

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *MANCALA GAME BOOK* SEBAGAI UPAYA PENGENALAN  
KEMBALI PERMAINAN CONGKLAK BAGI ANAK USIA 7 – 12 TAHUN**



**ANNELISA SANTOSO**

**16.L1.0024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KATOLIK  
SOEGIJAPRANATA SEMARANG**

**2020**

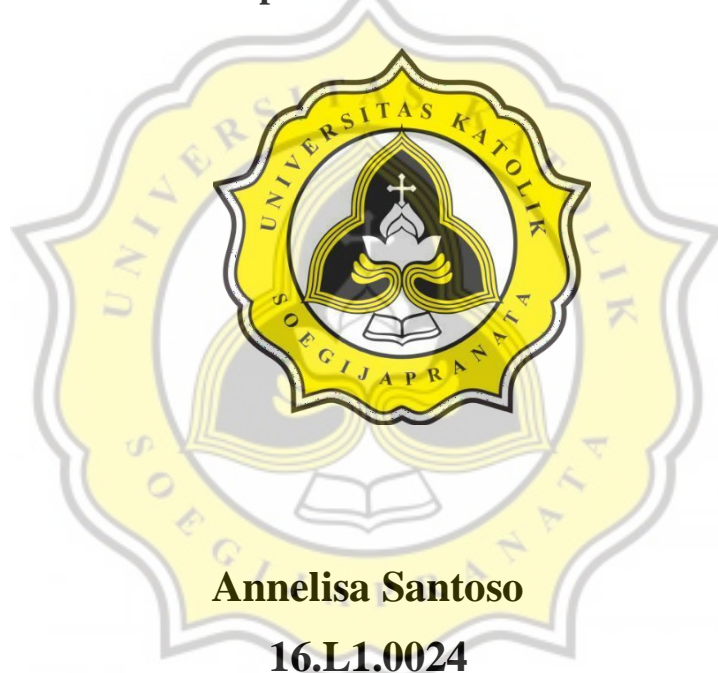
# **LAPORAN TUGAS AKHIR**

## **PERANCANGAN *MANCALA GAME BOOK* SEBAGAI UPAYA PENGENALAN KEMBALI PERMAINAN CONGKLAK BAGI ANAK USIA 7 – 12 TAHUN**

**Diajukan dalam Rangka**

**Memenuhi Salah Satu Syarat**

**Memperoleh Gelar S.Ds**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA  
SEMARANG**

**2020**

# HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

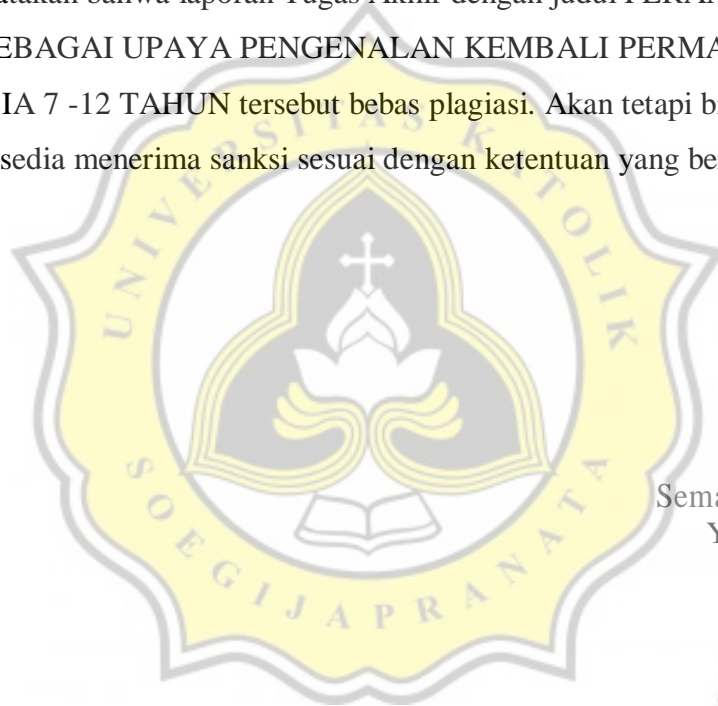
Nama : Annelisa Santoso

NIM : 16.L1.0024

Prodi Konsentrasi : Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Arsitektur Dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN MANCALA GAME BOOK SEBAGAI UPAYA PENGENALAN KEMBALI PERMAINAN CONGKLAK BAGI ANAK USIA 7 -12 TAHUN tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Semarang, 22 Juli 2020  
Yang menyatakan



Annelisa Santoso

## HALAMAN PENGESAHAN



Judul Tugas Akhir: : Perancangan Mancala Game Book Sebagai Upaya Pengenalan Kembali Permainan Congklak Bagi Anak Usia 7 â€“ 12 Tahun

Diajukan oleh : Annelisa Santoso

NIM : 16.L1.0024

Tanggal disetujui : 03 Juli 2020

Telah setuju oleh

Pembimbing : Maya Putri Utami S.Sn., M.Sn.

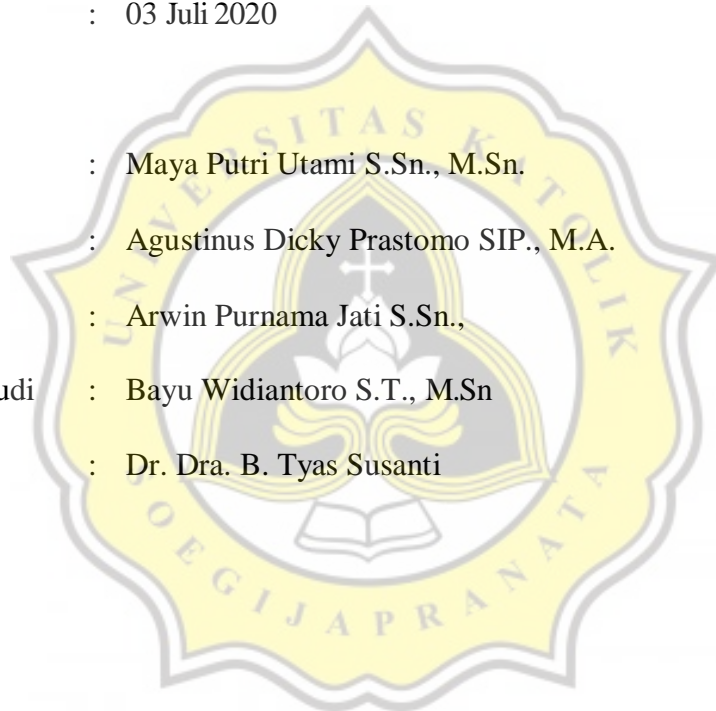
Penguji 1 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 2 : Arwin Purnama Jati S.Sn.,

MA Ketua Program Studi : Bayu Widianoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti

M.A.



Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

[sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.00](http://sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=16.L1.00)

## HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Annelisa Santoso  
Program Studi : Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Arsitektur Dan Desain  
Jenis Karya : buku pop up dan papan bermain congklak

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **"PERANCANGAN MANCALA GAME BOOK SEBAGAI UPAYA PENGENALAN KEMBALI PERMAINAN CONGKLAK BAGI ANAK USIA 7 – 12 TAHUN"** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



Semarang, 22 Juli 2020

Yang menyatakan

Annelisa Santoso

## KATA PENGANTAR/ UCAPAN TERIMA KASIH

Bersyukur kepada Tuhan, atas ijin dan karuniaNYa maka penyusunan laporan tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Mancala *Game Book* sebagai upaya pengenalan Kembali permainan** Congklak bagi anak usia 7 – 12 tahun dapat diselesaikan dengan baik. Maksud dari perancangan ini adalah sebagai bentuk kepedulian Penulis terhadap pelestarian permainan tradisipna; Mancala- atau yang lebih dikenal sebagai Congklak, yang telah mulai tersingkir sebagai akibat munculnya berbagai macam permainan modern. Penulis berharap kehadiran Manca game book dapat menjadi saran untuk tidak hanya sekedar mengenalkan Kembali namun lebih jah dapat meningkatkan minat anak untuk memainkan permainan congklak pada khususnya maupun menumpuhkan kecintaan terhadap permainan tradisional lain pada umumnya.

Mancala Game Book didesain sebagai buku permainan yang tidak hanya memuat informasi namun juga menyertakan media permainan congklak yang didesain dengan kreasi POP UP dan ilustrasi yang menarik dan penuh warna. Mancala Game Book sangat sesuai untuk digunakan bagi anak usia 7 -12 tahun. Bentuknya yang compact memungkinkan pembaca untuk tidak hanya membaca namun juga bermain congklak secara nyata menggunakan Mancala Game Book dimanapun mereka menghendaknya.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari kata “sempurna”, oleh karenanya Penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang turut berperan dalam setiap proses sehingga penyusunan Manca Game Book maupun laporan tugas kahir ini dapat diselesaikan dengan baik.

Semarang, 22 Juli 2020



Annelisa Santoso

## ABSTRAK

Makin tersingkirnya permainan tradisional terutaman permainan congklak di kalangan anak-anak usia sekolah dasar (rentang usia 7 -12 tahun) menimbulkan keprihatinan mengingat permainan tradisional dapat menjadi stimulus bagi perkembangan karakter positif anak. Mempertimbangkan dampak positif yang dapat diperoleh dari permainan tradisional maka berbagai upaya perlu dilakukan agar permainan tradisional dapat kembali menjadi primadona bagi anak-anak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan satu karya perancangan yang dapat membantu mengenalkan kembali permainan congklak kepada anak-anak. Didesain sebagai Game Book, hasil perancangan ini bukan hanya sekedar menyajikan informasi tentang permainan congklak namun sekaligus menyediakan media permainan yang dapat dimainkan secara langsung.

Dari hasil akhir perancangan penulis menemukan bahwa anak-anak memiliki ketertarikan lebih terhadap permainan congklak ketika diperlihatkan konsep permainan yang baru dengan Mancala Game Book. Informasi yang diberikan dapat memperdalam sisi pengetahuan anak terutama yang terkait dengan sejarah, cara bermain, maupun manfaat dari permainan congklak. Rasa keingintahuan dan keinginan mempraktekkan permainan dapat langsung mereka salurkan dengan media permainan yang dapat ditemukan dibagian belakang buku sebagai bagian yang terintegrasi.

Kata kunci: Congklak, *pop up*, *game book*

# DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI ..... i

BAB 1 PENDAHULUAN ..... 1

- A. Latar Belakang .....1
- B. Identifikasi masalah..... 4
- C. Rumusan masalah.....4
- D. Ruang Lingkup.....4
- E. Tujuan Perancangan .....4
- F. Cara pengumpulan dan analisis data .....5
- G. Kerangka Perancangan .....6
- H. Sistematika penulisan ..... 7

BAB 2 LANDASAN TEORI..... 9

- 2.1 Permainan..... 9
  - 2.1.1 Permainan tradisional vs permainan modern ..... 9
  - 2.1.2 Manfaat permainan tradisional ..... 10
  - 2.1.3 Perbedaan permainan Tradisionaldengan modern..... 11
- 2.2 Permainan Congklak..... 11
- 2.3 Media interaktif ..... 13
- 2.4 Buku POPUP.....,14
  - 2.4.1 Definisi buku POP UP ..... 14
  - 2.4.2 Jenis-JenisPop up ..... 14
  - 2.4.3 Kelebihan dan kekurangan POP UP..... 15
- 2.5 Warna.....,16
- 2.6 Layout ..... 19
- 2.7 Tipografi..... 20
- 2.8 Teori Ilustrasi.....21

BAB 3 STRATEGI KOMUNIKASI PERANCANGAN ..... 24

- 3.1 Data .....24
  - 3.1.1 Aspek imaji .....24
  - 3.1.2 Aspek Permirsaa ..... 29
    - 3.1.2.1 Pemahaman terkait Informasi umum permainan congklak..... 29
    - 3.1.2.2 Data unsur yang diharapkan muncul dalam desainperancangan.29



3.2 Hasil Analisis	30
3.2.1 Analisis data	30
3.2.1.1 Aspek Imaji	31
3.2.1.2 Aspek Pemirsa	31
3.2.2 Analisis SWOT pemilihan media berupa buku POP UP	31
3.3 Strategi Komunikasi	33
3.3.1 Pendekatan verbal	34
3.3.2 Pendekatan visual	34
3.3.3. Pendekatan Material	34
3.4 Strategi Media	35
3.5 Operasionalisasi Teori	36
<b>BAB 4 STRATEGI PERANCANGAN</b>	<b>35</b>
4.1 Tahap Awal Pendesainan	37
4.1.1 Penentuan Konten	37
4.1.1.1 Sumber informasi	37
4.1.1.2 Media ilustrasi visual pendukung	38
4.1.1.3 Media permainan	39
4.1.2 Storyline	39
4.1.2.1 Pengenalan tokoh/ karakter utama cerita	39
4.1.2.2 Sejarah permainan congklak	40
4.1.2.3 Aturan permainan/ carabermain congklak	40
4.1.2.4 Manfaat permainan congklak	42
4.1.3 Penentuan Jumlah halaman	43
4.1.4 Penentuan dimensi dan material final buku	43
4.1.5 Proses pendesainan karakter dan bentuk dasar	44
4.1.5.1 Cover depan	44
4.1.5.2 Karakter/ tokoh utama	45
4.1.5.3 Rumah Joglo	45
4.1.5.3.1 Sketsa	45
4.1.5.3.2 Final desain	46
4.1.5.4 Ilustrasi	46
4.1.5.4.1 Kata pengantar	46
4.1.5.4.2 Daftar isi	46
4.1.5.4.3 Perkenalan	47
4.1.5.4.4 Sejarah permainan congklak	47

4.1.5.4.5	Aturan/ tata cara permainan congklak.....	48
4.1.5.4.6	Manfaat .....	48
4.1.5.5	Cover Belakang .....	49
4.1.5.6	Logo.....	49
4.1.5.7	Peralatan permainan.....	49
1.1.6	Kombinasi warna .....	51
1.1.7	Tipografi.....	52
1.1.8	Teknik pop up .....	52
1.1.8.1	Halaman 1 dan 2.....	52
1.1.8.2	Halaman 3 dan 4.....	53
1.1.8.3	Halaman 5 sampai dengan 8 .....	53
1.1.8.4	Halaman 9.....	53
1.1.9	Media promosi pendukung .....	54
1.1.9.1	Instagram.....	54
1.1.9.1	Facebook .....	54
1.1.10	Mock up.....	54
1.1.10.1	Media Utama .....	54
1.1.10.2	Media pendukung .....	54
4.1.6	Storyboard.....	55
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN PENUTUP .....</b>		<b>69</b>
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>68</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>73</b>
▪	Lampiran 1 : Work plan/ job sheet.....	73
▪	Lampiran 2: Questionnaire dan hasil penghitungan.....	80
▪	Lampiran 3: Video .....	83