.....	73
Gambar 4.24 Referensi Ikon Kamar Tidur.....	73
Gambar 4.25 Referensi Ikon Ruang Tamu.....	73
Gambar 4.26 Referensi Ikon Ruang TV.....	74
Gambar 4.27 Referensi Ikon Ruang Makan.....	74
Gambar 4.28 Referensi Ikon Ruang Belajar.....	74
Gambar 4.29 Referensi Cover Buku 1.....	75
Gambar 4.30 Referensi Cover Buku 2.....	75
Gambar 4.31 Referensi Sub Judul.....	75
Gambar 4.32 Referensi Isi.....	76
Gambar 4.33 Desain Karakter Ludi.....	80
Gambar 4.34 Desain Karakter Nolu.....	80

Gambar 4.35 Desain Karakter Weta .....	81
Gambar 4.36 Desain Karakter Lora .....	81
Gambar 4.37 Desain Karakter Roli.....	81
Gambar 4.38 Desain Properti Alat Permainan 1 .....	82
Gambar 4.39 Desain Properti Alat Permainan 2 .....	82
Gambar 4.40 Desain Ikon Waktu.....	82
Gambar 4.41 Desain Ikon Ruangan .....	82
Gambar 4.42 <i>Layout</i> Kasar Cover Buku .....	83
Gambar 4.43 <i>Layout</i> Kasar Pembukaan.....	83
Gambar 4.44 <i>Layout</i> Kasar Sub Cover .....	83
Gambar 4.45 <i>Layout</i> Kasar Isi Bagian Suit.....	84
Gambar 4.46 <i>Layout</i> Kasar Isi untuk Bermain dan Bernyanyi .....	84
Gambar 4.47 <i>Layout</i> Kasar Isi untuk Bermain dan Berpikir .....	84
Gambar 4.48 <i>Layout</i> Kasar Isi untuk Bermain dan Adu Ketangkasan .....	84
Gambar 4.49 Visualisasi Karakter Ludi.....	85
Gambar 4.50 Visualisasi Karakter Weta.....	85
Gambar 4.51 Visualisasi Karakter Nolu .....	85
Gambar 4.52 Visualisasi Karakter Lora.....	86
Gambar 4.53 Visualisasi Karakter Roli .....	86
Gambar 4.54 Visualisasi Properti Biji Sawo Kecil.....	86
Gambar 4.55 Visualisasi Properti Biji Asam .....	87
Gambar 4.56 Visualisasi Properti Biji Tanjung .....	87
Gambar 4.57 Visualisasi Properti Biji Koro Benguk.....	87
Gambar 4.58 Visualisasi Properti Kerikil .....	87
Gambar 4.59 Visualisasi Properti Pecahan Tembikar.....	88
Gambar 4.60 Visualisasi Properti Dhakon.....	88
Gambar 4.61 Visualisasi Properti Gasing Kayu .....	88
Gambar 4.62 Visualisasi Properti Alat Pengganti Permainan .....	88
Gambar 4.63 Visualisasi Ikon Waktu Pagi .....	89
Gambar 4.64 Visualisasi Ikon Waktu Siang .....	89
Gambar 4.65 Visualisasi Ikon Waktu Sore .....	89
Gambar 4.66 Visualisasi Ikon Waktu Malam .....	90

Gambar 4.67 Ikon Ruang Belajar.....	90
Gambar 4.68 Ikon Kamar Tidur.....	90
Gambar 4.69 Ikon Ruang Tamu.....	91
Gambar 4.70 Ikon Ruang TV.....	91
Gambar 4.71 Ikon Ruang Makan.....	91
Gambar 4.72 Book Cover Depan dan Belakang.....	92
Gambar 4.73 Daftar Isi.....	92
Gambar 4.74 Sub Bab.....	93
Gambar 4.75 Isi.....	94
Gambar 4.76 <i>Mockup</i> Buku.....	95
Gambar 4.77 <i>Mockup</i> Isi Buku.....	95
Gambar 4.78 <i>Mockup</i> Totebag.....	96
Gambar 4.79 <i>Mockup</i> Notebook.....	96
Gambar 4.80 <i>Mockup</i> Bookmark.....	96
Gambar 4.81 <i>Mockup</i> GSM.....	97
Gambar 4.82 Isi GSM <i>Mindmaps</i> .....	97
Gambar 4.83 Poster.....	98
Gambar 4.84 <i>Mockup</i> Poster.....	98
Gambar 4.85 <i>Mockup</i> Katalog.....	99
Gambar 5.0 <i>Totebag</i> .....	106
Gambar 5.1 <i>Mockup</i> Buku.....	106
Gambar 5.2 Pembukaan.....	107
Gambar 5.3 <i>Finishing</i> Permainan Jamuran.....	109
Gambar 5.4 <i>Finishing</i> Permainan Dhingklik Oglak-Aglik.....	110
Gambar 5.5 <i>Finishing</i> Permainan Bethet Thing-Thong.....	111
Gambar 5.6 <i>Finishing</i> Permainan Dhakon.....	112
Gambar 5.7 <i>Finishing</i> Permainan Macanan.....	113
Gambar 5.8 <i>Finishing</i> Permainan Mul-mulan.....	114
Gambar 5.9 <i>Finishing</i> Permainan Bas-basan.....	115
Gambar 5.10 <i>Finishing</i> Permainan Engklek.....	116
Gambar 5.11 <i>Finishing</i> Permainan Pathon.....	117
Gambar 5.12 <i>Finishing</i> Permainan Gatheng.....	118

Gambar 5.13 <i>Graphic Standart Manual (GSM)</i> .....	125
Gambar 5.14 Katalog .....	126
Gambar 5.15 Poster .....	127
Gambar 5.16 <i>Feed Instagram</i> .....	128
Gambar 5.17 <i>Sticker</i> .....	128
Gambar 5.18 <i>Bookmark</i> .....	129
Gambar 5.19 <i>Totebag</i> .....	129
Gambar 5.20 <i>Notebook</i> .....	130
Gambar 5.21 <i>Instagram Filter</i> .....	130
Gambar 5.22 Data Kuesioner .....	133
Gambar 5.23 Proses Layout di <i>Adobe Ilustrator</i> .....	135
Gambar 5.24 Proses Ilustrasi di <i>Procreat</i> .....	135
Gambar 5.25 Hasil akhir karya .....	136
Gambar 5.26 <i>Display</i> Pameran Tugas Akhir .....	137
Gambar 5.27 Dokumentasi Sebelum Sidang .....	138
Gambar 5.28 Proses Dokumentasi Sesudah .....	140
Gambar 5.29 Dokumentasi <i>Briefing</i> Sidang .....	141
Gambar 5.30 Dokumentasi Presentasi Sidang .....	141
Gambar 5.30 Dokumentasi Sidang .....	142

## DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 Komentar responden mengenai gaya ilustrasi .....	134
Tabel 5.2 Komentar responden mengenai Buku Ayo Bermain Bersama! .....	134



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan keberkahan-Nya. Dengan tulus penulis mengucapkan terima kasih banyak dan mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada kedua orang tua, saudara, kerabat dan sahabat yang selalu mendoakan dan mendukung, serta kepada dosen pembimbing yang sangat sabar dalam membimbing dan mengarahkan saya selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga tugas akhir ini dapat terwujud, walaupun dalam bentuk yang sederhana. Perancangan tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN BUKU PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI YOGYAKARTA** ini disusun bukan hanya sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, akan tetapi juga sebagai bentuk kontribusi dan masukan bagi masyarakat yang membutuhkan informasi di dalam buku interaktif tersebut.

Dalam perancangan ini, berangkat dari mulai dilupakan permainan tradisional anak di Yogyakarta tergeser oleh permainan modern dan membuat nya mulai telupakan, selain itu dampak dari gadget tumbuh kembang anak tidak baik sehingga membutuhkan permainan sebagai alternatif bermain.

Tentu penulis sadari bahwa sebagai manusia biasa yang tidak luput dari kekeliruan, tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan ketidak sempurnaan dari berbagai aspek, baik dari segi teknis penulisan maupun eksekusi karya. Oleh sebab itu, diharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun guna penyempurnaan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 12 Januari 2022  
Penulis,

Elfaeni Febrianawati  
NIM 1610198124



## UCAPAN TERIMA KASIH

Melalui kesempatan yang baik ini, atas bantuan mulai dari awal hingga akhir terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Dekan Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
4. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A. selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Serta bapak Kadek Primayudi, M.Sn. selaku Sekretaris prodi DKV dan jurusan Desain, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro., M.Sn., selaku Pembimbing I yang telah sabar membimbing dan memberikan arahan serta masukan untuk saya dalam proses pembuatan perancangan ini, juga atas kesediaan waktu dan kerja samanya.
6. Bapak Aditya Utama, S.Sos., M.Sn. selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memotivasi dalam proses perancangan tugas akhir ini, juga atas kesediaan waktu dan kerja samanya.
7. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku *cognate* yang telah memberikan masukan untuk saya dalam proses pembuatan perancangan ini, atas kesediaan waktu dan kerja samanya terima kasih banyak.
8. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku dosen wali saya selama kuliah S-1 Desain Komunikasi Visual, terima kasih sudah membimbing saya selama masa perkuliahan.
9. Semua jajaran dosen S-1 DKV ISI Yogyakarta Pak Aznar Zacky (Jecky), Pak Edi Jatmiko, Pak Umar Hadi, Pak Wibowo, Bu Hesti Rahayu, Pak Arif Agung S, Pak I.T. Sumbo Tinarbuko, Pak Endro Tri Susanto, Pak Hartono Karnadi, Pak Prayanto Widyo H, Pak FX. Widyatmoko (koskow), Pak

Gogor Bangsa, Pak Andi Haryanto, Pak Kadek Primayudi, Pak Aditya Utama, Ibu Heningtyas Widowati, Bu Sherli, dan Mba Alit, semoga kebaikan dan kesehatan selalu menyertai.

10. Keluarga tercinta, Ayahanda Harsono, Almarhumah ibu Tri Krismiati, Amey, Caca, Aditya, dan seluruh keluarga besar Hj. Soeharjo dan Yusuf.
11. Untuk Koi, Widya Amir, Patrik (Beatrice), Ashr, Ficca, Gofar, Danti, Ajul (Amalia Azzura), Marina, Cemong (Noviandari), Wildan, Raha, Kanda, Indah, Amel, Itek (Widya Ayu), Safira, Anindra, Alya, dan teman-teman lainnya yang telah banyak membantu dan memberi doa dalam proses perancangan ini.
12. Untuk dek Aisha, Nizam, Vano, Vino, Palupi, Lintang, Yudis dan kawan-kawan. Juga untuk mama & ayah Aisha, mama yang sudah membantu untuk mengisi kuisisioner.
13. Untuk teman-teman seperjuangan dan seperbimbingan Pak Baskoro dan Pak Adit.
14. Untuk teman-teman Kidang Alas DKV 2016, terima kasih banyak atas kebersamaan dan saling support-nya.
15. Untuk studio *Typealiens* yang sudah memberikan ruang untuk bereksplorasi.
16. Untuk kang Ichang, kak Kiki, kak Nabil, kak Jennie, kak Catur, mas Fikrie, mas Adrie, serta teman-teman devisi Ruang Uji yang telah memberikan kesempatan untuk bereksplorasi di Ruangguru.
17. Untuk teman-teman tim *graphic designer* Roboguru dan *departemen* Roboguru, terimakasih untuk kesempatan, pengertian dan dukungannya selama keriwihan pengerjaan Tugas Akhir ini.

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elfaeni F  
NIM : 1610198124  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI YOGYAKARTA**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 12 Januari 2022  
Yang membuat pernyataan,

Elfaeni Febrianawati  
NIM 1610198124

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elfaeni F  
NIM : 1610198124  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang DKV, dengan ini saya memberikan karya perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU PETUNJUK PERMAINANAN TRADISIONAL ANAK DI YOGYAKARTA** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 12 Januari 2022  
Yang membuat pernyataan,

Elfaeni Febrianawati  
NIM 1610198124

## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN BUKU PETUNJUK PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI YOGYAKARTA**

Elfaeni Febrianawati  
1610198124

Permainan tradisional dapat menjadi salah satu kegiatan untuk mengisi waktu luang tersebut. Tidak hanya dapat dimainkan oleh anak, orang tua pun juga bisa ikut bermain, karena mereka pasti pernah memainkan beberapa permainan ini ketika melewati masa kanak-kanak. Sehingga dapat mengakrabkan diri dengan anggota keluarga lainnya. Selain itu permainan tradisional memiliki pengaruh yang baik terhadap tumbuh kembang anak. Seperti bermain dan bernyanyi dapat melatih anak dalam berkomunikasi, bersosialisasi, responsif dan berempati. Bermain dan berpikir, anak dapat belajar mengenai konsentrasi, ketenangan, kecerdikan, dan strategi. Lalu terakhir bermain dan berkompetisi dapat membuat anak untuk tetap bergerak, menjadi kompetitif dan mengenai toleransi. Selain itu dapat mengurangi tingkat stress karena setiap hari harus melakukan banyak kegiatan dengan menggunakan gadget yang tentunya membuat badan dan psikis menjadi cepat lelah. Tentunya dengan bermain permainan tradisional juga dapat menjadi bagian dalam melestarikan budaya. Karena kegiatan yang dilakukan terus menerus akan menjadi kebiasaan dan akan terus diingat. Maka diperlukan media yang informatif, mudah dipahami, menggunakan gaya ilustrasi dan layout atraktif, juga memberikan alternatif pengganti benda untuk bisa didapatkan di rumah.

Kata kunci: Buku petunjuk, permainan tradisional anak, Yogyakarta.

## **ABSTRACT**

### **DESIGN OF CHILDREN'S TRADITIONAL GAME INSTRUCTIONS IN YOGYAKARTA**

Elfaeni Febrianawati  
1610198124

*Traditional games can be one of the activities to fill the spare time. Not only can be played by children, parents can also play, because they must have played some of these games when going through childhood. So they can bond with other family members. In addition, traditional games have a good influence on children's growth and development. Such as playing and singing can train children to communicate, socialize, be responsive and empathetic. Playing and thinking, children can learn about concentration, calm, ingenuity, and strategy. Then finally playing and competing can make children to keep moving, be competitive and about tolerance. In addition, it can reduce stress levels because every day you have to do many activities using gadgets which of course make the body and psyche tired quickly. Of course, playing traditional games can also be a part of preserving culture. Because activities that are carried out continuously will become a habit and will continue to be remembered. So we need media that is informative, easy to understand, uses an attractive illustration style and layout, also provides alternative substitutes for objects that can be obtained at home.*

*Keywords: Manual, children's traditional games, Yogyakarta.*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Permainan tradisional merupakan sebuah kegiatan menyenangkan yang dimainkan secara turun temurun. Serta merupakan salah satu unsur budaya yang tersebar di Indonesia. Memiliki karakteristik rekreatif, interaktif, kompetitif dan menghaluskan budi pekerti. Permainan tradisional dapat dilakukan secara individual, dengan kelompok kecil maupun besar dengan diiringi nyanyian dan gerakan. Bukan hanya bermain, namun permainan tradisional bermanfaat bagi perkembangan fisik dan mental.

Dalam permainan tradisional terdapat aturan pasti dan disepakati bersama. Hoorn menjelaskan bahwa permainan yang menggunakan aturan adalah permainan yang melibatkan loyalitas dan komitmen (Kurniati, 2016:1). Indonesia memiliki banyak permainan tradisional. Dari satu kota ke kota lain memiliki penyebutan nama permainan yang berbeda walaupun memiliki peraturan yang sama.

Salah satunya Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang disebut sebagai kota Budaya. Tentunya memiliki permainan tradisional turun temurun, terdapat 37 permainan tradisional di Yogyakarta. Permainan tradisional dikelompokkan berdasarkan pola bermain. Pertama bermain dan bernyanyi, kedua bermain dan berpikir, serta yang ketiga bermain dan berkompetisi (Dharmamulya: 2005,35). Dari pengkategorian tersebut dapat dilihat manfaat bermain. Menurut Khasanah, Prasetyo dan Rahkmawati (2011:102) permainan tradisional memiliki manfaat lain, tidak hanya mengembangkan fisik dan mental tetapi juga berguna sebagai bekal dalam lingkup kehidupan sosial.

Kehidupan sosial tumbuh beriringan dengan kemajuan teknologi. Sehingga banyak hal kini terasa mudah dan cepat. Pergeseran budaya pun tidak dapat dihindari. Namun di zaman sekarang hal yang dilakukan secara langsung dapat dilakukan melalui *gadget*. Keberadaan permainan berbasis *gadget* di tengah masyarakat mampu menghilangkan permainan tradisional. Sehingga anak-anak yang terlahir pada *post gen z* (1997-2012) perkiraan usianya



sekarang 8-23 tahun. Banyak yang tidak mengetahui apa saja jenis permainan tradisional bahkan cara bermainnya. Karena anak yang kini berusia 8-23 tahun terlahir pada masa transisi dari permainan tradisional ke permainan berbasis *gadget* memang berkembang secara pesat dan terus berinovasi. Namun hanya bermanfaat untuk melatih kecerdasan otak dan cara berpikir. Tidak melatih secara psikologis dan fisik. Padahal keempat hal itu penting untuk tumbuh kembang anak. Berdasarkan jurnal “Pendidikan Karakter Anak Era Milenial di Lingkungan masyarakat”, Nurmaningsih mengatakan anak merupakan individu yang sedang proses dengan pesat dan fundamental di tahap kehidupan selanjutnya.

Masa pandemi *COVID-19* yang kini terjadi membuat lebih banyak kegiatan dilakukan secara *online* melalui *gadget*. Dari kegiatan bermain, belajar bahkan bekerja dilakukan melalui gawai. Dikutip dari tempo.co belajar secara *online* membuat kelelahan dan tingkat stress anak naik. Karena tidak bertemu dengan banyak orang apalagi teman sebaya. Anak dapat kehilangan rasa empati, berkurangnya kemampuan dalam bersosialisasi dan kegiatan secara fisik.

Permainan tradisional dapat menjadi salah satu kegiatan untuk mengisi waktu luang tersebut. Anak bisa bermain dengan dampingan orang tuanya. Karena mereka juga pernah melewati masa kanak-kanak sekaligus bernostalgia. Selain mendampingi orang tua juga bisa memperhatikan tumbuh kembang anaknya dan mengakrabkan diri dengan anak. Selain itu permainan tradisional memiliki pengaruh yang baik terhadap tumbuh kembang anak. Seperti bermain dan bernyanyi dapat melatih anak dalam berkomunikasi, bersosialisasi, responsif dan berempati. Bermain dan berpikir, anak dapat belajar mengenai konsentrasi, ketenangan, kecerdikan, dan strategi. Lalu terakhir bermain dan berkompetisi dapat membuat anak untuk tetap bergerak, menjadi kompetitif dan mengenai toleransi. Selain itu dapat mengurangi tingkat stress karena setiap hari harus melakukan banyak kegiatan dengan menggunakan *gadget* yang tentunya membuat badan dan psikis menjadi cepat lelah. Tentunya dengan bermain permainan tradisional juga dapat menjadi

bagian dalam melestarikan budaya. Karena kegiatan yang dilakukan terus menerus akan menjadi kebiasaan dan akan terus diingat.

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat bertahan hidup kecuali jika hidup berkelompok (Rustan dan Hakki: 2017,43). Maka semakin sedikit kegiatan mereka dalam melakukan kegiatan sosial. Terutama anak-anak yang dalam masa tumbuh kembang. Tentunya diperlukan sebuah media. Oleh karena itu, pentingnya partisipasi media dalam penyampaian informasi tidak hanya untuk menginformasikan kepada publik, tetapi juga mempengaruhi sikap masyarakat terhadap informasi (Jalmur: 2016,73). Termasuk dalam kegiatan bermain anak dengan cara yang benar agar manfaat dari bermain permainan tetap tertinggal pada anak dan terus dilestarikan. Oleh sebab itu diperlukan media alternatif yang tepat untuk menyampaikan informasi tersebut.

Media komunikasi yang informatif dan atraktif akan mempermudah penyampaian informasi mengenai cara bermain permainan tradisional di Yogyakarta. Karena buku dan jurnal mengenai permainan anak tradisional di Yogyakarta membutuhkan guru atau orang tua sebagai mediasi, dan sulit untuk dipahami oleh anak. Penulisannya cenderung baku dan tidak tervisualisasikan dengan baik. Maka diperlukan media yang informatif, mudah dipahami, menggunakan gaya ilustrasi dan layout atraktif, juga memberikan alternatif pengganti benda untuk bisa didapatkan di rumah.

Sehingga dapat menyediakan alternatif bermain anak-anak generasi z dan *post gen z* di tengah kemajuan teknologi yang begitu cepat. Serta dapat memberikan dampak positif dalam kemampuan berinteraksi, berimajinasi, kreativitas, bertoleransi, berempati serta pesan moral yang berusaha dijaga secara turun temurun. Tidak hanya untuk mengisi waktu dan mengakrabkan diri bersama keluarga tetapi juga turut melestarikan permainan tradisional tidak hanya untuk masyarakat Yogyakarta namun masyarakat luas.

## **B. Rumusan Perancangan**

Bagaimana merancang media edukasi yang informatif, menarik dari segi visual, dan mudah dipahami dalam menyampaikan informasi mengenai petunjuk permainan tradisional yang ada di Yogyakarta?

## **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang media edukasi sebagai media alternatif yang informatif, atraktif dan mudah dipahami dalam menyampaikan informasi mengenai petunjuk permainan tradisional di Yogyakarta.

## **D. Batasan Perancangan**

Adanya Batasan perancangan agar terfokus pada topik dari objek perancangan, yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Perancangan berfokus pada permainan tradisional dari Yogyakarta.
2. Dalam perancangan ini menggunakan media utama buku yang didalam terdapat petunjuk bermain permainan tradisional yang dipadukan dengan ilustrasi dan layout, serta rekomendasi alat permainan yang dapat digunakan sebagai pengganti jika tidak tersedia di rumah dengan media pendukung filter Instagram.
3. Target *audience* anak-anak usia 7-14 tahun yang tumbuh kembangnya tidak lepas dari *gadget*.

## **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Target Audiens

Sebagai media alternatif untuk menyampaikan informasi tentang keragaman dan petunjuk permainan tradisional anak di Yogyakarta. Menambah wawasan dan referensi dalam mengisi waktu luang anak dengan permainan tradisional yang dapat membentuk fisik dan pola berpikir.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber informasi bagi mahasiswa desain komunikasi visual mengenai petunjuk permainan

tradisional anak di Yogyakarta yang sekarang mulai terlupakan karena bersinggungan dengan permainan modern.

### 3. Bagi Institusi

Sebagai sumber referensi kepustakaan dan acuan riset mengenai pembahasan permainan anak yang merupakan bagian dari budaya khususnya di wilayah Yogyakarta. Serta hasil dari perancangan buku petunjuk ini dapat dijadikan sebagai bahan dalam proses pembelajaran dan pengembangan karya.

## F. Definisi Operasional

### 1. Buku

Buku merupakan salah satu media untuk menyimpan informasi dapat berupa tulisan maupun gambar. Terdiri dari kumpulan kertas yang dilindungi oleh sampul lalu dijilid menjadi satu kesatuan (Suwarno, 2014:49-50).

### 2. Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, masuk dalam bagian dari masa kanak-kanak. Kegunaan bermain untuk meningkatkan keterampilan, perkembangan fisik maupun mental. Bermain juga penghubung antara kegiatan belajar secara informal ke formal (Tedjasaputra, 2001:38).

### 3. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah sebuah kegiatan menyenangkan yang dimainkan secara turun temurun. Memiliki karakteristik rekreatif, interaktif, kompetitif dan menghaluskan budi perkerti. Dalam permainan terdapat peraturan pasti yang sudah disepakati bersama. Secara umum permainan tradisional bersifat universal, sehingga sebuah permainan yang muncul di suatu daerah dapat muncul di daerah lain namun dengan cara khasnya masing-masing, sehingga permainan daerah dapat dimainkan oleh anak-anak di daerah lain (Kurniati, 2016:1-2)

#### 4. Yogyakarta

Yogyakarta atau Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi yang ada di Indonesia. Terdapat 1 kota dan 4 kabupaten yaitu kota Yogyakarta, kabupaten Bantul, kabupaten Sleman, kabupaten Kulon Progo dan kabupaten Gunung Kidul. Memiliki latar belakang yang lekat akan Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat (Gardjito 2017:18). Disebut sebagai kota Pelajar, wisata dan budaya karena masyarakatnya terus mempertahankan tradisi dan budaya dari waktu ke waktu.

#### 5. Buku Petunjuk

Buku petunjuk berisikan informasi dan petunjuk praktis untuk membantu dalam memahami penggunaan dan kinerja suatu aktivitas ([kbbi.kemdikbud.go.id](http://kbbi.kemdikbud.go.id)). Biasanya buku petunjuk disertai dengan ilustrasi agar mudah dipahami.

### **G. Metode Perancangan**

#### 1. Data Yang Dibutuhkan

##### a. Data Verbal

Berupa data yang berwujud teori, didapatkan melalui sumber referensi buku, wawancara, jurnal, artikel di internet dan sumber literasi lainnya. Agar mendapatkan informasi yang mendukung dalam proses perancangan.

##### b. Data Visual

Data yang diperoleh melalui foto maupun video, memiliki keterkaitan terhadap tema perancangan yang diangkat.

#### 2. Metode Pengumpulan Data

##### a. Observasi

Melakukan pengumpulan data dengan mengamati segala sesuatu mengenai permainan anak di Yogyakarta.

b. Survey

Pengumpulan data melalui kuesioner yang diajukan secara tertulis dengan menggunakan formulir yang berisikan pertanyaan terbuka dan pilihan ganda, kepada sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan.

c. Studi Pustaka

Data pustaka merupakan data siap pakai yang didapatkan dari sumber yang tersedia seperti literasi dari buku, majalah, media massa dan makalah Sebagai referensi sumber informasi dan landasan teori dalam tema perancangan.

d. Internet

Pengumpulan data yang tidak dapat diakses melalui buku, majalah, media massa maupun wawancara.

3. Instrumen/ Alat Pengumpulan data

a. Komputer/Laptop

Sebuah perangkat utama untuk mengkombinasikan proses hasil penelitian secara verbal dan visual, serta alat bantu dalam mendesain dalam tema perancangan ini.

b. Ponsel

Perangkat elektronik berupa ponsel akan menunjang dalam proses komunikasi dan dokumentasi dalam rangka pengumpulan data baik secara visual maupun audio.

## H. Metode Analisis Data

Setelah melalui tahap pengumpulan data, berupa wawancara dan kuesioner, observasi, studi pustaka, internet dan lainnya. Maka tahap selanjutnya adalah menganalisa dan mengolah data-data yang telah diperoleh. Dalam perancangan ini akan menggunakan metode analisis *5W+1H* yaitu:

a. *What*

Apa yang akan dibahas dalam Perancangan Buku Petunjuk Permainan Tradisional Anak di Yogyakarta?

Permainan tradisional anak di Yogyakarta yang sesuai dengan kebutuhan target audience, yaitu yang bisa dimainkan dilahan yang sempit dan sedikitnya dimainkan oleh 2 orang dan paling banyak 5 orang, sehingga bisa dimainkan di dalam ruangan yang ada di rumah, lalu disertakan rekomendasi alat pengganti permainan tradisional dengan alat yang ada di rumah. Lalu permainan yang dipilih adalah permainan yang paling populer dan tidak populer namun masih relevan dengan jaman sekarang, tidak mengandung unsur magis, seksual maupun penggunaan alat tajam yang berbahaya bagi anak-anak.

b. *Where*

Dimanakah lokasi penelitian dilakukan?

Yogyakarta

c. *When*

Kapan penelitian mengenai buku petunjuk Permainan Tradisional Anak di Yogyakarta akan dilaksanakan?

Penelitian akan dilakukan pada bulan Februari hingga awal bulan Mei.

d. *Who*

Siapakah target *market* dan target audien?

Untuk target *market* ditujukan kepada orang tua dan target *audience* adalah anak-anak dari generasi z dan post z yang hidupnya berdampingan dengan gadget.

e. *Why*

Kenapa memilih media dalam bentuk buku petunjuk dan mengangkat Permainan Tradisional Anak di Yogyakarta?

Karena buku petunjuk memadu padankan antara visual dan diksi agar mempermudah seseorang melakukan instruksi yang harus dilakukan serta terasa lebih informatif, atraktif dan tidak membosankan. Mengenai pengangkatan tema permainan tradisional anak di Yogyakarta karena memiliki potensi untuk diangkat dan digali menjadi sebuah tema, serta variasi permainan tradisional yang beragam namun tidak terpublikasikan dengan baik. Banyak orang tua yang kebingungan untuk mengalihkan fokus anak-anaknya dari *gadget*.

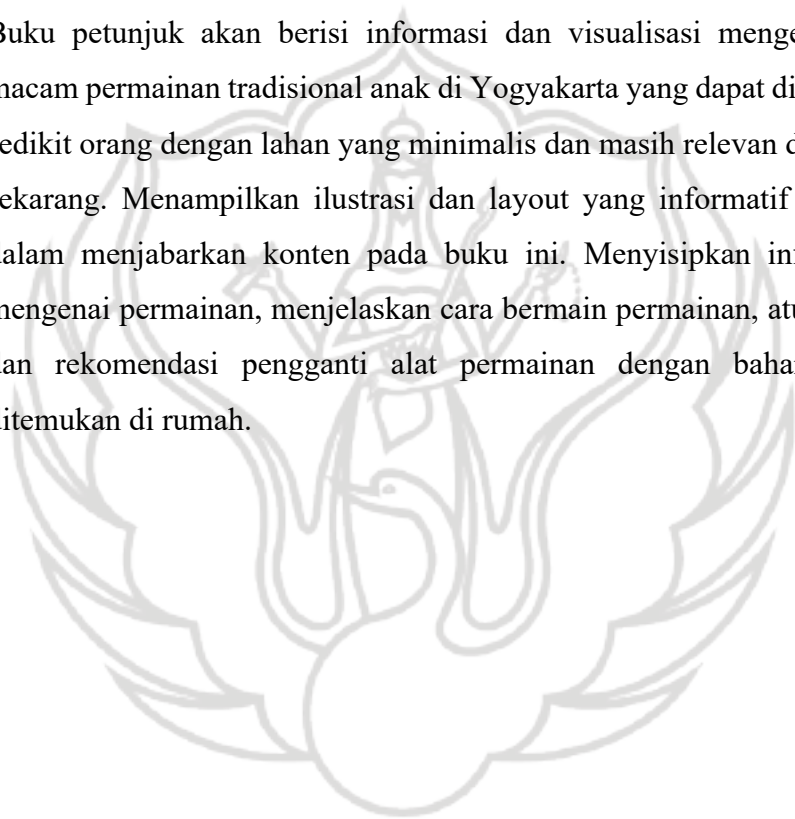
f. *Hwo*

Bagaimana mengemas buku petunjuk permainan tradisional anak di Yogyakarta agar menarik?

Dalam perancangan ini akan dikemas dalam bentuk buku petunjuk yang menggunakan gaya kartun kekanak-kanakan yang banyak ditemui dalam buku cerita anak-anak. Tentunya didampingi dengan bahasa yang *casual* dan informatif.

**I. Konsep Perancangan**

Buku petunjuk akan berisi informasi dan visualisasi mengenai berbagai macam permainan tradisional anak di Yogyakarta yang dapat dimainkan oleh sedikit orang dengan lahan yang minimalis dan masih relevan dengan zaman sekarang. Menampilkan ilustrasi dan layout yang informatif serta atraktif dalam menjabarkan konten pada buku ini. Menyisipkan informasi yang mengenai permainan, menjelaskan cara bermain permainan, aturan bermain, dan rekomendasi pengganti alat permainan dengan bahan yang bisa ditemukan di rumah.





## J. Skematika Perancangan



**Gambar 1.1** Skematika Perancangan  
Sumber: Elfaeni F. (2021)

## BAB II

### IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

#### A. Data Objek Perancangan

##### 1. Objek Perancangan Bermain

###### a. Definisi Bermain

Bermain merupakan bagian dari masa tumbuh kembang anak-anak. Serangkaian kegiatan untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan jiwa. Tanpa memperdulikan hasil akhir yang didapatkan entah menggunakan alat permainan maupun tidak. Tetapi harus memperhatikan nilai-nilai edukatif guna mengembakan potensi yang dimiliki oleh anak-anak (Fadlillah 2017:10). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bermain adalah segala kegiatan yang dapat membahagiakan.

Seperti pendapat Andang Ismail 2006 bermain dapat didefinisikan dalam dua bagian. Pertama bermain sebagai “*play*” yaitu kegiatan yang menyenangkan tanpa memperdulikan kalah atau menang. Kedua “*game*” merupakan kegiatan menyenangkan yang membutuhkan menang atau kalah.

Menurut buku *Bermain, mainan dan permainan*, bermain merupakan hak setiap anak tanpa dibatasi oleh usia. Anak bebas bermain, belajar dan mencoba berbagai ketrampilan tanpa ada tekanan. Bermain dapat dijadikan penghubung antara jembatan informal ke formal.

Kesimpulan dari definisi bermain dapat dipahami, bahwa bermain adalah kegiatan bersenang-senang untuk memuaskan jiwa. Entah menggunakan alat permainan atau tidak, kalah atau menang. Bermain juga bagian penting dari tumbuh kembang anak. Serta metode awal pembelajaran untuk berbagai keterampilan guna menemukan potensi dan pembentukan karakter.