

**PERANCANGAN ENSIKLOPEDI VISUAL
PERMAINAN ANAK TRADISIONAL JAWA DAN
MEDIA PENDUKUNGNYA
(Diadaptasi/Dari Permainan Tradisional Jawa
oleh Sukirman Dharmamulya)**

KARYA DESAIN



Disusun oleh

**Pradana Adhi Saputra
NIM 021 1280 023**

**TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009**

**PERANCANGAN ENSIKLOPEDI VISUAL
PERMAINAN ANAK TRADISIONAL JAWA DAN
MEDIA PENDUKUNGNYA**

(Diadaptasi Dari Permainan Tradisional Jawa
oleh Sukirman Dharmamulya)

KARYA DESAIN



Disusun oleh

**Pradana Adhi Saputra
NIM 021 1280 023**



**TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009**

**PERANCANGAN ENSIKLOPEDI VISUAL
PERMAINAN ANAK TRADISIONAL JAWA DAN
MEDIA PENDUKUNGNYA**

**(Diadaptasi Dari Permainan Tradisional Jawa
oleh Sukirman Dharmamulya)**

KARYA DESAIN



Disusun oleh

**Pradana Adhi Saputra
NIM 021 1280 023**

**TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2009**

**PERANCANGAN ENSIKLOPEDI VISUAL
PERMAINAN ANAK TRADISIONAL JAWA DAN
MEDIA PENDUKUNGNYA**

(Diadaptasi Dari Permainan Tradisional Jawa
oleh Sukirman Dharmamulya)

KARYA DESAIN



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	3166/H/S/2009	
KLAS		
TERIMA	16-9-2009	TTD.



Disusun oleh

**Pradana Adhi Saputra
NIM 021 1280 023**

**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
2009**

Tugas Akhir Desain berjudul:

PERANCANGAN ENSIKLOPEDI VISUAL PERMAINAN ANAK TRADISIONAL JAWA DAN MEDIA PENDUKUNGNYA (Diaptasi dari Permainan Tradisional Jawa oleh Sukirman Dharmamulya)

diajukan oleh Pradana Adhi Saputra, NIM 0211280023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah diujikan dan disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29 Juni 2009 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Drs. Prayanto Widyono Harsanto
NIP 132230373

Pembimbing II / Anggota



Drs. Wibowo, M.Sn
NIP 131661172

Cognate / Anggota



Hesti Rahayu, S.Sn
NIP 132206674

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual
/Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 132133718

Ketua Jurusan Desain / Ketua



Drs. Lasimah, M.Sn.
NIP 131773135



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. M. Agus Burhan, M.Hum
NIP 131567129



Motto :

*“Never look back and regret,
look back and smile at what you have learned.”*

Michelle C Ustaszski

PERSEMBAHAN



Karya ini dipersembahkan untuk :

Bapak dan Ibu yang sudah mendukung dengan segala cucuran keringat dan do'a
yang luar biasa

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur mendalam dihaturkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, beserta nabi Muhammad SAW atas lindungan dan rahmat-NYA sehingga terselesaikan Tugas Akhir ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis berharap dengan terselesaikannya tugas akhir karya tulis ini dapat menjadi salah satu kebahagiaan untuk kedua orang tua. Penulis juga menyadari bahwa terselesaikannya tugas akhir karya desain ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk segala bantuan yang didapatkan, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, apak Drs. Agus Burhan, M.Hum.
2. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Drs. Lasiman M.Sn
3. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak Drs. Hartono Karnadi M.Sn.
4. Pembimbing I, Bpk. Drs. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn. atas kesabaran dan bimbingannya hingga terselesaikan tugas akhir ini.
5. Pembimbing II, Bpk. Drs. Wibowo, M.Sn. yang telah memberikan banyak bantuan dan masukan dalam pembuatan tugas akhir ini.
6. Bapak F.X Widyatmoko, M.sn atas diskusinya yang sangat membantu.

7. Segenap dosen program studi Diskomvis ISI Yogyakarta yang telah membukakan banyak kemungkinan untuk mempelajari berbagai ilmu yang bermanfaat.
8. Mbak Widuri, pak Ramlan, dan semua staf / karyawan.
9. Terima kasih kepada Bapakku atas cucuran keringat dan didikannya yang keras, Inshaalla tidak ada yang sia-sia pak.
10. Terima kasih kepada ibuk atas kesabaran dan do'anya yang luar biasa manjur, *I love you full* bu.
11. Semua adik-adikku Handhi, Abi, dan Yoyok atas bantuannya yang luar biasa.
12. Aulia Anindita yang tercinta, terimakasih atas dukungannya yang tak henti-henti.
13. Tim sukses fotografi, Dita, Wahyu Winnetou Yuyu, Febby Manaf, mas Mamat, mas Doni, mas Sugeng. Terima kasih sebesar-besarnya, semoga diberi kesempatan untuk membalas segala kebaikan kawan-kawan.
14. Kawan-kawan yang membantu penulisan dan data-data yang sangat berarti Agung 03, Andhi 03, Grace Samboh, Erny Anggraeny, Supyan Hadi, Qiqi & Fandi, Aswin.
15. Teman-teman sekampung Baciro, anak-anak kampung Sanggrahan dan Pengok Kidul
16. Tim Sukses finishing dan pameran, Pongky, Jim Mahardian, Nina, Feni, Yaya, Yoyok, mas Aris, mas Agung Sulis, Adit, Upit, Reni, Nina. Terima kasih sebesar-besarnya, semoga diberi kesempatan untuk membalas segala kebaikan kawan-kawan.
17. Seluruh kawan-kawan Puzzle angkatan 2002, khususnya angkatan terakhir.
18. Para senior yang membantu secara langsung maupun tidak, cak Ncop atas referensi dan tutorialnya, mas Arie Vianza, mas Catur, mas Helly saudaraku, mas Tera dan mas Robi, mas agung Sulis atas tutorial corelnya yang luar biasa, mas Gema yang pernah membantu tugas sejarah seni rupaku, mas Iqbal, mas Ewang, da Arif, da Am, da Ipul

yang membantuku lolos ujian masuk ISI, dan semua seniorku di ISI atas kehangatan dan pelajarannya.

19. Adik-adik kelas yang pernah membantu, Upit, Hasti, Erni, Dyah, Ipung motha, Adam, Dimas Basu, Nina, Widuri, Adit, Yoga 1904, Andhi, Nopan kep., Yustin, Atma, dan semua yang pernah merasa membantuku. Terimakasih..
20. Kawan-kawan KKN Prambors, terimakasih atas kerjasamanya, tak lupa Para Wadyabala Prambors, Alin, Renatha, Babun, Berli, Puja, dan lain-lain.
21. Teman-teman di Medcom dan Future Works.
22. Teman-teman berkata cepat, Keluarga Balance Perdana, Jah management, sarang walet, kandang cheleng, bangdur, dan semua kawan-kawan JHF.
23. Tim futsal The K.O.P.P, Kombat, mbak Sisi & mbak Anggie (Kampung Halaman)

Penulis sadar bahwa semuanya masih jauh dari kata sempurna. Semoga Tuhan membalas seluruh kebaikan kalian semua dengan RahmatNya dan semoga diberi kesempatan untuk membalas segala kebaikan yang telah diterima. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat yang berarti. Amin

Yogyakarta, 29 Juli 2009

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN DAFTAR ISI	viii
HALAMAN DAFTAR TABEL	xii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	xii
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Manfaat Perancangan	5
E. Lingkup Perancangan	6
F. Metode Perancangan	7
G. Sistematika Perancangan	10
H. Skema perancangan	13

BAB II	IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	14
	A. Identifikasi	14
	1. Tinjauan tentang Permainan Tradisional	14
	2. Pelestarian dan Pembinaan Permainan Tradisional	17
	3. Permainan Tradisional Jawa	20
	4. Kategorisasi Permainan	24
	a. Kategori Bermain dan Bernyanyi, dan atau Dialog	26
	b. Kategori Bermain dan Olah Pikir	28
	c. Kategori Bermain dan Adu Ketangkasan	28
	5. Manfaat permainan Tradisional Untuk Anak-anak	29
	6. Data Objek Buku	36
	B. Analisis Data	36
	1. Sekilas Tentang Buku	36
	a. Ensiklopedi Visual	42
	2. Tata letak	50
	3. Ilustrasi	55
	4. Warna	56
	5. Tipografi	61
	6. Analisa Data	63
	7. Analisa Media	65
	C. Kesimpulan Analisis Data	66

BAB III	KONSEP PERANCANGAN	68
	A. Konsep Kreatif	68
	1. Tujuan Kreatif	68
	2. Strategi Kreatif	69
	a. Target Audience	69
	b. Isi Pesan	70
	c. Bentuk Pesan	71
	d. Strategi Visual	72
	e. Bentuk Kreatif	73
	3. Program Kreatif	75
	4. Biaya kreatif	83
	B. Konsep Media	88
	1. Tujuan Media	88
	2. Strategi Media	89
	3. Program Media	98
	4. Program Penulisan Teks dan Visual	102
	5. Biaya Media	106
BAB IV	VISUALISASI DESAIN	110
	A. Tujuan Tata Desain	110
	B. Strategi Desain	111
	C. Biaya Tata Desain	114
	D. Program Tata Desain	114
	Data Visual	116

	Idea lay out/ tata letak gagasan	120
	Rough lay out/ tata letak kasar	132
	Comprehensive Lay Out/ pilihan akhir	161
	Final Design/Desain jadi	194
	Final Layout	199
	Desain final Media Pendukung	322
BAB V	PENUTUP	335
	A. Kesimpulan	335
	B. Saran	337
HALAMAN DAFTAR PUSTAKA		338
LAMPIRAN		341



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jenis Permainan dengan pola bermain dan bernyanyi, dan atau dialog	27
Tabel 2. Jenis Permainan dengan Pola Bermain dan olah pikir	28
Tabel 3. Bermain dan Adu Ketangkasan	29
Tabel 4. Warna Utama dan Perlambang Masyarakat Seputar Yogyakarta dan Solo	59
Tabel 5. Jadwal Pemasangan Media	120

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Permainan dakon atau congklak yang ada di Indonesia	22
Gambar 2. Permainan Warri yang ada di Antigua	23
Gambar 3. Relief di Candi Shiwa	23
Gambar 4. Relief di Candi Shiwa barat laut	24
Gambar 5. Anak sedang menyimak cerita dan petunjuk dari guru	30
Gambar 6. Kertas papyrus	38
Gambar 7. Penulisan huruf pada daun lontar	38
Gambar 10. Penulisan huruf Cina pada kayu yang disatukan	38
Gambar 11. Bentuk kertas pada awal ditemukan	39

Gambar 12. <i>Black Letter Script</i>	40
Gambar 13. Johann Gutenberg	40
Gambar 14. Alat cetak yang ditemukan oleh Johann Gutenberg	40
Gambar 15. Ensiklopedi Indonesia	46
Gambar 16. Ensiklopedi Nasional Indonesia	47
Gambar 17. Box Britannica dan Encarta	48
Gambar 18. Ensiklopedi Bocah Muslim	49
Gambar 19. Ensiklopedi Katholik untuk anak-anak	49
Gambar 20. Contoh aplikasi grid pada halaman layout buku	53
Gambar 21. Contoh format <i>alignment</i>	54
Gambar 22. Warna primer	57
Gambar 23. Warna panas	58
Gambar 24. Warna dingin	58
Gambar 25. Warna sampel batik	95
Gambar 26. Grid system tata letak dengan 2 kolom	98
Gambar 27. Grid system tata letak dengan 1 kolom	98
Gambar 28. Grid system tata letak dengan 2 kolom penuh	99
Gambar 29. Grid system tata letak dengan 1 kolom penuh	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar konsultasi pembimbing

Lampiran 2 : Poster pameran tugas akhir

Lampiran 3 : Katalog pameran tugas akhir

Lampiran 4 : Foto dokumentasi suasana pameran tugas akhir



BAB I

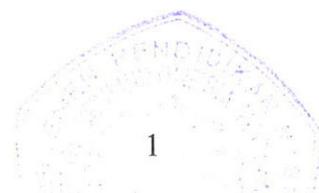
PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Masalah

Daerah Istimewa Yogyakarta yang mempunyai dasar filosofi pembangunan *Hamemayu Hayuning Bawana* sebagai cita-cita luhur untuk menyempurnakan tata nilai kehidupan masyarakat Yogyakarta berdasarkan nilai budaya daerah yang perlu dilestarikan dan dikembangkan, merupakan salah satu pusat budaya Jawa memiliki banyak produk-produk budaya lokal baik yang bersifat nyata dan jelas dapat dilihat (*tangible*), seperti misalnya kawasan cagar budaya dan permuseuman, maupun tidak dapat dilihat (*intangible*) seperti misalnya kesenian, adat, tradisi, dan bahasa. Sudah sepantasnya bila kita, khususnya masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta untuk lebih mengenal dan melestarikan budaya lokal.

Anak-anak sebagai generasi penerus juga perlu diberi pengenalan terhadap kearifan budaya lokal. Selain bermanfaat bagi tumbuh kembang mereka, juga sebagai bentuk pelestarian warisan budaya yang sudah ada sejak zaman dulu. Salah satunya adalah permainan tradisional sebagai salah satu produk budaya lokal yang kini mulai hilang. Di era modern ini banyak muncul permainan yang beragam dan berteknologi tinggi yang rata-rata didominasi dari kebudayaan luar, seperti Jepang dan Amerika. Namun jauh sebelum era modern dan terciptanya teknologi yang memungkinkan untuk membuat mainan yang canggih, banyak sekali permainan tradisional yang bisa dibuat dengan tangan dan dalam proses



pembuatannya pun harus berbaur dengan alam, karena bahan pembuatnya pun didapat dari lingkungan sekitar. Demikian pula saat memainkannya, selain dituntut kreatif juga harus memiliki strategi, kekuatan (tenaga), kebersamaan, kejujuran dan lainnya, yang berasal dari nilai-nilai kearifan lokal serta nilai-nilai tradisi yang merupakan benteng budaya.¹

Di Indonesia, khususnya Daerah Istimewa Yogyakarta, banyak sekali permainan tradisional Jawa yang menarik yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Jenis-jenis permainan yang berhasil dideskripsikan ada empat puluh (40) buah, diantaranya berasal dari kecamatan kraton Yogyakarta, kecamatan Depok kabupaten Sleman, kecamatan Imogiri dan kecamatan Dlinggo kabupaten Bantul, kecamatan Galur kabupaten Kulon Progo, dan kecamatan Ponjong kabupaten Gunung Kidul. Menurut pola permainannya jenis-jenis permainan tersebut dapat dikategorikan menjadi tiga macam², yaitu:

- a. Bermain, bernyanyi, dan atau berdialog.
- b. Bermain dan olah pikir.
- c. Bermain dan adu ketangkasan.

Data perancangan ensiklopedia permainan anak ini nantinya akan diambil dari buku "*Permainan Tradisional Jawa*" karya Sukirman Dharmamulya, karena buku ini merupakan rangkuman yang paling baru dari sebagian besar buku ataupun tulisan yang membahas mengenai permainan tradisional di Jawa.

¹ <http://mainantempodoeloe.wordpress.com/2007/12/18/kearifan-lokal-permainan-tradisional/>, diakses tanggal 5 September 2008, 17:15 WIB

² Dharmamulya, Sukirman, dkk, 2008, *Permainan Tradisional Jawa*, Yogyakarta, Kepel Press. Hal. 35

Menurut beberapa referensi dan berbagai ulasan kritis di media massa Indonesia, surutnya permainan tradisional anak di Jawa disebabkan beberapa kondisi, yaitu; masuknya permainan anak dari luar negeri, meningkatnya tontonan anak-anak di televisi, menyempitnya lahan bermain anak-anak, berkurangnya jumlah anak, dan perubahan paradigma pendidikan anak. Upaya dari orang tua untuk mengajarkan permainan tradisional kepada anak-anaknya juga sudah semakin berkurang. Permainan tradisional anak patut dihidupkan lagi, dilestarikan, dan diselamatkan, untuk mengurangi pengaruh negatif budaya asing, dan mengembangkan nilai-nilai positif dari permainan itu.

Hilangnya permainan tradisional yang kaya akan nilai moral, mempunyai hubungan yang sangat erat antara permainan tradisional anak dengan psikologi mereka dalam tumbuh kembang. Untuk itu perlu adanya usaha untuk melestarikan permainan-permainan tradisional yang ada seperti, tersedianya media sosialisasi untuk membuat permainan tradisional tetap dapat dikenal dan dilestarikan, lebih baik lagi apabila dimainkan lebih sering dikemudian hari. Dengan harapan-harapan ini, maka penulis termotivasi untuk merancang ensiklopedi visual permainan tradisional anak berbentuk buku yang dilengkapi dengan ilustrasi dan instruksi, menjadi salah satu media yang mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut. Untuk mempromosikan adanya ensiklopedi visual dan media tambahannya dibutuhkan juga media promosi lainnya, seperti poster, *standing banner*, dan spanduk. Sehingga dengan adanya perancangan ensiklopedi visual ini dapat bermanfaat bagi lembaga pendidikan, dunia ilmu pengetahuan, orangtua dan masyarakat luas di masa sekarang maupun mendatang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang ensiklopedi visual permainan anak tradisional Jawa yang sistematis dengan visualisasi yang menarik sekaligus memuat informasi tentang permainan anak tradisional Jawa yang dapat menjadi salah satu media penambah pendidikan untuk orangtua dan dapat mensosialisaikan kembali akan adanya permainan anak tradisional Jawa ini?
2. Bagaimana membuat media pendukung yang menarik sebagai pelengkap bagi buku ensiklopedi permainan tradisional Jawa dan membuat media promo sebagai pendukung peluncuran dan peredaran buku ensiklopedia visual tentang permainan tradisional Jawa di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta?

C. Tujuan Perancangan

1. Untuk mendapatkan sebuah rancangan ensiklopedi visual permainan anak tradisional Jawa yang sistematis dengan visualisasi yang menarik sekaligus memuat informasi tentang permainan anak tradisional Jawa yang dapat menjadi salah satu media penambah pendidikan untuk orangtua dan dapat mensosialisaikan kembali akan adanya permainan anak tradisional Jawa ini.
2. Untuk membuat membuat media pendukung yang menarik sebagai pelengkap bagi buku ensiklopedi permainan tradisional Jawa dan membuat media promo sebagai pendukung peluncuran dan peredaran

buku ensiklopedia visual tentang permainan tradisional Jawa di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

D. Manfaat Perancangan

1. Manfaat untuk mahasiswa

Mahasiswa mendapatkan informasi/pengetahuan dan memperluas wawasan tentang salah satu budaya lokal yang harus dilestarikan, yaitu permainan anak tradisional Jawa.

2. Manfaat untuk Lembaga

Memberikan informasi yang representatif mengenai permainan anak tradisional Jawa dan sebagai referensi pengajaran permainan anak tradisional Jawa dalam bidang pendidikan beserta latar belakangnya.

3. Manfaat untuk Ilmu Pengetahuan

Media sosialisasi permainan anak tradisional Jawa untuk anak-anak yang akan dihasilkan ini merupakan sebuah media tambahan untuk lebih mengenal tentang permainan anak tradisional di Jawa sebagai salah satu produk budaya lokal.

4. Manfaat untuk para orang tua

Para orang tua yang memiliki anak-anak dapat memberikan pelajaran tentang moral lewat permainan tradisional Jawa.

E. Lingkup Perancangan

Agar perancangan yang dibahas tidak terlalu meluas dan tanpa mengurangi tujuan yang dicapai, maka perlu diadakan pembatasan ruang lingkup, dimana perancangan ensiklopedia permainan anak ini akan diambil dari buku “*Permainan Tradisional Jawa*” karya Sukirman Dharmamulya. Ruang lingkup perancangan dari Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Terdapat adanya kategorisasi permainan yang digunakan dalam pemisahan edisi ensiklopedia. Pengkategorisasian ini merujuk pada pengkategorisasian permainan yang telah dibuat oleh Sukirman Dharmamulya.
2. Untuk ruang lingkup verbal, informasi dan instruksi yang disampaikan hanya terbatas pada permainan tradisional Jawa untuk anak-anak dengan menggunakan sistematika komunikasi yang populer, dengan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Jawa untuk beberapa istilah-istilah Jawa.
3. Untuk lingkup wilayah adalah jenis-jenis permainan yang tersebar di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, Jenis-jenis permainan yang berhasil dideskripsikan ada 40 diantaranya berasal dari Kecamatan Depok Kabupaten Sleman; Kecamatan Imogiri dan Kecamatan Dlinggo Kabupaten Bantul; Kecamatan Galur Kabupaten Kulon Progo; dan Kecamatan Ponjong Kabupaten Gunung Kidul.

4. Buku ini akan didistribusikan di Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk kepentingan komersial beberapa tulisan dari buku ini akan mengalami penyuntingan tanpa mengurangi makna dan isi secara keseluruhan

F. Metode Perancangan

Mengingat bahwa permainan tradisional terkait secara langsung dengan kebudayaan suatu masyarakat, maka metode yang digunakan secara umum sebagai pendukung perancangan adalah menggunakan pendekatan kualitatif.

1. Tahap Pengumpulan Data

Data bersifat teks, gambar serta audio yang dapat diambil dari buku-buku, literatur, artikel, dan internet yang sudah ada. Seluruhnya digunakan sebagai acuan untuk dasar pembuatan buku ensiklopedi visual ini.

2. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi, yaitu teknik pengumpulan data yang bersifat teks dan foto yang diambil melalui pengamatan yang sistematis dan secara langsung dengan cara survey ke lokasi sehingga mendapatkan gambaran jelas terhadap perancangan yang akan dibuat.
- b. Wawancara, dilakukan untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan langsung pada masyarakat yang berkaitan dengan penelitian.
- c. Studi Pustaka, yaitu pengumpulan data verbal dan data visual dengan mencari bahan penelitian melalui buku-buku, atau karya

ilmiah lainnya yang berkaitan dengan permainan anak tradisional Jawa.

3. Alat/Model

Alat dan bahan yang dibutuhkan selama proses perancangan adalah:

- a. Pustaka yang relevan dengan penelitian.
- b. Buku catatan dan alat tulis.
- c. *Flash disk/ compact disk*.
- d. Komputer dan perangkat internet.
- e. Kamera digital SLR.
- f. Alat yang dipakai dalam permainan anak tradisional Jawa.

4. Tahap Analisis

Setelah melalui beberapa tahapan diatas, perancangan memasuki tahapan analisis. Untuk Ensiklopedi visual permainan tradisional untuk anak-anak ini tipe analisis yang dirasa sesuai adalah analisis SWOT (*Strenght, Weaknes, Opportunity, Threat*).

5. Tahap Perancangan

- a. Eksperimen format buku

Bentuk, ukuran, jumlah halaman, teknik cetak, paging (susunan halaman), menentukan bagian-bagian isi yang dibagi menjadi 3 kategori jenis permainan, konsep bahasa verbal, dan konsep visual secara makro.

b. Penyiapan Materi

Semua data yang diperoleh akan diolah kembali. Data verbal atau artikel akan diolah kembali. Data visual akan dipilah-pilah kembali berdasarkan keperluan masing-masing kategori permainan kemudian dibuat konsep lay out visual dan atau ilustrasinya.

c. Pembuatan Dummy

Setiap halaman yang sudah direncanakan disusun mulai dari halaman 1 sampai terakhir termasuk sampul dan packagingnya menjadi sebuah replika yang akan dipakai sebagai pedoman dalam proses desain dan produksi buku.

d. Rough lay out

Coretan kasar yang menampilkan lay out visual, teks, dan ilustrasi per halaman buku.

e. Lay out komprehensif

Dari rough lay out yang telah dibuat dan dipilih. Hasil dari komprehensif lay out adalah lay out jadi per halaman buku dalam keadaan lengkap sesuai rough lay out. Kemudian dilakukan eksekusi tiap desain per halaman buku.

f. Produksi

Setelah selesai proses eksekusi desain, semua hasil rancangan dimasukkan ke dalam serangkaian proses produksi yang dikerjakan oleh image setter dan percetakan sampai menjadi sebuah bentuk buku.

G. Sistematika Perancangan

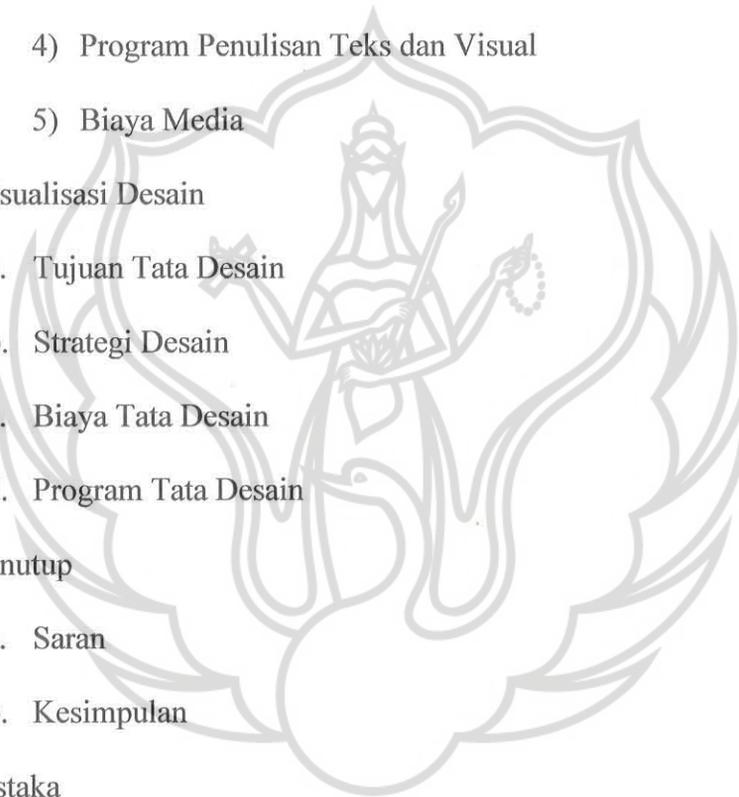
1. Pendahuluan

- a. Latar Belakang
- b. Rumusan Masalah
- c. Tujuan Perancangan
- d. Manfaat Perancangan
 - 1) Manfaat untuk Mahasiswa
 - 2) Manfaat untuk Lembaga
 - 3) Manfaat untuk Ilmu Pengetahuan
 - 4) Manfaat untuk para orangtua
- e. Lingkup Perancangan
 - 1) Tahap Pengumpulan Data
 - 2) Metode dan Teknik Pengumpulan Data
 - 3) Alat/model
 - 4) Tahap Analisis
 - 5) Tahap Perancangan
- f. Metode Perancangan
- g. Sistematika Perancangan
- h. Skema Perancangan

2. Identifikasi dan Analisis Data

- a. Identifikasi
 - 1) Tinjauan tentang permainan tradisional
 - 2) Pelestarian dan Pembinaan Permainan Tradisional

- 3) Permainan Tradisional Jawa
 - 4) Kategorisasi Permainan
 - 5) Manfaat permainan tradisional untuk anak-anak
 - 6) Data Objek Buku
- b. Analisis Data
- 1) Sekilas tentang Buku
 - 2) Tata Letak
 - 3) Ilustrasi
 - 4) Warna
 - 5) Tipografi
 - 6) Analisa Data
 - 7) Analisa Media
- c. Kesimpulan Analisa
3. Konsep Desain
- a. Konsep Kreatif
- 1) Tujuan Kreatif
 - 2) Strategi Kreatif
 - a) Target Audience
 - b) Isi Pesan
 - c) Bentuk Pesan
 - d) Strategi Visual
 - e) Bentuk Kreatif

- 3) Program Kreatif
 - 4) Biaya Kreatif
 - b. Konsep Media
 - 1) Tujuan Media
 - 2) Strategi Media
 - 3) Program Media
 - 4) Program Penulisan Teks dan Visual
 - 5) Biaya Media
 4. Visualisasi Desain
 - a. Tujuan Tata Desain
 - b. Strategi Desain
 - c. Biaya Tata Desain
 - d. Program Tata Desain
 5. Penutup
 - a. Saran
 - b. Kesimpulan
- 

Daftar Pustaka

Lampiran

H. Skema Perancangan

