

**LAPORAN TUGAS AKHIR  
PERANCANGAN BUKU VISUAL TENTANG  
MANFAAT BERMAIN *GAME ONLINE* BAGI REMAJA**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Ahli Madya**



**Disusun Oleh:**

**Nandeo Rayhan Utomo Putra**

**21100114**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS  
JURUSAN DESAIN GRAFIS  
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF  
JAKARTA  
2024**

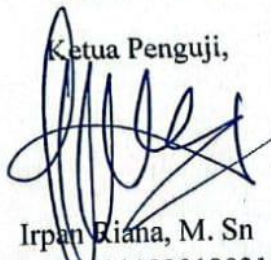
## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Visual Tentang Manfaat dari  
Bermain Game Online bagi Remaja  
Penulis : Nandeo Rayhan Utomo Putra  
NIM : 21100114  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin tanggal 15 Juli 2024.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



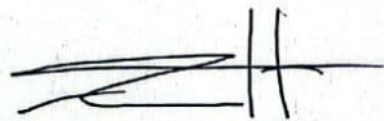
Irpan Diana, M. Sn  
NIP. 198511192019031010

Anggota 1



Yayah Nurashah, M. Pd  
NIP. 199308012020122013

Anggota 2



Drs. Hari Purnomo, M.Sn.  
NIP. 196611271994031001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain




Tri Fajar Yurmama, S.S.Kom., M.T.  
NIP. 1980112220100122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Visual Tentang  
Manfaat Bermain Game Online Bagi Remaja  
Penulis : Nandeo Rayhan Utomo Putra  
NIM : 21100114  
Program Studi : Desain Grafis (Konsentrasi: Desain Grafis)  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Jakarta, 9 Juli 2024

Pembimbing I



Tri Fajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., M.T.  
NIP. 1980112220100122003

Pembimbing II



Drs. Hari Purnomo, M.Sn  
NIP. 196611271994031001

Mengetahui, Koordinator Prodi Desain Grafis



Yayah Nurajak, M.Pd.  
NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nandeo Rayhan Utomo Putra

NIM : 21100114

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Buku Visual Tentang Manfaat dari Bermain Game Online bagi Remaja adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 5 Juli 2024

Yang menyatakan,



Nandeo Rayhan Utomo Putra  
NIM : 21100114

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nandeo Rayhan Utomo Putra  
NIM : 21100114  
Program Studi : Desain Grafis  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023/2024

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non- exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU VISUAL TENTANG MANFAAT GAME ONLINE BAGI REMAJA.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 5 Juli 2024

Yang menyatakan,



Nandeo Rayhan Utomo Putra  
NIM. 21100114

## **ABSTRAK**

*Gaming is a popular means of entertainment among young people that is often badly stigmatized by society. These stigmas include the view that gaming causes violence, addiction and mental health disorders. However, games also have many positive benefits, such as improving cognitive, motor, language, cooperation, communication and stress reduction. The rapid development of games, especially with the advent of Android-based games, shows the importance of games in exercising brain and problem-solving skills. Unfortunately, these positive benefits are often overlooked. The author designed a Visual Book to change the negative perception of games and gamers, and increase appreciation of games as a useful medium. The book aims to increase public awareness of the benefits of gaming and reduce the negative stigma attached to gaming. Thus, it is hoped that the public will better understand and accept gaming as an important part of entertainment and education. Therefore, a media is required to educate the public about the benefits of playing games.*

**Keywords:** *online gaming, benefits, visual book*

Game adalah sarana hiburan yang populer di kalangan anak muda yang sering kali mendapat stigma buruk dari masyarakat. Stigma ini termasuk pandangan bahwa game menyebabkan kekerasan, kecanduan, dan gangguan kesehatan mental. Namun, game juga memiliki banyak manfaat positif, seperti meningkatkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, kerja sama, komunikasi, dan mengurangi stres. Perkembangan game yang pesat, terutama dengan munculnya game berbasis Android, menunjukkan pentingnya game dalam melatih otak dan keterampilan memecahkan masalah. Sayangnya, manfaat positif ini sering diabaikan. Penulis merancang sebuah Buku Visual untuk mengubah persepsi negatif terhadap game dan gamer, serta meningkatkan apresiasi terhadap game sebagai media yang bermanfaat. Buku ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan manfaat bermain game dan mengurangi stigma negatif yang melekat pada game. Dengan demikian, diharapkan masyarakat akan lebih memahami dan menerima game sebagai bagian penting dari hiburan dan pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang dapat mengedukasi masyarakat mengenai manfaat bermain game.

**Kata kunci:** *game online, manfaat, buku visual*

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Diploma3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif. Dalam Tugas Akhir ini, Penulis berperan sebagai desainer grafis untuk karya Perancangan buku visual tentang manfaat *game online*. Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan Pembimbing dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom, M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Yayah Nurasih, M.Pd, Koordinator Program Studi Desain Grafis.
5. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, koreksi, dan masukan kepada penulis dalam melaksanakan pengerjaan serta dalam menyelesaikan tugas akhir.
6. Drs. Hari Purnomo, M.Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, koreksi, dan masukan kepada penulis dalam melaksanakan pengerjaan serta dalam menyelesaikan tugas akhir.
7. Kedua Orang Tua penulis yang selalu memberikan dukungan.
8. Teman - teman Keluarga Mahasiswa Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Angkatan 14 yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan yang baik.
9. Teman - teman Hima Degradia yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan yang baik.

10. Teman – teman SaSquad, PURBALINGGA, dan SK yang sudah memberikan bantuan, dukungan, dan memberikan semangat positif selama proses penulisan dan perancangan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran terbuka untuk penulis agar nantinya penulis dapat memperbaiki kekurangan. Semoga penulisan Laporan Praktik Industri ini dapat menjadi manfaat dan sumber referensi bagi mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Jakarta, 15 Juli 2024



Nandeo Rayhan Utomo Putra

21100114



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah .....	2
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penulisan .....	3
F. Manfaat Penulisan .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	4
A. Desain Grafis .....	4
B. Unsur Desain Grafis .....	4
C. Prinsip Desain Grafis .....	6
D. Ilustrasi.....	8
E. Warna .....	9
F. Visual .....	9
G. Buku .....	14
H. Buku Visual .....	16
I. <i>Game online</i> .....	16
J. Remaja .....	22
<b>BAB III METODOLOGI PELAKSANAAN</b> .....	26
A. Data Atau Objek Penulisan .....	26
B. Teknik Pengumpulan Data .....	28

C. Ruang Lingkup .....	30
D. Analisa SWOT .....	32
D. Langkah Kerja .....	33
<b>BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
A. Perancangan Karya .....	36
B. Pembuatan Karya Utama .....	38
C. Pembuatan Karya Pendukung .....	46
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>51</b>
A. Kesimpulan .....	51
D. Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Logo <i>Esports Academy Id</i> .....	26
Gambar 3.2. Wawancara Dengan Salah Satu Pelatih .....	28
Gambar 3.3. Bermain Bersama Para Peserta .....	29
Gambar 3.4. Mengikuti Kelas .....	30
Gambar 3.5. <i>Mind Mapping</i> .....	32
Gambar 3.6. <i>Moodboard</i> .....	33
Gambar 4.1. <i>Cover</i> .....	36
Gambar 4.2. <i>Layout</i> .....	36
Gambar 4.3. <i>Font Recoleta</i> .....	37
Gambar 4.4. <i>Font Futura</i> .....	37
Gambar 4.5. Palet Warna .....	38
Gambar 4.6. Halaman Daftar Isi .....	39
Gambar 4.7. Halaman 1-2 .....	40
Gambar 4.8. Halaman 3-4 .....	40
Gambar 4.9. Halaman 5-6 .....	41
Gambar 4.10. Halaman 7-8 .....	42
Gambar 4.11. Halaman 9-10 .....	42
Gambar 4.12. Halaman 11-12 .....	43
Gambar 4.13. Halaman 13-14 .....	43
Gambar 4.14. Halaman 15-16 .....	44
Gambar 4.15. Halaman 17-18 .....	44
Gambar 4.16. Halaman 19-20 .....	45
Gambar 4.17. Halaman 21-22 .....	45
Gambar 4.18. Halaman 23 .....	46
Gambar 4.19. Poster .....	47
Gambar 4.20. Baju 1 .....	48
Gambar 4.21. Baju 2 .....	48
Gambar 4.22. Pin .....	49
Gambar 4.23. Stiker .....	49
Gambar 4.24. Gantungan Kunci .....	50

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran Biodata Penulis

Lampiran Wawancara

Lampiran Lembar Bimbingan

Lampiran Dokumentasi Sidang Akhir

