

**PERANCANGAN BUKU
PERMAINAN TRADISIONAL
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**PERANCANGAN BUKU
PERMAINAN TRADISIONAL
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



KARYA DESAIN

Iwan Yudi Prasetyo



**PUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**PERANCANGAN BUKU
PERMAINAN TRADISIONAL
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
NO.	3135/H/S/2009
KLAS	
TERIMA	15-9-2009



KARYA DESAIN

Iwan Yudi Prasetyo

9811005023

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
2006

Tugas Akhir ini telah diterima oleh Tim Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada tanggal 9 Agustus 2006

Pembimbing I / Anggota



Drs. M. Umar Hadi, M.S

NIP. 131474284

Pembimbing II / Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro

NIP. 131996632

Cognate / Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn

NIP. 132133718

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual / Anggota



Drs. Lasman M.Sn

NIP. 131773135

Ketua Jurusan Desain / Ketua



Drs. A. Hendro Purwoko

NIP. 131284654

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman

NIP. 130521245

Kata Pengantar

Puji dan syukur kepada Bapa Sang Pencipta atas anugrah yang diberikan sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya desain ini. Tugas Akhir ini menjadi suatu syarat dalam menyelesaikan pendidikan di institusi perguruan tinggi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya desain yang disusun adalah beberapa permainan tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta yang mungkin telah terlupakan dan tergusur dengan kemajuan teknologi dan jaman sehingga permainan tradisional yang penuh dengan kandungan nilai-nilai budaya seakan-akan mulai hilang. Betapa pentingnya nilai-nilai budaya di setiap permainan tradisional dalam pertumbuhan dan perkembangan anak dengan lingkungannya. Proses sosialisasi dan budaya terbentuk sejak dini dalam jiwa anak. Secara tidak langsung anak akan belajar mengenal nilai-nilai norma sosial dan budaya yang diperlukan sebagai sarana untuk memasuki pergaulan sosial dan berperan sesuai dengan status sosial mereka.

Kepribadian anak akan terbentuk secara alami melalui permainan tradisional ini. Banyaknya nilai yang terkandung diantaranya adalah nilai hiburan, kebebasan, pertemanan, demokrasi, kepemimpinan, berhitung, harmonisasi, tanggung jawab, ketaatan, solidaritas, olah pikir, kreativitas, tahan uji, lingkungan, keberanian, sportifitas, kepribadian dan sopan santun. Oleh karena itu dirasakan sangat perlu untuk mengenalkan kembali dan melestarikan permainan tradisional kepada anak-anak. Dan alangkah baiknya jika sebuah permainan tradisional dapat diajarkan dalam lingkungan Sekolah Dasar ataupun Taman Kanak-kanak.

Demikianlah Tugas Akhir ini yang penyusun rangkai. Penyusun berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semuanya yang membutuhkan walaupun masih ada kekurangan namun sedikitnya mampu memberikan wacana kembali tentang permainan tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta. Terima kasih.



Penyusun

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis haturkan kepada Allah Bapa Sang Pencipta sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir karya desain Perancangan Buku Permainan Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta. Tak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. DR I Made Bandem selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs. Sukarman selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. A. Hendro Purwoko selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Drs. Lasiman M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Drs. M. Umar Hadi, M.S selaku Pembimbing I. Terima kasih atas segala bimbingannya serta ilmu-ilmu yang diberikan selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Drs. Baskoro Suryo Banindro selaku Pembimbing II. Terima kasih atas segala bimbingan, masukan, kritikan yang sangat berarti bagi penulis untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn selaku Cognate. Terima kasih telah menyisihkan waktunya sebagai Tim Penguji penulis.
8. Hesti Rahayu S.Sn, selaku Dosen Wali. Terima kasih atas segala bimbingannya selama menjadi mahasiswa dan lulus paling akhir.
9. Segenap Dosen, Mahasiswa dan Karyawan di Program Studi Desain Komunikasi Visual.
10. Harjing atas pertemanannya sejak awal.
11. Sapto untuk bantuan dahsyatnya.
12. TVRI Yogyakarta.
13. Dinas Kebudayaan Yogyakarta
14. Joko JOS, Fitri Eka dan semua teman-teman TA seperjuangan.
15. Fitri "Pipit" Mary atas cinta dan kesabarannya.

16. Dan yang tak terhitung buat Bapak dan Emak serta keluarga besar di Temanggung yang telah menjadikan aku seperti ini.
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh karena kekhilafan penulis serta terbatasnya media ini, terima kasih.





“Ku Persembahkan Tugas Akhir ini
untuk keluargaku dan kekasih tercintaku.”

Daftar Isi

Sampul	i
Halaman Judul	ii
Halaman Pengesahan	iii
Kata Pengantar	iv
Ucapan Terima Kasih	vi
Halaman Persembahan	viii
Halaman Daftar Isi	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasan Ruang Lingkup Perancangan	4
a. Jenis Permainan	5
b. Target Audience	5
E. Metode Perancangan	5
a. Metode Pengumpulan Data	5
b. Metode Pengolahan Data	6
c. Metode Analisa Data	7
d. Kesimpulan	7
e. Metode Konsep Perancangan	7
f. Metode Perancangan	7

g. Sistematika Perancangan	8
----------------------------------	---

BAB II IDENTIFIKASI

A. Identifikasi Data	9
a. Sejarah Buku	9
b. Data Sekilas Daerah Istimewa Yogyakarta	10
c. Sejarah dan Perkembangan Permainan Tradisional	11
d. Macam-macam Permainan Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta	13
e. Diskripsi 9 permainan	18
B. Analisis Data	54
a. Analisis Data	54
b. Kesimpulan Analisis Data	55
c. Kesimpulan Data	55

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Perencanaan Media	57
a. Tujuan Media	57
b. Strategi Media	57
c. Program Media	59
d. Biaya Media	60
B. Perencanaan Kreatif	60
a. Tujuan Kreatif	60
b. Strategi Kreatif	60
c. Program Kreatif	62
d. Biaya Kreatif	66

BAB IV PERANCANGAN

A. Prinsip-prinsip Tata Desain	72
a. Studi warna	72
b. Studi Tipografi	72
c. Studi Visual	73
d. Teknik Penyajian	76
B. Alternatif Layout	77
a. Layout Kasar	78
b. Layout Komprehensif	87
c. Eksekusi	104
C. Master	121

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	148
B. Saran	149
Daftar Pustaka	150
Glossary	152
Daftar Iringan/Lagu	155
Lampiran	156

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses perkembangan kebudayaan hidup manusia keberadaan sebuah buku sangatlah erat kaitannya. Buku merupakan teman kita dalam belajar sewaktu masih sekolah maupun yang sudah bekerja. Buku mampu merangkum berbagai macam informasi, pengetahuan, pendidikan, hiburan, dan lain-lain.

Buku adalah suatu volume dari banyak lembar kertas ikat bersama, berisi teks tertulis, ilustrasi, foto, atau bermacam-macam informasi lainnya.)¹ Sebuah buku dapat dibaca tanpa terpengaruh dengan tanggal terbitnya buku tersebut, tidak terkait dengan masa atau era pada saat diedarkan, berbeda dengan majalah, tabloid, ataupun surat kabar. Kecenderungan masyarakat untuk memilih buku dikarenakan buku lebih banyak berisi hasil pemikiran dan pengalaman hidup manusia.

Dalam arti luas buku mencakup banyak tulisan untuk kebutuhan informasi, disusun dan diolah sangat menarik, kadang disertai gambar, ilustrasi, foto di dalam setiap halamannya. Daya tarik visual sebuah buku dapat dilihat dari bentuk, komposisi dan warna, obyek gambar ilustrasi maupun foto, serta pesan yang dibaca mudah untuk dimengerti dan dipahami.

¹ Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi 2, Jakarta, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Balai Pustaka, 1990, Hal 7

Permainan dan buku merupakan suatu bagian dari dunia anak-anak. Berbicara tentang masalah permainan maka pikiran kita akan selalu mengaitkan dengan anak-anak)². Anak tidak pernah lepas dari dunia permainan. Hampir setiap harinya anak-anak selalu bermain. Beberapa permainan yang ditemui pada anak adalah permainan tradisional yang sifatnya turun temurun. Secara alamiah anak akan bermain dengan permainan yang dijumpai di lingkungannya. Ini biasa terjadi di daerah pedesaan, permainan tradisional masih nampak di sana. Lain halnya dengan di daerah perkotaan, permainan tradisional sudah banyak tergantikan oleh permainan baru dengan teknologi yang modern pula.

Anak-anak belajar mengenal nilai-nilai budaya dan norma-norma sosial dapat diperoleh dalam permainan tradisional tersebut. Permainan anak merupakan salah satu pendidikan di luar sekolah yang sangat penting artinya dalam proses sosialisasi. Sosialisasi anak berkembang ketika mereka bergabung dengan teman-teman sebayanya. Anak-anak dapat mengembangkan rasa pertemanan terhadap teman sebayanya. Dalam bermain, setiap anak memiliki kedudukan yang sama tanpa memandang status kaya atau miskin. Rasa sportifitas dan loyalitas pun dapat tumbuh dalam permainan tradisional anak. Oleh sebab itu disamping merasa senang dengan jenis permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara tidak langsung anak juga

² Tim Penyusun, *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1998, Hal 1

mendapat nilai-nilai tertentu yang sangat mendukung dalam pengembangan kepribadian kelak.)³

Dilihat dari segi sifat permainan dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu permainan yang sifatnya bermain (*play*) dan permainan yang sifatnya pertandingan (*games*). Perbedaannya adalah jenis permainan yang sifatnya bermain adalah sebagai pengisi waktu luang atau rekreasi, sedangkan jenis permainan bertanding memiliki sifat khusus yaitu telah terorganisir, kompetitif, dan dimainkan lebih dari dua orang serta mempunyai peraturan tersendiri.

Menurut Dharmamulya (1992) menyebutkan bahwa permainan anak tradisional sangat mengandung beberapa nilai tertentu yang dapat ditanamkan pada diri anak. Nilai-nilai tersebut antara lain rasa senang, adanya rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu dan sebagainya yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat.)⁴

Banyaknya nilai yang sangat luhur terkandung dalam berbagai permainan anak tradisional. Ini menggambarkan bahwa permainan anak tradisional merupakan salah satu media untuk menanamkan kepribadian pada diri anak. Untuk itu dirasakan perlunya pelestarian permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa dalam bentuk buku. Jangan sampai nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan hilang begitu saja.

³ Aloys Budi Purnomo, *Melihat Permainan Tradisional Sebagai Fenomena Budaya*, Kedaulatan Rakyat, Yogyakarta, 1995, Hal 4

⁴ Soekirman Dharmamulya, *Transformasi Nilai Budaya Melalui Permainan Anak Daerah Istimewa Yogyakarta*, Yogyakarta, Proyek P2NB, 1992, Hal 54

B. Rumusan Masalah

Bagaimana mengemas Desain Komunikasi Visual ke dalam buku tentang Permainan Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta yang penuh dengan nilai-nilai budaya disetiap permainannya secara tepat, menarik, komunikatif, dan informatif terhadap audience?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari Perancangan Buku Permainan Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta adalah sebagai berikut:

- a. Merancang secara visual 9 jenis permainan tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai warisan budaya bangsa beserta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.
- b. Memperoleh konsep desain komunikasi visual yang tepat, kreatif, komunikatif, persuasif, dalam perancangan buku permainan tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta.
- c. Mengenalkan kembali beberapa jenis permainan anak tradisional yang ada dan dikenal di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- d. Memperoleh desain buku yang artistik, komunikatif dan informatif.

D. Batasan Ruang Lingkup Perancangan

Batasan ruang lingkup Perancangan Buku Permainan Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta meliputi:

- a. Jenis permainan tradisional yang dikemas merupakan permainan tradisional yang dikenal dan terdapat di Daerah Istimewa Yogyakarta. Jumlah keseluruhan permainan tradisional menurut Dinas Kebudayaan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta 2006 adalah 241 jenis permainan. Mengingat keterbatasan waktu maka dalam kesempatan perancangan buku Permainan Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta ini hanya akan mengambil 9 jenis permainan yang dianggap telah mewakili Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu ancak-ancak alis, benthik, cublak-cublak suweng, dhakon, dhelikan, egrang, gatheng, gobag sodor dan jamuran. Untuk permainan lainnya mungkin bisa dimasukkan ke jilid berikutnya.
- b. Target audiencenya adalah anak-anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta dan sekitarnya serta masyarakat pada umumnya.

E. Metode Perancangan

a. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam proses merancang buku tentang permainan tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta meliputi:

1. Liputan tentang Permainan Tradisional yang ditelan acara televisi, dimuat dalam Kedaulatan Rakyat, Rabu Legi, 15 Maret 2006 (14 Sapar 1939), halaman 14, kolom Panggung.

2. Literatur buku tentang Permainan Tradisional yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Diantaranya adalah:
 - a) Permainan Tradisional di Daerah Istimewa Yogyakarta Jilid I oleh Dinas Kebudayaan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2005.
 - b) Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan Bagian Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun Anggaran 1997/1998.
 - c) Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 1980.
3. Cerita singkat tentang permainan tradisional oleh Drs. Bugiswanto dari Dinas Kebudayaan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

b. Metode Pengolahan Data

Dari keseluruhan data yang ada, terdapat 241 jenis permainan tradisional yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta. Keseluruhan permainan tersebut ada yang masih dikenal oleh masyarakat dan ada pula yang sudah tidak dikenali oleh masyarakat pada umumnya. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional itu diantaranya adalah nilai demokrasi, pendidikan, kepribadian, keberanian, kesehatan, persatuan dan moral.

c. Metode Analisa Data

Metode analisa data yang digunakan adalah SWOT (strength, weakness, opportunity dan threat yang berfungsi sebagai tolak ukur kekuatan, kelemahan, kesempatan atau peluang dan ancaman yang dimiliki oleh media perancangan yaitu buku.

d. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari Perancangan Buku Permainan Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta ini adalah mampu memberikan gambaran beberapa permainan yang ada sehingga mudah untuk dipahami dan menarik untuk dipelajari kembali.

e. Metode Konsep Perancangan

1. Perencanaan media

Meliputi: tujuan media dan strategi media

2. Perencanaan kreatif

Meliputi: tujuan kreatif, strategi kreatif, program kreatif dan biaya kreatif.

f. Metode Perancangan

1. Alternatif Layout

2. Master

g. Sistematika Perancangan

