

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan tradisional merupakan permainan yang berkembang pada suatu daerah tertentu yang biasanya memiliki ciri dari daerah tersebut serta disesuaikan dengan tradisi daerah tersebut. Pada permainan tradisional biasanya menggunakan alat-alat sederhana atau alat yang mudah di temukan di lingkungan tersebut, seperti batu, ranting, bambu dan sebagainya.

Namun permainan tradisional sekarang ini mulai sedikit tergeser keberadaannya, karena anak-anak Sekarang ini lebih menikmati permainan modern, permainan yang dapat dimainkan di *smart phone* ataupun komputer. Permainan modern memiliki banyak dampak, ada dampak positifnya seperti anak akan memiliki pengetahuan tentang teknologi dan banyak pengetahuan namaun juga memiliki dampak negatife seperti sifat anak yang menjadi individualis, kurangnya bersosialisasi dan kurangnya anak berinteraksi dengan yang lain.

Berbeda halnya dengan anak-anak generasi dahulu banyak anak-anak sekarang yang kurang menahu jika ditanya tentang permainan tradisional. Dahulu permainan tradisional sangat digemari oleh anak-anak. Selain menyenangkan juga banyak manfaat positif yang diperoleh. Namun seiring berkembangnya zaman dan banyaknya permainan modern seperti game online beserta alat-alat hiburan yang semaikn canggih seperti youtube membuat permainan tradisional kini mulai terlupakan. Parahnya lagi sekarang ini banyak orang tua yang sudah membiarkan anaknya bermain *smart phone* bukan lagi mengenalkan permainan tardisional untuk anaknya yang masih duduk di taman kanak-kanak. Bahkan secara tidak sadar kadang orang tua melarang anak-anaknya bermain lari-larian Bersama teman-teman seusianya dengan alasan nanti akan jatuh. Hal ini tentunya berdampak pada kurangnya komunikasi anak kepada orang di sekitar dan anak akan cenderung asik dengan *smart phone* yang di pegangnya. Tentu ini akan menurunkan kemampuan

dalam bersosialisasi anak serta dapat menurunkan motorik anak karena anak jarang bergerak

“Motorik halus adalah kemampuan seorang anak mengamati sesuatu, melakukan Gerakan dengan melibatkan bagian tubuh tertentu yang di lakukan oleh otot-otot kecil, tetapi perlu koordinasi yang cermat” (soetjningsih, 1995:29)

Sekarang ini terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran yang bisa digunakan untuk melatih motorik anak, salah satunya yang di lakukan di TK Drussalam yaitu dengan cara mengajarkan anak belajar dan bermain di luar ruangan, sayangnya untuk alat permainan tradisionalnya masih sedikit dan media pengenalan yang lain hanya gambar tangan yang di tempel di dinding itu yang menyebabkan anak kurang menahu tentang permainan tradisional yang ada. Menurut Warista (2008:121) “media pembelajaran yaitu media yang di rancang khusus untuk merangsang perasaan, perhatian, pikiran dan kemauan peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran”. Di sini penulis melihat kurang adanya media alternative untuk pengenalan permainan tradisional untuk mendukung melatih motorik halus anak.

Padahal begitu pentingnya dalam mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak serta melatih motorik anak-anak di TK Darussalam maka perlu adanya media alternatif yang dapat digunakan untuk mengenalkan hal tersebut, salah satu media alternatifnya adalah buku ilustrasi yang di layout semenarik mungkin sebagai media pengenalan tentang permainan tradisional serta melatih motorik anak-anak dengan cara menulis, membaca, mewarnai dan menggambar. Oleh karena banyaknya jenis permainan tradisional yang ada sangat tidak mungkin penulis untuk dapat mengilustrasikan semuanya, penulis hanya mengambil beberapa saja dengan cara melakukan wawan cara kepada Bu faith guru TK Darussalam untuk mendapatkan informasi permainan apa saja yang jenis permainan yang akan diterapkan antar lain adalah grobak sodor, ularnaga, kelreng, betengan, dam-daman, lompat tali, engklik, bakiak, balak karung, egrang, boi, bekelan, balap batok,

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada menunjukkan bahwa permainan tradisional juga sangat penting untuk dikenalkan pada anak-anak karena kenyataannya sekarang mulai berkurangnya minat anak-anak yang memainkan permainan tradisional mereka cenderung lebih suka memainkan permainan yang ada di *smartphone* orang tua mereka, maka dari itu perlu adanya media yang efektif untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak terutama anak-anak yang belajar di TK Darussalam

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional pada anak di TK Darussalam?
2. Bagaimana bentuk media pendukung perancangan buku ilustrasi interaktif pengenalan permainan tradisional di TK Darussalam?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Merancang buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional pada anak di TK Darussalam
2. Merancang media pendukung buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional pada anak di TK Darussalam

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat mengenalkan tentang permainan tradisional dan melestarikannya melalui desain komunikasi visual

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis

Diharap penulis dapat menambah wawasan dan memperluas ilmu pengetahuan tentang penciptaan buku ilustrasi untuk mengenalkan permainan tradisional.

- b. Bagi anak-anak

Diharapkan dengan penciptaan buku ilustrasi ini. Anak-anak bisa lebih mengenal tentang beberapa jenis permainan tradisional, menambah minat baca anak dan dapat melatih motorik anak.

c. Bagi TK Darussalam

Diharapkan dengan penciptaan buku ilustrasi ini bisa menambah koleksi buku yang ada di TK Darussalam dan dapat membantu untuk proses belajar mengajar

1.6 Telaah Pustaka

Dalam pembuatan tugas akhir tugas akhir ini, perlu dilakukan tinjauan terhadap penelitian yang pernah di lakukan sebelumnya terkait masalah yang sama untuk di gunakan sebagai acuan penulisan guna penyempurnaan dalam pembuatan laporan tugas akhir. adapun acuan penulisan sebagai berikut:

Dianda Primalita. 2013. Jurnal seni rupa dan desain FSRD. Buku ilustrasi interaktif huruf hijaiyah. Universitas ITB Bandung. Volume 3, No.1. metode dalam pembelajaran huruf hijaiyah biasanya dilakukan oleh guru dengan cara konvensional. Pengajaran ini cenderung membuat anak-anak menjadi pasif dalam belajar. Dari itu buku ilustrasi interaktif huruf hijaiyah yang menyediakan bahan pembelajaran dalam bentuk gambar dan teks diharapkan dapat membantu anak-anak dalam proses belajar dan dapat menikmatinya

Jovita christanti. 2016. Jurnal DKV Adiwarna. Perancangan buku interaktif pembelajaran menjahit untuk melatih motorik bagi anak-anak usia 8-12 tahun. Universitas Kristen Petra Surabaya. Volume 1, No 8. Kurangnya media pembelajaran melatih motorik anak usia 8-12 tahun mengakibatkan kurangnya perkembangan anak, dan masih banyak orang tua yang tidak memahami pentingnya perkembangan anak dan cara mengembangkannya dari permasalahan tersebut buku interaktif pembelajaran menjahit di nilai dapat mendukung perkembangan anak usia 8-12 tahun hingga dapat melatih motorik, konsentrasi, serta kesabaran anak.

Jessica Christie Ranciu. 2013. Jurnal DKV Adiwarna. Perancangan buku ilustrasi permainan tradisional dan penanaman nilai etika dasar. Volume 1, No 2. Universitas Kristen Petra Surabaya. Permainan tradisional Indonesia sangat banyak jenisnya. Permainan tradisional merupakan salah satu unsure budaya yang patut untuk di lestarikan, karena permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat bagi anak-anak yang memainkannya.

Izwan jailani. 2019. Jurnal desain komunikasi visual. Perancangan Buku Cerita Bergambar Permainan Tradisional Anak-Anak Kabupaten Kerinci. Volume 9, No 1. Universitas Negeri Padang. Tiga belas tahun silam terdapat sebuah fenomena yang mana permainan tradisional di kabupaten kerinci sudah mulai jarang dimainkan dan sudah mulai hilang secara perlahan, sedangkan anak-anak saat ini sudah mulai tidak tahu beberapa permainan tradisional daerah kerinci dikarenakan kurangnya informasi.

Nurul Lathifa. 2015. Jurnal e-Proceeding of Art & Design. Perancangan Buku Bergambar Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Barat dengan Batu Sebagai Alat Bermain Untuk Anak. Universitas Telkom. Volume 2, No 3. Di jawa barat terdapat kurang lebih 250 permainan tradisional dan ada beberapa diantaranya yang di mainkan dengan batu. Karena ragamnya budaya dan jenis yang ada didalamnya permainan tradisional juga dapat dikatakan sebagai sebuah kebudayaan. Sehubungan dengan minimnya pengetahuan anak terhadap permainan tradisional, maka perlu adanya pengenalan permainan tradisional kepada anak-anak dengan menggunakan media buku.

Mercia berlian anggara. 2014. Jurnal DKV Adiwarna. Perancangan buku cerita bergambar interaktif Pendidikan karakter untuk anak usia 4-6 tahun. Volume 1, No 4. Universitas Kristen petra. Pendidikan karekter merupakan jawaban dari permasalahan integritas di Indonesia, untuk membentuk keperibadian anak supaya anak kedepanya mampu menjadi pribadi yang berkualitas. Melalui Pendidikan yang di lakukan sejak kecil bisa menjadikan anak memiliki pribadi yang matang dan menghasilkan satu kesatuan sikap yang berkualitas yang mampu menghadapi tantangan dan pilihan, salah satunya

mampu membentuk integritas. Integritas di sini tidak hanya mengenai kejujuran saja, tapi merupakan gabungan dari Pendidikan karakter.

Khairina Afifah. 2019. Jurnal e-Proceeding of Art & Design. Perancangan Buku Ilustrasi Anak Tentang Manfaat Bermain di Luar Rumah, Universitas Telkom Bandung. Volume 6, No 2. Perkembangan teknologi yang sangat pesat mulai mempengaruhi pola pikir orang tua saat ini, orang tua tidak lagi menemani anaknya untuk bermain di luar rumah bahkan kadang orang tua memberikan *handphone* kepada anaknya supaya tidak bermain diluar rumah. Padahal aktivitas anak bermain di dalam rumah menggunakan *handphone* bisa beresiko untuk tumbuh kembang dan sosialisasi anak, maka dari itu peran orang tua untuk mengajak anak bermain di luar rumah sangat penting, kegiatan bermain anak di luar rumah bisa mendukung tumbuh kembang anak secara optimal

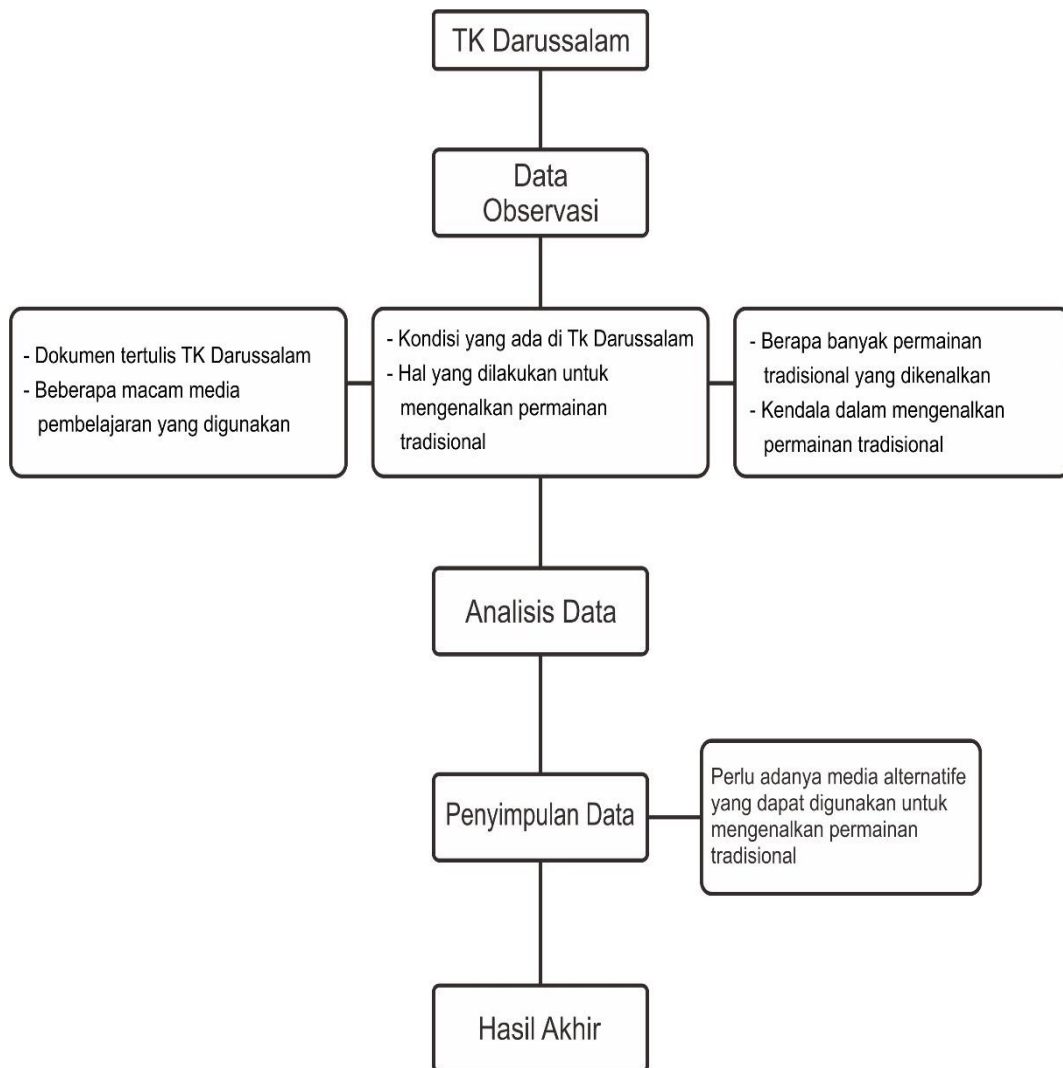
Dari telaah pustaka yang didapatkan diatas, perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di TK Darussalam, dalam perancangannya memiliki perbedaan dari segi tema dan gaya ilustrasi. Penulis menggunakan ilustrasi flat sebagai penanda visual utama yang digunakan sebagai point of interest dalam perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di TK Darussalam, penulis akan menyusun isi buku dengan materi berupa cara memainkan permainan tradisional dan alat apa yang dibutuhkan untuk memainkannya, berdasarkan dari hasil observasi penulis dengan melihat beberapa aspek penting yaitu tentang objek disana. Selain itu perancangan ini juga harus memperhatikan beberapa hal, yaitu tentang prinsip komunikasi visual agar secara representative dapat menyampaikan tujuan dengan tepat. beberapa unsur-unsur komunikasi visual yang perlu diperhatikan adalah garis, bentuk, tekstur, gelap terang, ukuran, warna, tipografi. Prinsip komunikasi visuak diantaranya: keseimbangan, kesatuan dan sebagainya. Visual yang telah dibuat harus mempunyai kejelasan dalam penyampaian pesan.

1.7 Kerangka Pikir

Perancangan dalam pembuatan media pengenalan permainan tradisional sebagai usaha mengenalkan permainan tradisional melalui buku ilustrasi dengan melakukan penelitian dan menganalisa obyek. Dari analisa tersebut di temukan data yang dapat dijadikan sebagai kunci dalam sebuah proses perancangan, yang dapat melahirkan konsep dan pemikiran penelitian. Dari konsep yang dihasilkan maka dapat dilakukan perancangan dengan menciptakan sebuah karya baru.

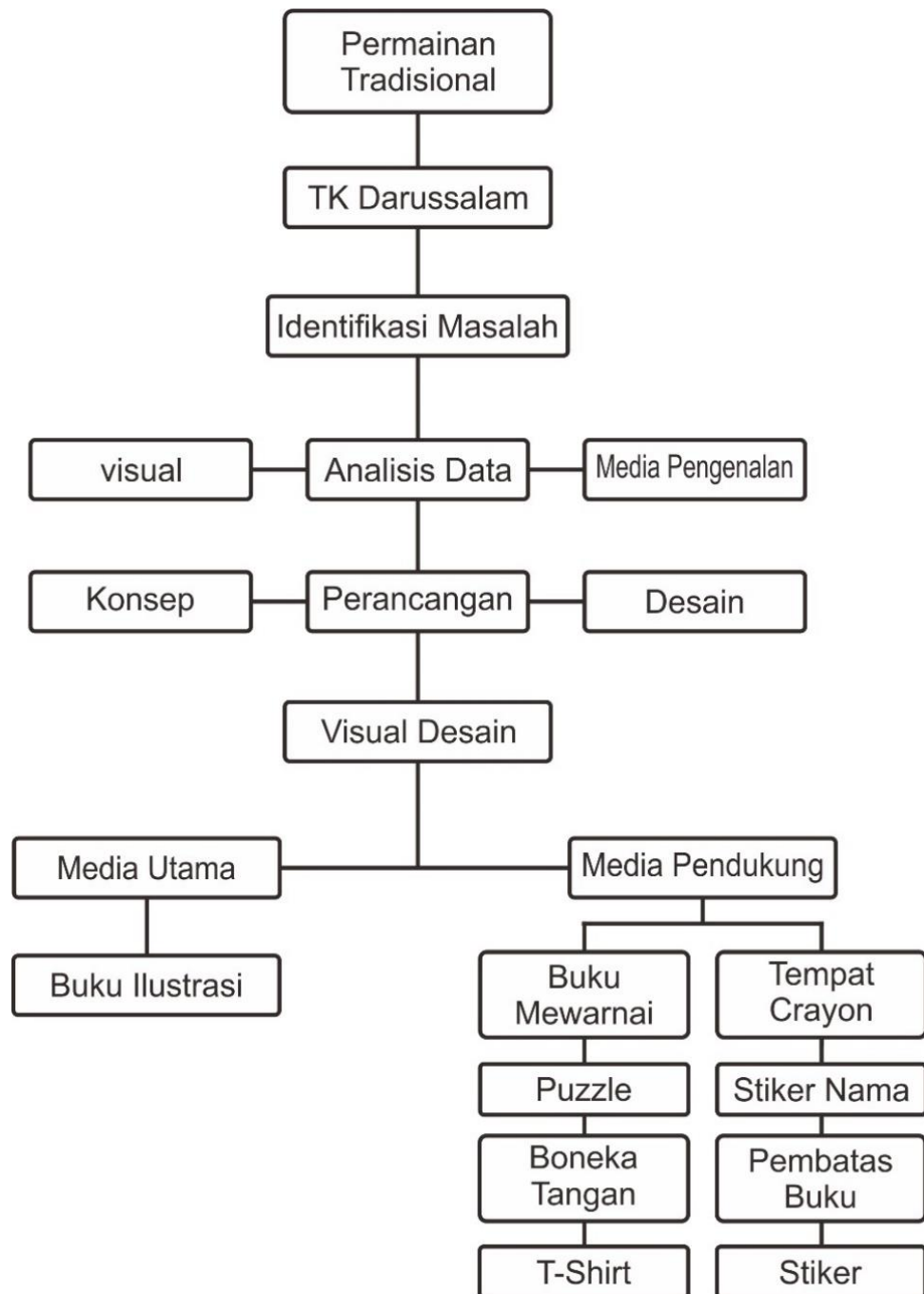
Dari bagan di bawah merupakan Relasi antar masalah atau dasar pemikiran dalam pembuatan buku ilustrasi. Dalam bagan kerangka pikir ini yang pertama adalah menentukan obyek yaitu TK Drussalam. Dalam menentukan obyek yang pertama adalah dengan melakukan pencarian data dari TK Drussalam dan menemukan masalah yang terjadi yaitu kurangnya media yang dapat mengenalkan permainan tradisional

Media yang digunakan oleh TK Darussalam untuk mengenalkan permainan tradisional adalah media permainan berupa egrang dan bola sedangkan media visual berupa gambar yang ditempel di dinding, sedangkan upaya mengenalkan permainan tradisional terhadap *audience* harus ada strategi yang efektif, dalam hal ini penulis memilih membuat buku ilustrasi untuk mengenalkan permainan tersebut. Kemudian, ditinjau melalui analisis data, berupa data primer dan sekunder setelah itu data tersebut diolah dan dianalisis kembali terlebih dahulu sebelum masuk tahap konsep, maka ditentukan perancangan ide atau gagasan. Setelah itu dibutuhkan studi visual dari buku-buku yang sudah ada. Dari situlah muncul sebuah konsep kemudian dilakukan proses perancangan dan menghasilkan karya baru, setelah itu akan tercipta bentuk final artwork dari perancangan buku ilustrasi dan ada juga media pendukung yang beberapa karya yaitu, pembatas buku, boneka tangan, buku mewarnai, striker, stiker nama, tempat crayon, T-Shirt, dan puzzle,



Tabel 1. 1 Alur Pemikiran
(Sumber: Penulis, 2021)

Pada perancangan media pengenalan permainan tradisional ini terdapat alur yang disusun secara sistematis agar dapat menghasilkan karya yang baik. Berikut adalah gambar alur perancangan:



Tabel 1. 2 Alur Perancangan

(Sumber: Penulis, 2021)

1.8 Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

A. Data Primer

Data primer adalah data yang di peroleh dari sumbernya langsung. Berikut adalah metode pengumpulan data primer:

a. Observasi

Observasi merupakan langkah yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data secara pribadi melalui pengamatan terhadap objek penelitian, sehingga dapat diketahui bagaimana perilaku, kejadian dan makna yang terdapat pada objek. Dalam melakukan observasi, peneliti dapat mengumpulkan data dan informasi sebanyak mungkin dari objek yang diteliti. Moleong (2007:175).

Dalam perancangan ini objek penelitian adalah TK Darussalam yang terdapat di Desa Sengonbugel RT.03 RW.01 Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Pelaksanaan observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap jenis-jenis permainan tradisional yang di lakukan di TK Darussalam.

b. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan sebuah informasi atau data dengan cara Tanya jawab antara peneliti dan informan. wawancara dilakukan secara mendalam (*Indepth Interview*) yang bersifat terbuka kepada narasumber. wawancara menggunakan jenis pertanyaan subjektif untuk mendapatkan informasi serta data-data yang di perlukan. Informan dalam wawan cara ini adalah seseorang yang paham tentang sistem belajar yang ada di TK Darussalam. Dalam proses wawancara ini ada dua pihak terkait yang di jadikan sebagai narasumber yaitu Ibu Siti Kartini dan Ibu Fati Khumaiyah, Ibu Siti Kartini selaku kepala sekolah TK Darussalam, sedangkan Ibu Fati Khumaiyah selaku guru kelas B di TK Darussalam.

B. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer. Data sekunder di peroleh dalam bentuk tersedia atau yang telah ada. Berikut adalah metode pengumpulan data sekunder:

a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen berbentuk tulisan, gambaran atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya gambar hidup, foto, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang berupa patung, gambar, film dan lain-lain.

2. Metode Desain

Metode desain dibagi dalam tiga cara berfikir yaitu Metode Kotak Kaca (*Glass Boxes*), Metode Kotak Hitam (*Black Boxes*), dan Metode Pengorganisasian Diri (*Self Organizing System*).

Namun pada perancangan buku ilustrasi ini penulis menggunakan metode kotak kaca atau yang sering di sebut *Glass Boxes* yaitu metode berfikir rasional secara obyektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan terbebas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional atau irasional, misalnya sentiment atau selera. Penulis memilih menggunakan metode *Glass Boxes* karena setrategi dan sasaran untuk perancangan ini sudah jelas yaitu anak-anak di TK Darussalam

Ciri-ciri utama dari metode *Glass Boxes* antara lain:

1. Adanya sasaran serta strategi desain yang telah ditetapkan secara pasti dan jelas sebelum analisa dilaksanakan.
2. Analisa desain dilakukan secara tuntas sebelum menetapkan keputusan yang diinginkan.
3. Evaluasi bersifat deskriptif dan dapat di jelaskan secara logis

4. Strategi perancangan di tetapkan terlebih dahulu sebelum proses analisis, biasanya dalam susunan sekuensial, walau adakalanya dalam bentuk proses paralel, meliputi komponen atau bagian personal yang dapat dipilih (Lubis,2007:10)

Untuk melakukan perancangan desain dengan menggunakan metode *Glass Boxes* seorang perancang harus mempunyai pola pikir yang terstruktur (procedural). Metode *Glass Boxes* terdiri dari empat buah tahapan yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.

1. Tahap persiapan

Tahap ini adalah tahap untuk menyiapkan segala perangkat, dan semua keperluan untuk proses perancangan Latar belakang dan permasalahan akan menjadi sebuah acuan dalam menentukan goal perancangan tersebut dan penentuan tema sebuah desain akan menjadikan sudut pandang dalam penyelesaian masalah.

2. Tahap inkubasi

Tahap inkubasi adalah sebuah tahap dimana kita mempersiapkan diri untuk menjadi sangat segar, tenang dan peka untuk mengelola segala macam pengetahuan dalam alam bawah sadar sehingga dapat melahirkan ide-ide baru. Tahapan ini dilakukan agar tubuh kembali *fresh*.

3. Tahap iluminasi

Tahap iluminasi adalah tahap dimana ide sangat diharapkan lahir sebagai efek dari pelaksanaan tahap persiapan dan tahap inkubasi yang telah dilakukan. Tahap iluminasi merupakan proses pencerahan, dalam tahap ini justru menjadi tahap aktif bagi perancang.

4. Tahap verifikasi

Tahap verifikasi adalah tahap dimana semua proses desain mengalami proses pengembangan ide serta semua proses ditinjau kembali dengan melakukan evaluasi.

Tahap verifikasi berisi tentang evaluasi dengan menggunakan empat jenis tataran desain, yaitu Tataran Lingkungan/Tataran Komunitas, Tataran Produk, Tataran Sistem, Tataran Elemen/Tataran Detail. Tahap verifikasi berikutnya adalah untuk meninjau kembali kepada latar belakang dan tujuan yang telah diterapkan sebelumnya.

3. Teknik Analisa Data

Pada setiap perancangan pasti membutuhkan sebuah acuan gagasan atau analisis untuk menilai ulang sebuah keputusan dengan tujuan untuk meminimalisir resiko yang akan muncul. Pada perancangan buku ilustrasi anak bertema permainan tradisional ini akan menggunakan analisis 5W+1H sebagai acuan gagasan.

metode 5W+1H atau juga disebut metode kipling (dicetuskan oleh sastrawan Inggris yang bernama Rudyard Kipling). Merupakan singkatan dari 6 kata Tanya yaitu *What, Who, Where, When, Why* dan *How* Metode ini digunakan karena dirasa tepat dalam menentukan kebutuhan perancangan sebuah buku ilustrasi. Melalui 6 kata Tanya tersebut bisa dikembangkan untuk mendapatkan data atau ide yang akan dimasukkan dalam media buku ilustrasi ini. Buku ilustrasi juga membutuhkan beberapa aspek seperti tema, cerita, tokoh, target audien yang ingin dicapai serta keunikan lain pada buku tersebut, yang dapat mengangkat karya perancangan Buku Ilustrasi ini yaitu Buku Ilustrasi "*Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Mengenalkan Permainan Tradisional Di Tk Darussalam*" maka dengan penjelasan melalui metode 5W+1H ini dapat dideskripsikan secara jelas mengenai permasalahan yang diangkat dan juga menemukan solusinya.

4. Kajian Karya

Pada sebuah karya atau desain perlu adanya perhatian pada unsur-unsur yang melandasi desain itu sendiri dan nilai estesisnya. Kata "estetis" berasal dari Bahasa Yunani "aesthetis" yang artinya pencerapan, persepsi, pengalaman, perasaan, maupun pemandangan. Sedangkan Ilmu estetika

adalah ilmu yang mempelajari tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, dan semua aspek dari apa yang kita sebut sebagai keindahan (Djelantik, 1999:1).

Menurut Djelantik dalam karya seni atau desain terdapat tiga unsur estetika yang menonjol.

1) Wujud atau rupa (*appearance*)

Wujud adalah bentuk yang tampak (dilihat atau didengar) dari sebuah karya desain. Unsur ini terdiri dari elemen-elemen visual seperti garis, titik, warna dan lain sebagainya. Dalam sebuah karya terdapat pengorganisasian bagian-bagian yang tersusun membentuk karya secara utuh. Terdapat tiga unsur struktur yang berperan menimbulkan rasa indah dalam sebuah karya.

a) Keutuhan (*unity*)

Menunjukkan hubungan yang relevan antara komponen yang satu dengan yang lain. Satu komponen dengan komponen yang lain saling mendukung dan membutuhkan, sehingga terjadi kekompakan antar komponen.

b) Penonjolan (*dominance*)

Mengarahkan perhatian pengamat sebagai subjek dalam menikmati sebuah karya seni maupun desain.

c) Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan bisa diperoleh dengan memanfaatkan unsur simetri maupun asimetri.

2) Bobot atau isi (*content, substance*)

Bobot atau isi dari benda atau peristiwa kesenian bukan hanya yang dilihat belaka, tetapi juga meliputi apa yang bisa dirasakan atau dikhayati sebagai makna dari wujud kesenian itu. Bobot kesenian mempunyai tiga aspek ialah nuansa (*mood*), gagasan (*idea*), ibarat atau pesan (*message*).

3) Penampilan, penyajian (*presentation*)

Penampilan ialah cara penyajian sebuah desain kepada target audiens. Salah satu unsur yang paling penting dalam penyajian desain ialah jenis media dan penempatan media (*media placement*).

Sebagai keputusan dalam melakukan kajian kekaryaannya pada perancangan buku ilustrasi interaktif untuk mengenalkan permainan tradisional di TK Darussalam mayong, jepara mengutamakan pemakaian unsur estetika dalam perancangan dan kajian kekaryaannya, kajian estetika yang digunakan adalah teori estetika oleh A. A. M. Djelantik

1.9 Sistematik Penulisan

Dalam penulisan laporan tugas akhir Sistematika penulisan laporan di paparkan sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan manfaat, telaah pustaka, kerangka piker dan sistematika penulisan.

2. BAB II Landasan Teori

Landasan teori berisi meliputi teori-teori yang dapat mendukung untuk pembuatan laporan tugas akhir.

3. BAB III Desain dan Perancangan

Desain dan Perancangan terdiri dari sajian dan data yang didapat dari penelitian untuk keperluan proses perancangan.

4. BAB IV Implementasi dan Analisa

Implementasi dan Analisa berisi mengenai penerapan hasil perancangan beserta analisa dan kajian pembahasan yang berupa desain, dambar, foto atau yang lainnya.

5. BAB V Penutup

Penutup berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan unsure perancangan dan saran rekomendasi positif terhadap pihak-pihak terkait.