

**RANCANGAN BUKU GRAFIS**

**DASAR CATUR**



Disusun Oleh

:

**SHALZA FITRI NUR HASANAH 186010034**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ILMU SENI DAN SASTRA**

**UNIVERSITAS PASUNDAN**

**BANDUNG, 4 Juli 2022**



## ABSTRAK

Shalza Fitri Nur Hasanah. 2022. **Perancangan Buku Grafis Dasar Catur** Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Ilmu Seni dan Sastra. Universitas Pasundan.

Penulisan penelitian ini membahas tentang semua informasi dan data-data mengenai “ Perancangan Buku Grafis Dasar Catur ”. Catur menjadi salah satu permainan yang dikenal dimasyarakat, kita bisa jumpai di lingkungan pasar, kantor, juga pertokoan. Pemain bisa merupakan penikmat santai atau pemain amatir, atau juga pemain profesional yang menjadikan catur sebagai profesi. Permainan catur termasuk permainan yang kompleks dengan banyaknya aturan didalamnya. Baik secara aturan melangkah, teori permainan, aturan notasi, permainan waktu dan lain lain. Hal ini tentu bisa didapat dengan bantuan buku literasi pembelajaran catur. Namun kurangnya buku literasi catur di Indonesia menjadikan pemahaman atau literasi catur tidak banyak diketahui. Bahkan seringkali permainan ini dianggap hal yang negatif dan tidak produktif juga membosankan, menjadikan minat remaja pada olah raga ini kurang. Padahal banyak manfaat dan hal baik yang bisa didapat di permainan catur. Oleh karena hal itu penulis membuat rancangan buku grafis dasar catur dalam upaya menambah alternatif juga referensi literasi buku catur. Metode perancangan buku catur ini dimulai dengan memilih beberapa buku yang akan menjadi masukan untuk materi dalam buku grafis yang akan dibuat. Menyederhanakan materi juga memberikan ilustrasi yang bertujuan membantu penggambaran materi.

Kata kunci :Buku, Catur, Buku Catur, Buku Grafis, Ilustrasi.

## ABSTRAK

Shalza Fitri Nurhasanah. 2022. **Chess Basic Graphic Book Design** Visual Communication Design Study Program. Faculty of Arts and Sciences Literature. Pasundan University.

The writing of this research discusses all information and data regarding "Designing a Basic Chess Graphic Book". Chess is a game that is well known in the community, we can find it in markets, offices, and shops. Players can be casual connoisseurs or amateurs, or professional players who make chess a profession. Game play is a complex game with many rules in it. Good with jumping rules, game theory, notation rules, game timing and others. This of course can be obtained with the help of chess learning literacy books. However, the lack of chess literacy books in Indonesia makes the understanding of literacy or understanding of chess not widely known. Even sometimes this game is considered negative and unproductive and boring so that it makes teenagers less interested in this sport. Even though there are many benefits and goodness that can be done in the game of chess. Therefore, the author made a basic design of a chess graphic book as an effort to add an alternative as well as a reference to chess book literacy. This chess book design method begins by selecting several books that will be input for the material in the graphic book to be made. Simplifying the material also provides illustrations that aim to help illustrate the material.

Keywords: Book, Chess, Chess Book, Graphic Book, Illustration.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kesempatan hingga akhirnya Saya dapat menyelesaikan kegiatan Penelitian Tugas Akhir ini. Ucapan terimakasih praktikan sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, diantaranya :

1. Kepada Allah SWT. Yang telah mencurahkan banyak kasih dan hikmahnya.
2. Kepada teman seperjuangan. Desain Komunikasi Visual 2018.
3. Kepada keluarga, ummi, alm abbi teh Ira, Hilwa, Habib dan Bapak yang menjadi penyemangat praktikan.
4. Kepada dosen pembimbing Tugas Akhir. Juga semua dosen jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Pasundan Bandung. Yang telah memberi arahan dan ilmunya kepada penulis.
5. Kepada semua yang telah bersedia membantu, menjadi objek penelitian dan menjadi narasumber wawancara dikegiatan ini.

Praktikan menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu praktikan mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun agar penyusunan laporan penelitian Tugas Akhir ini dapat menjadi lebih baik lagi.

Bandung, 2022

Shalza Fitri Nur Hasanah

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>ABSTRACK</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Lingkup Perancangan.....	3
1.4 Manfaat Perancangan.....	5
1.5 Skema Perancangan.....	5
1.6 Metode Perancangan.....	7
- Data Primer.....	7
- Data Sekunder.....	7
1.7 Sistematis Penulisan.....	8

### BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Target Audience.....	9
2.2 Buku.....	9
a. Buku Ilustrasi.....	10
b. Buku Catur.....	10
2.3 Desain Grafis.....	10
a. Ilustrasi .....	11
b. Tipografi.....	12

c. Warna.....	13
d. Layot.....	13
2.4 Desain Karakter.....	14
a. Latar Belakang.....	14
b. Ciri khas visual.....	14
c. Sifat Ekspresif.....	15
d. Ekspresi wajah.....	15

### **BAB III ANALISIS DATA**

3.1 Data dan Analisis Objek Penelitian.....	16
3.1.1 Studi Literatur.....	16
3.1.2 Analisis Buku.....	17
a. Rangkuman materi sejarah catur dari buku Chess The History Of the Game oleh Richard Eales, 1985. ....	18
b. Rangkuman materi sejarah catur dari buku History of Chess oleh H. J.R Murray, 1913.....	19
c. Ringkasan materi Catur Idia dari buku Chess The History Of the Game oleh H. J.R Murray, 1913.....	20
d. Rangkuman materi catur indonesia dari buku Sejarah Catur Indonesia oleh Ds. F.K.N. Harahap, 1985 ..	22
e. Rangkuman materi Catur Masa Hindia Belanda dari buku Sejarah Catur Indonesia oleh Ds. F.K.N. Harahap, 1985.....	25

f. Rangkuman materi Narsar Karo Karo Sang Legenda dari buku Sejarah Catur Indonesia oleh Ds. F.K.N. Harahap, 1985 .....	25
g. Rangkuman materi Pengenalan dan Tutorial Catur dari buku Chess for Dummies oleh James Eade, 2005.....	26
3.1.3 Studi Karakter buah catur.....	40
3.1.4 Observasi.....	42
3.1.5 Wawancara.....	43
a. MN Imat Suhermat.....	43
b. Suharyanto Iskandar.....	44
3.1.6 Kuisisioner.....	46
3.1.7 Dokumentasi.....	47
3.2 Data dan Analisis Target.....	48
3.2.1 Target primer.....	48
3.2.2 Target Sekunder.....	48
3.2.3 <i>Preferensi Visual/ Moodboard</i> .....	49
a. Reverensi visual Karakter buah Catur.....	49
b. Reverensi media.....	51
c. <i>MoodBoard</i> .....	52
3.3 Analisis Permasalahan.....	53
a. Analisis SWOT.....	53
b. Kesimpulan .....	54
c. <i>What to Say</i> .....	54



## **BAB IV PERANCANGAN**

4.1 Data dan Analisis Objek Penelitian.....	55
a. Tujuan Komunikasi.....	55
b. Strategi Komunikasi.....	55
4.2 Konsep krestif.....	55
a. Visual.....	55
b. Layout.....	56
c. Warna.....	56
d. Typografi.....	57
4.3 Konsep Media.....	57
a. Tujuan media.....	57
b. Srategi Medi.....	58
c. Media Pendukung.....	58
4.4 Purwarupa/visualisasi.....	59

## **BAB V PENUTUP**

5.1 SIMPULAN.....	71
5.2 SARAN.....	71

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>72</b>
----------------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.Skema Perancangan.....	6
Gambar 1.2.Tahapan Perancangan.....	7
Gambar 3.1.Papan Catur.....	28
Gambar 3.2 notasi 1.....	29
Gambar 3.3 notasi 2.....	30
Gambar 3.4 notasi 3.....	30
Gambar 3.5 Benteng 1.....	31
Gambar 3.6 Benteng 2.....	32
Gambar 3.7 Gajah 1.....	33
Gambar 3.8 Gajah 2.....	33
Gambar 3.9 kuda 1.....	34
Gambar 3.10 kuda 2.....	35
Gambar 3.11 Ratu.....	36
Gambar 3.12 Raja.....	37
Gambar 3.13 Pion 1.....	37
Gambar 3.14 Pion 2.....	38
Gambar 3.15 Observasi.....	47
Gambar 3.16 Wawancara.....	47
Gambar 3.17 <i>MoodBoard</i> .....	52
Gambar 4.1 Layout.....	56

Gambar 4.2 Warna.....	56
Gambar 4.3 Purwarupa buku.....	68
Gambar 4.4 Purwarupa papan catur dinding.....	69
Gambar 4.5 Purwarupa kemeja printing.....	70

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Analisis Buku.....	18
Tabel 3.1 Studi karakter buah catur.....	42
Tabel 3.2 Reverensi visual karakter buah catur.....	51
Tabel 3.3 Reverensi Media.....	51