

***PICTURE BOOK YUK KITA MAIN! SEBAGAI MEDIA
AWARENESS PERMAINAN TRADISIONAL ANAK USIA 7
SAMPAI 11 TAHUN***



Nabila Putri

1206620053

Laporan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan
kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu
persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Nabila Putri
NIM : 1206620053
Program : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : *Picture Book Yuk Kita Main! Sebagai Media Awareness Permainan Tradisional Anak Usia 7 Sampai 11 Tahun*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta

Dosen Pembimbing 1



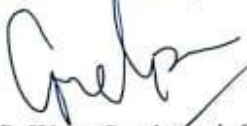
Eko Hadi Prayitno, M.Pd.
NIDN. 0316108101

Dosen Penguji 1



Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M. Si.
NIP. 19771003 200112 1 001

Dosen Pembimbing 2



M.C. Wara Candrasari, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19760913 200501 2 001

Dosen Penguji 2



Dra. Mudjiati, M.Pd
NIP. 19601121 198602 2 001

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Seni Rupa**



Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn, M. Si.
NIP. 19771003 200112 1 001

**Dosen Koordinator
Skripsi Penciptaan**



Aprina Murwanti, S.Ds., Ph.D.
NIP. 19820430 200501 2 002

**Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Jakarta**



Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Nabila Putri

NIM : 1206620053

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

Judul : *Picture Book* Yuk Kita Main! Sebagai Media *Awareness*
Permainan Tradisional Anak Usia 7 Sampai 11 Tahun

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindak plagiat. Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 8 Agustus 2025



Nabila Putri



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nabila Putri
NIM : 1206620053
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni / Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : nabilaputri12357@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (...)

yang berjudul :

**PICTURE BOOK YUK KITA MAIN! SEBAGAI MEDIA AWARENESS
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK USIA 7 SAMPAI 11 TAHUN**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 8 Agustus 2025

Penulis

(Nabila Putri)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan YME atas segala rahmat serta hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan penciptaan karya seni rupa yang berjudul “*Picture Book* Yuk Kita Main! Sebagai Media *Awareness* Permainan Tradisional Anak Usia 7 Sampai 11 Tahun” tepat pada waktunya. Laporan penciptaan karya seni rupa ini ditulis dengan harapan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi masyarakat.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan laporan penciptaan karya seni rupa ini terwujud berkat bantuan arahan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

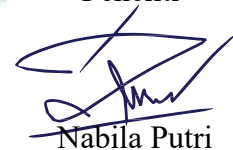
1. Eko Hadi Prayitno, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan untuk memberikan kritik, saran, dan pengarahan dalam proses membuat karya seni rupa ini,
2. Maria Cornelia Wara Candrasari, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan untuk memberikan kritik, saran, dan pengarahan dalam proses penyusunan laporan penciptaan karya seni rupa ini.
3. Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn., selaku Koordinator Seminar atau Perencanaan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa.

4. Aprina Murwanti, S.Ds. Ph.D., selaku Koordinator Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa.
5. Dr. Caecilia Tridjata, S. M.Sn., selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan banyak masukan dari sisi akademik.
6. Keluarga tercinta peneliti, yang telah memberikan banyak nasihat dan juga kasih sayang dalam membesarkan peneliti untuk meraih cita-cita dan kesuksesan.
7. Pacar dan Sahabat peneliti, Diluc, Blade, Neuville, Sunday, Thifal, Livia, Siska, Riantika, Zahra, dan Sifa dalam memberikan motivasi semangat belajar, sehingga laporan penciptaan karya seni rupa ini dapat selesai tepat waktu.
8. Malik Al Jafar peliharaan peneliti, dalam menemani peneliti dikala sedih dan ceria.
9. Kantin UNJ dalam memberikan peneliti asupan makanan yang lezat sehingga peneliti tidak kelaparan.

Peneliti menyadari bahwa laporan penciptaan karya seni rupa ini masih banyak kekurangan dan kesalahan karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan laporan penciptaan karya seni rupa ini serta bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Jakarta, 8 Agustus 2025

Peneliti



Nabila Putri

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR BAGAN	xiii
ABSTRAK.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Perkembangan Ide Penciptaan	6
C. Masalah penciptaan.....	8
D. Tujuan Penciptaan.....	9
E. Fokus Penciptaan	9
1. Aspek Konseptual	9
2. Aspek Visual	10
3. Aspek Operasional	11
F. Manfaat Karya.....	12
1. Bagi Peneliti.....	12
2. Bagi Masyarakat	12
3. Bagi Anak	12
4. Bagi Istitusi	13
BAB II STUDI PUSTAKA.....	14
A. Tinjauan Pustaka	14
1. Referensi Pustaka.....	14
2. Referensi Praktik.....	19
B. Kerangka Teori	24
1. <i>Picture Book</i>	24
2. <i>Awareness</i>	46
3. Permainan Tradisional	49
4. Perkembangan Anak	52
C. Kerangka Berpikir.....	59

BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN	63
A. Metode Penciptaan.....	63
1. Desain Metode Penciptaan.....	63
2. Teknik Instrumen dan Pengumpulan Data.....	74
3. Data Hasil Magang.....	138
B. Jadwal Kegiatan Penelitian	146
BAB IV HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN	148
A. Hasil Penciptaan.....	148
1. Hasil Karya Jadi	148
2. Perkiraan Biaya Produksi <i>Picture Book</i> Ketiga Seri	232
3. Spesifikasi Pengemasan	233
B. Pembahasan.....	234
1. Proses Penciptaan Ketiga Karya Jadi Seri <i>Picture Book</i>	234
2. Instrumen Validasi	236
BAB V PENUTUP.....	243
A. Kesimpulan	243
B. Saran	244
DAFTAR PUSTAKA	246
LAMPIRAN.....	250

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya Skripsi Penciptaan Amany Adeannisa.....	14
Gambar 2. Karya Skripsi Penciptaan Izwan Jailani	16
Gambar 3. Karya Jurnal Melisa Suardi, Anggeka Saputra, Vernanda Em Afdhal	18
Gambar 4. Pelangi Mizan, Aku Lebih Percaya Diri	19
Gambar 5. Ilustrasi Karya Retno Apriyani dan Enoo	21
Gambar 6. Profil Ross Burach	22
Gambar 7. Ilustrasi <i>Picture Book</i> Karya Ross Burach Berjudul “ <i>The Very Impatient Caterpillar</i> ”	23
Gambar 8. <i>Picture book Too Much Stuff!</i> Emily Gravett.....	24
Gambar 9. <i>Picture Book “It’s A Mitig”</i>	26
Gambar 10. <i>Picture Storybook</i> Karya Jerry Hight.....	27
Gambar 11. <i>Illustrated Book</i>	28
Gambar 12. <i>Informational Picture Book</i>	29
Gambar 13. Gambar Ilustrasi	30
Gambar 14. Komik.....	31
Gambar 15. Basic Bubble	33
Gambar 16. Vertical Bubble	34
Gambar 17. Multi-Bubble.....	34
Gambar 18. Inwards Pointing Tail Bubble	35
Gambar 19. Jagged Edges Bubble	36
Gambar 20. Wavy Bubble.....	37
Gambar 21. Dashed Line Bubble.....	37
Gambar 22. Blast Bubble	38
Gambar 23. No Tail Bubble	39
Gambar 24. Cloud Like Bubble	39
Gambar 25. Rectangular Bubble.....	40
Gambar 26. Bentuk Bunyi Huruf atau <i>Onomatopoeia</i>	41
Gambar 27. Salah Satu Contoh Garis Gerak.....	42
Gambar 28. Garis Kecepatan	43
Gambar 29. Garis Arah	44
Gambar 30. Garis Efek	44
Gambar 31. Garis Peluru.....	45
Gambar 32. Garis Jejak.....	45
Gambar 33. Permainan Tradisional Ular Naga, Cublak-Cublak Suweng, Ampar-Ampar Pisang.....	49
Gambar 34. Profil Narasumber Magang dan Ahli Media Tati Nuari, S.Pd.	67
Gambar 35. Profil Ahli Bahasa Etsa Purbarani, M.Pd.	68
Gambar 36. Profil Ahli Budaya Betawi, Andi Supari.....	70
Gambar 37. Profil Ahli Budaya Yogyakarta Agam Akbar Pahala, S.Pd., M.Sn.	71
Gambar 38. Profil Ahli Budaya Kalimantan Desy Sugianti, M.Sn.	72
Gambar 39. Angket Kuesioner.....	75
Gambar 40. Wawancara Narasumber Ahli Media dan Desain Secara <i>Online</i> Tati Nuari, S.Pd.	77
Gambar 41. Wawancara Langsung Narasumber Ahli Bahasa Etsa Purbarani, M.Pd.	78
Gambar 42. Wawancara Langsung Narasumber Ahli Budaya Betawi Andi Supari.....	79
Gambar 43. Wawancara Langsung Narasumber Ahli Budaya Yogyakarta, Agam Akbar Pahala, S.Pd., M.Sn.....	80
Gambar 44. Wawancara Narasumber Ahli Budaya Desy Sugianti, M.Sn., Melalui	

Platform Zoom	81
Gambar 45. Wawancara Orang Tua Calon Pengguna Tahap Pertama	82
Gambar 46. Wawancara Orang Tua Calon Pengguna Di Tahap Kedua Yang Sebelumnya Pernah Diwawancara	83
Gambar 47. Wawancara Orang Tua Calon Pengguna Di Tahap Kedua	84
Gambar 48. Observasi Calon Pengguna Tahap Pertama	85
Gambar 49. Observasi Anak Tahap Kedua Bersama Dengan Orang Tua Calon Pengguna Yang Sebelumnya Pernah Diobservasi	86
Gambar 50. Observasi Anak Tahap Kedua Bersama Dengan Orang Tua Calon Pengguna	87
Gambar 51. <i>Picture Book</i> Hore Aku Tinggi! Cerita Seru Permainan Tradisional. Vanda Arie	88
Gambar 52. <i>Picture Book</i> Hide And See. T Albert	89
Gambar 53. <i>Picture Book</i> Permainan Tradisional Daerah Kerinci	90
Gambar 54. Desain Karakter Zakaria Atau Zaka	101
Gambar 55. Desain Karakter Ayah Zaka atau Bapak Abdul	102
Gambar 56. Desain Karakter Ibu Zaka atau Ibu Lela	103
Gambar 57. Desain Karakter Evellyn.	104
Gambar 58. Desain Karakter Ethan	105
Gambar 60. Desain Karakter Ibu Guru Sri	107
Gambar 61. Pengetahuan Umum Tentang Ular Naga Di <i>Picture Book</i> Permainan Tradisional “Yuk Kita Main! Ular Naga Di Jakarta” Hal. 27-28.....	119
Gambar 62. Pengetahuan Umum Tentang Ondel-ondel Di <i>Picture Book</i> Permainan Tradisional “Yuk Kita Main! Ular Naga Di Jakarta” Hal. 29-30.....	119
Gambar 63. Pengetahuan Umum Tentang Alat Musik Tanjidor Di <i>Picture Book</i> Permainan Tradisional “Yuk Kita Main! Ular Naga Di Jakarta” Hal. 35-36.	120
Gambar 64. Pengetahuan Umum Tentang Kerak Telur Di <i>Picture Book</i> Permainan Tradisional “Yuk Kita Main! Ular Naga Di Jakarta” Hal. 31-32.....	120
Gambar 65. Pengetahuan Umum Tentang Bemo Di <i>Picture Book</i> Permainan Tradisional “Yuk Kita Main! Ular Naga Di Jakarta” Hal. 37-38.....	121
Gambar 66. Pengetahuan Umum Tentang Elang Bondol Di <i>Picture Book</i> Permainan Tradisional “Yuk Kita Main! Ular Naga Di Jakarta” Hal. 33-34.....	121
Gambar 74. Font Judul Seri Pertama.	123
Gambar 75. Font Sub Judul Seri Pertama.	124
Gambar 76. Font Judul Sinopsis Seri Pertama.....	124
Gambar 77. Font Dialog <i>Picture Book</i> Seri Pertama Ular Naga.....	124
Gambar 67. Dimensi <i>Picture book</i> “Yuk Kita Main! Ular Naga Di Jakarta”.....	125
Gambar 68. Dua Lembar Cover Depan dan Belakang <i>picture book</i> “Yuk Kita Main! Ular Naga Di Jakarta”.....	125
Gambar 69. Halaman Identitas Buku <i>picture book</i> “Yuk Kita Main! Ular Naga Di Jakarta”.....	126
Gambar 70. Halaman Kata Pengantar <i>picture book</i> “Yuk Kita Main! Ular Naga Di Jakarta”.....	126
Gambar 71. Halaman Daftar Isi <i>picture book</i> “Yuk Kita Main! Ular Naga Di Jakarta”. ..	127
Gambar 72. Halaman Sub Judul <i>picture book</i> “Yuk Kita Main! Ular Naga Di Jakarta”. ..	127
Gambar 73. Halaman Pengenalan Karakter <i>picture book</i> “Yuk Kita Main! Ular Naga Di Jakarta”.	128
Gambar 74. Halaman 1 sampai 26 <i>picture book</i> “Yuk Kita Main! Ular Naga Di Jakarta”.	131
Gambar 75. Halaman 27 sampai 38 <i>picture book</i> “Yuk Kita Main! Ular Naga Di Jakarta”.	

.....	133
Gambar 76. halaman 39 sampai dengan halaman 52 <i>picture book</i> “Yuk Kita Main! Ular Naga”.	135
Gambar 77. Profil Narasumber Magang Tati Nuari.....	138
Gambar 78. Logo DS Studio.....	141
Gambar 79. Permintaan Izin Melakukan Magang Secara Online Melalui <i>Facebook</i> Tanggal 3 Mei 2024.....	142
Gambar 80. Proses Kegiatan Magang Secara Online Menggunakan Aplikasi <i>Whatsapp</i> dan <i>Discord</i>	142
Gambar 81. <i>Moodboard</i> Eksplorasi Cerita Hasil Kegiatan Magang	145
Gambar 82. <i>Moodboard</i> Desain Karakter Tokoh Hasil Kegiatan Magang.....	145
Gambar 83. Perubahan Di Sinopsis.	148
Gambar 84. Perubahan Font Judul.....	149
Sub judul menggunakan font “Boba Milky” jenis regular dan ukuran 40,0 pt. menggunakan warna hitam.	149
Sub judul menggunakan font “Magic Sound” jenis regular dan ukuran 39 pt. Menghilangkan kalimat di Jakarta, karena ular naga dapat dimainkan di mana saja.	
Menggunakan warna merah yang merupakan turunan warna dari judul karya.	149
Gambar 85. Perubahan Font Sub Judul.....	149
Sumber: Dokumentasi Nabila Putri, 2025.	149
Gambar 86. Perubahan Kata Di Halaman 4.....	149
Sumber: Dokumentasi Nabila Putri, 2025.	149
Gambar 87. Halaman 5 Dengan Penambahan Narasi.	154
Gambar 88. Halaman 7 Tentang Penggunaan <i>Bubble Teks</i>	155
Gambar 89. Nama-Nama Karakter Series Pertama Di Detail.....	155
Gambar 90. Penambahan Lembar Halaman Pengenalan Penulis Sumber: Dokumentasi Nabila Putri, 2025.	156
Gambar 91. Penambahan Alur Isi Cerita Halaman 9 dan Halaman 10.....	156
Gambar 92. Penambahan Alur Isi Cerita Halaman 13 dan Halaman 14.....	156
Gambar 93. Penambahan Alur Isi Cerita Halaman 21 dan Halaman 22.....	157
Gambar 94. Penambahan Alur Isi Cerita Halaman 25 dan Halaman 26.....	157
Gambar 95. Penambahan Alur Isi Cerita Halaman 33 dan Halaman 34.....	157
Sumber: Dokumentasi Nabila Putri, 2025.	157
Gambar 96. Penambahan Ilustrasi Sebagai Halaman Pemisah Halaman 37 dan Halaman 38.	158
Ilustrasi sebagai halaman pemisah antara ilustrasi informasi pengetahuan umum dengan ilustrasi kegiatan aktivitas anak: menebak kata dan mewarnai (halaman 49 dan halaman 50).	158
Gambar 97. Penambahan Ilustrasi Sebagai Halaman Pemisah Halaman 51 dan Halaman 52	158
Gambar 98. Halaman Identitas <i>Picture Book</i> Ular Naga Sebelum dan Sesudah Revisi.	159
Gambar 99. Penambahan Konsep Halaman Pengetahuan Umum Di Ular Naga.....	159
Gambar 100. Penambahan Konsep Halaman Pengetahuan Umum Di Tanjidor.....	159
Gambar 101. Penambahan Konsep Halaman Pengetahuan Umum Di Kerak Telor.....	160
Gambar 102. <i>Picture Book</i> “Yuk Kita Main! Ular Naga” Setelah Direvisi.....	169
Gambar 103. Desain Karakter Joko	170
Gambar 104. Desain Karakter Samuel.....	171
Gambar 105. Ilustrasi Berfungsi Sebagai Halaman Pemisah Di Seri Cublak-Cublak Suweng.....	185
Gambar 106. Pengetahuan Umum Tentang Cublak-Cublak Suweng Di Seri Cublak-	

Cublak Suweng.....	187
Gambar 107. Pengetahuan Umum Tentang Salah Satu Candi Di Seri Cublak-Cublak Suweng.....	187
Gambar 108. Pengetahuan Umum Tentang Penutup Kepala Orang Yogyakarta Di Seri Cublak-Cublak Suweng.....	188
Gambar 109. Pengetahuan Umum Tentang Makanan Khas Di Seri Cublak-Cublak Suweng.....	188
Gambar 110. Pengetahuan Umum Tentang Tugu Khas Yogyakarta Di Seri Cublak-Cublak Suweng.....	189
Gambar 111. Ilustrasi Kegiatan Aktivitas Anak: Menebak Kata Di Seri Cublak-Cublak Suweng.....	190
Sumber: Dokumentasi Nabila Putri, 2025.	190
Gambar 112. Ilustrasi Kegiatan Aktivitas Anak: Mewarnai Di Seri Cublak-Cublak Suweng.....	191
Sumber: Dokumentasi Nabila Putri, 2025.	191
Gambar 113. Ilustrasi Halaman Pengenalan Desain Karakter Tokoh Di Series Kedua .	192
Gambar 114. Ilustrasi Halaman Pengenalan Penulis Karya <i>Picture Book</i> Di Seri Cublak-Cublak Suweng.....	192
Sumber: Dokumentasi Nabila Putri, 2025.	192
Gambar 115. <i>Picture Book</i> “Yuk Kita Main!Cublak-Cublak Suweng” seri kedua	201
Gambar 116. Desain Karakter Andi.....	202
Gambar 117. Desain Karakter Elvira.....	203
Gambar 118. Desain Karakter Mira.....	203
Gambar 119. Ilustrasi Berfungsi Sebagai Halaman Pemisah Di Seri Ampar-Ampar Pisang	217
Gambar 120. Pengetahuan Umum Tentang Salah Satu Buah Khas Di Seri Ampar-Ampar Pisang.....	219
Gambar 121. Pengetahuan Umum Tentang Kebudayaan Di Seri Ampar-Ampar Pisang.....	219
Gambar 122. Pengetahuan Umum Tentang Ampar-Ampar Pisang Di Seri Ampar-Ampar Pisang.....	220
Gambar 123. Ilustrasi Kegiatan Aktivitas Anak: Menebak Kata Di Seri Ampar-Ampar Pisang.....	221
Gambar 124. Ilustrasi Kegiatan Aktivitas Anak: Mewarnai Di Seri Ampar-Ampar Pisang	222
Gambar 125. Ilustrasi Halaman Pengenalan Desain Karakter Tokoh Di Seri Ampar-Ampar Pisang.....	223
Sumber: Dokumentasi Nabila Putri, 2025.	223
Gambar 126. Ilustrasi Halaman Pengenalan Penulis Karya <i>Picture Book</i> Di Seri Ampar-Ampar Pisang.....	223
Gambar 127. <i>Picture Book</i> “Yuk Kita Main!Cublak-Cublak Suweng” Di Seri Ampar-Ampar Pisang.....	232
Gambar 128. Kemasan <i>Picture Book Bundle 3 Series</i>	234
Gambar 129. Proses Penciptaan <i>Picture Book</i> Seri Pertama Dengan Aplikasi Procreate	235
Gambar 130. Proses Penciptaan <i>Picture Book</i> Seri Kedua Dengan Aplikasi Procreate .	235
Gambar 131. Proses Penciptaan <i>Picture Book</i> Seri Ketiga Dengan Aplikasi Procreate .	236
Gambar 132. Proses Validasi Narasumber Ahli Media Dan Desain.....	236
Gambar 133. Proses Validasi Narasumber Ahli Bahasa.....	238
Gambar 134. Proses Validasi Narasumber Ahli Budaya Betawi.....	239
Gambar 135. Proses Validasi Narasumber Ahli Budaya Yogyakarta.....	240

Gambar 136. Proses Validasi Narasumber Ahli Budaya Kalimantan.....	241
--	-----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kelebihan dan Kelemahan Produk Pesaing	93
Tabel 2. Naskah Cerita <i>Picture Book</i> “Yuk Kita Main! Ular Naga di Jakarta” Seri 1 ...	110
Tabel 3. Sketsa <i>Storyboard</i> Cerita <i>Picturebook</i> Yuk Kita Main! Ular Naga di Jakarta..	112
Tabel 4. <i>Line Art Storyboard</i> Cerita <i>Picturebook</i> Yuk Kita Main! Ular Naga di Jakarta.	114
Tabel 5. <i>Blocking Colour Storyboard</i> Cerita <i>Picture Book</i> Yuk Kita Main! Ular Naga di Jakarta	117
Sumber: Dokumentasi Nabila Putri, 2024.	117
Tabel 6. Sketsa <i>Storyboard</i> Pengetahuan Umum <i>Picturebook</i> Yuk Kita Main! Ular Naga di Jakarta	118
Tabel 7. Sketsa <i>Storyboard Activity Picturebook</i> Yuk Kita Main! Ular Naga di Jakarta	123
Tabel 8. Font <i>Picture Book</i> Permainan Tradisional Yuk Kita Main! Ular Naga Di Jakarta.	124
Tabel 9. Analisis Data SWOT <i>Picture Book</i> Permainan Tradisional	137
Tabel 10. Beberapa Penghargaan Narasumber Magang Tati Nuari.....	139
Tabel 11. Beberapa Karya Narasumber Magang Tati Nuari.....	140
Tabel 12. Kegiatan Magang Bersama Narasumber Magang Tati Nuari	144
Tabel 13. Jadwal Kegiatan Penelitian	147
Tabel 14. Naskah Cerita <i>Picture Book</i> Series 1 Ular Naga.....	154
Sebelumnya halaman 5 tidak ada narasi.	154
Halaman 5 ditambahkan narasi	154
Sumber: Dokumentasi Nabila Putri, 2025.	154
Tabel 15. Hasil Revisi <i>Picture Book</i> “Yuk Kita Main! Ular Naga” Series 1	160
Tabel 16. Naskah Cerita <i>Picture Book</i> “Yuk Kita Main! Cublak-Cublak Suweng” Series 2	174
Tabel 17. Sketsa <i>Storyboard</i> Cerita <i>Picturebook</i> Yuk Kita Main! Cublak-Cublak Suweng	177
Tabel 18. <i>Line Art Storyboard</i> Cerita <i>Picturebook</i> Yuk Kita Main! Cublak-Cublak Suweng.....	181
Tabel 19. <i>Blocking Colour</i> Cerita <i>Picture Book</i> Yuk Kita Main! Cublak-Cublak Suweng	184
Tabel 20. Sketsa Pengetahuan Umum <i>Picture Book</i> Series Kedua.....	186
Tabel 21. Naskah Cerita <i>Picture Book</i> “Yuk Kita Main! Ampar-Ampar Pisang” Seri Ketiga.....	207
Tabel 22. Sketsa <i>Storyboard</i> Cerita <i>Picturebook</i> Yuk Kita Main! Ampar-Ampar Pisang	210
Tabel 23. <i>Storyboard Line Art</i> Cerita <i>Picturebook</i> Yuk Kita Main! Ampar-Ampar Pisang	213
Tabel 24. <i>Blocking Colour</i> Cerita <i>Picture Book</i> Yuk Kita Main! Ampar-Ampar Pisang	216
Tabel 25. Sketsa Pengetahuan Umum <i>Picture Book</i> Series Ketiga	218
Tabel 26. Perkiraan Biaya Produksi <i>Picture Book</i> Ketiga seri	233

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. Hasil Survey Untuk Mengetahui Apakah Masih Terlihat Anak-Anak (5-8 Tahun) Memainkan Sebuah Permainan Tradisional.	76
Diagram 2. Hasil Survey Untuk Mengetahui Jika Anak Disuruh Memilih Permainan Tradisional Dengan Permainan Modern.	76
Sumber: Dokumentasi Nabila Putri, 2024	76
Diagram 3. Hasil Survey Untuk Mengetahui Gaya Ilustrasi Untuk Desain Karakter Tokoh.	94
Diagram 4. Hasil Survey Untuk Mengetahui Gaya Rambut Untuk Desain Karakter Tokoh Pemeran Utama Bernama Zaka.....	95
Diagram 5. Hasil Survey Untuk Mengetahui Gaya Pakaian Dikenakan Desain Karakter Tokoh Pemeran Utama Bernama Zaka.	96
Diagram 6. Hasil Survey Untuk Mengetahui Gaya Rambut Desain Karakter Tokoh Ayah Zaka.	97
Diagram 7. Hasil Survey Untuk Mengetahui Gaya Pakaian Desain Karakter Tokoh Ayah Zaka.	98
Diagram 8. Hasil Survey Untuk Mengetahui Gaya Rambut Yang Cocok Desain Karakter Tokoh Ibu Zaka.....	99
Diagram 9. Hasil Survey Untuk Mengetahui Gaya Pakaian Yang Akan Dikenakan Desain Karakter Tokoh Ibu Zaka.....	100

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Negara Indonesia Pengguna Perangkat Gadget Terbesar.....	2
Grafik 2. Presentase Anak Usia Dini Yang Menggunakan Telepon Seluler dan Mengakses Internet.....	3

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	62
---------------------------------	----

Intelligentia - Dignitas

ABSTRAK

Nabila Putri, 2025. *Picture Book* Yuk Kita Main! Sebagai Media *Awareness* Permainan Tradisional Anak Usia 7 Sampai 11 Tahun. Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Permainan tradisional merupakan warisan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia secara turun temurun dari generasi ke generasi yang menghiasi dunia anak-anak pada zaman dahulu. Kini permainan tradisional mulai ditinggalkan semenjak anak mengenal gadget dimana didalamnya terdapat *game online* yang menggunakan jaringan internet. *Game online* dapat menimbulkan kecanduan yang berdampak negatif kepada anak usia 7 sampai 11 tahun diantaranya yaitu tidak adanya keinginan untuk perawatan diri, kehilangan minat pada sekolah, menurunnya minat baca, hobi dan hubungan sosial.

Metode penciptaan yang digunakan untuk meneliti adalah kualitatif dengan jenis riset penciptaan *research-led practice*. Media *picture book* dipilih sebagai *awareness* anak usia 7 sampai 11 tahun dikarenakan media tersebut ramah untuk anak, banyak menampilkan ilustrasi, warna, dan tidak terlalu banyak teks. Sehingga media tersebut dapat meningkatkan minat baca, melatih imajinasi dan penggunaan gadget.

Picture book permainan tradisional dengan judul Yuk Kita Main! menceritakan perjalanan seorang anak usia 7 tahun dalam mengenal kebudayaan, dibuat dengan 3 seri, yaitu Ular Naga, Cublak-Cublak Suweng dan Ampar-Ampar Pisang. Hasil uji coba kepada target pengguna dinilai cukup baik dan efektif dikarenakan anak mulai mengenal kebudayaan khususnya permainan tradisional, melakukan beberapa aktivitas seperti bermain bersama teman, mewarnai dan menebak kata.

Kata Kunci: *Picture Book*, permainan tradisional, Ular Naga, Cublak-Cublak Suweng, Ampar-Ampar Pisang.

Intelligentia - Dignitas

ABSTRACT

Nabila Putri. 2025. *Picture Book Yuk Kita Main! as a Medium to Raise Awareness of Traditional Games for Children Aged 7 to 11 Years*. Undergraduate Thesis in Art Creation, Study Program of Art Education, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

Traditional games are a cultural heritage passed down from generation to generation by the ancestors of the Indonesian people, once coloring the childhood world of the past. Today, traditional games are starting to be abandoned as children become familiar with gadgets, which often contain online games that require an internet connection. Online games can lead to addiction and have negative impacts on children aged 7 to 11, such as lack of interest in personal hygiene, decreased motivation for school, declining interest in reading, hobbies, and social interaction.

The creation method used in this research is qualitative with a research-led practice approach. The picture book medium was chosen as an awareness tool for children aged 7 to 11 because it is child-friendly, rich in illustrations and colors, and contains minimal text. This medium is considered capable of increasing reading interest, stimulating imagination, and reducing gadget use.

The picture book titled Yuk Kita Main! tells the journey of a 7-year-old child in discovering culture. It is created in three series Ular Naga, Cublak-Cublak Suweng, and Ampar-Ampar Pisang. The trial results with the target audience showed positive and effective outcomes, as children began to recognize cultural elements especially traditional games and engaged in activities such as playing with friends, coloring, and guessing words.

Keyword: Picture Book, traditional games, Ular Naga, Cublak-Cublak Suweng, Ampar-Ampar Pisang.

Intelligentia - Dignitas