DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN..... ii

LEMBAR PERNYATAAN iii

KATA PENGANTAR iv

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL..... x

DAFTAR GAMBAR..... xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup...... 3

1.3 Tujuan Perancangan 5

1.4 Metode Perancangan 5

1.5 Skema Perancangan 6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Umum Tentang Permainan...... 7

2.1.1 Sifat dan Arti Permainan sebagai Fenomena Budaya..... 7

2.1.2 Pengertian Permainan dan Pengungkapannya dalam Bahasa..... 9

2.1.3 Unsur Permainan dalam Kebudayaan Masa Kini..... 10

2.2. Fungsi Permainan Menurut Pandangan Psikologi.....11

2.3. Jenis-Jenis Permainan.....12

2.4. Definisi Permainan Rakyat Menurut Ensiklopedi Nasional Indonesia.....14

2.5. Identifikasi Sepuluh Permainan Rakyat Daerah Jawa Barat.....14

2.6. Manfaat Permainan Rakyat..... 26

2.6.1. Manfaat Umum Permainan Rakyat.....26

2.6.2 Pengaruh dan Manfaat Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Jiwa Anak 27

2.7. Gambaran Fotografi Digital Secara Umum.....31

2.7.1 Definisi Fotografi Menurut Berbagai Pandangan.....32

2.7.2 Pandangan Umum Tentang Kelebihan Fotografi Digital.....33

2.8. Pandangan Umum Tentang Fotografi Essay.....34

2.8.1. Definisi Fotografi Essay..... 35

2.8.2. Bercerita Menggunakan Fotografi Essay..... 36

2.9. Pandangan Umum Tentang Scrapbook..... 36

2.9.1 Sejarah Singkat Scrapbook..... 36

2.9.2 Pengaplikasian Fotografi didalam Scrapbook..... 38

2.10. Desain Komunikasi Visual.....40

2.10.1. Pandangan Umum Tentang Desain Komunikasi Visual..... 40

2.10.2. Penggunaan Prinsip-Prinsip Dasar Desain Komunikasi Visual Sebagai Panduan Visual Dasar Di Dalam Fotografi.....41

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1. Data dan Fakta..... 47

3.1.1 Perusahaan/Lembaga Terkait..... 47

3.1.2 Wawancara..... 49

3.1.3 Tinjauan Terhadap Proyek Persoalan Sejenis..... 50

3.1.4 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....50

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1. Konsep Komunikasi..... 56

4.2. Konsep Kreatif..... 57

4.3. Konsep Filosofis..... 59

4.4. Konsep Bahasa..... 60

4.5. Konsep Media 60

4.6. Hasil Karya 64

4.7. Budgeting Biaya Desain, Biaya Produksi, dan Target Harga Jual..... 88

BAB V PENUTUP..... 91

DAFTAR PUSTAKA xiv

DAFTAR ISTILAH..... xv

DAFTAR LAMPIRAN dan LAMPIRAN..... xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 , Rincian Biaya Jasa.

Tabel 4.2 , Rincian Biaya Sewa & Konsumsi.

Tabel 4.3 , Rincian Biaya Produksi.

Tabel 4.4 , Target Penjualan Buku.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1, Skema Perancangan.

Gambar 2.1, Ilustrasi permainan Ucing Pengpeun.

Gambar 2.2, Ilustrasi permainan Galah Bandung.

Gambar 2.3, Ilustrasi permainan Hong.

Gambar 2.4, Ilustrasi permainan Paciwit-ciwit lutung.

Gambar 2.5, Foto Dokumentasi.

Gambar 2.6, Dokumentasi Permainan Bedil Jepret.

Gambar 2.7, Dokumentasi Permainan Gogolekan.

Gambar 2.8, Dokumentasi Permainan Bangbara Ngapung.

Gambar 2.9, Foto Mainan Ker-Keran.

Gambar 2.10, Ilustrasi Permainan Enggrang.

Gambar 2.11, Contoh Visual dari sebuah karya Fotografi Digital.

Gambar 2. 12, Sensor Digital yang terdapat didalam Kamera Digital.

Gambar 2.13, Contoh Visual dari Fotografi Essay.

Gambar 2.14, Contoh Aplikasi Scrapbook.

Gambar 2.15, Contoh Aplikasi Fotografi didalam sebuah album *prewedding.*

Gambar 3.1, Logo Komunitas Pusat Kajian Mainan Rakyat Hong.

Gambar 3.2, Kegiatan Komunitas Hong.

Gambar 4.1 , Layout Buku Berdesain *Scrapbook*.

Gambar 4.2 , Contoh Aplikasi Elemen Daun Pisang sudah mengalami proses *DI*.

Gambar 4.3 , Penggunaan Elemen Sunda ”Daun Pisang”

Gambar 4.4 , Penggunaan Elemen Sunda ”Anyaman Bilik”

Gambar 4.5 , Penggunaan Elemen Sunda ”Kertas Daluang”.

Gambar 4.6 , Halaman Cover Belakang dan Cover Depan.

Gambar 4.7 , Kiri Halaman *Credit* dan Kanan Daftar Isi.

Gambar 4.8 , Kiri Halaman 1 dan Kanan Halaman 2.

Gambar 4.9 , Kiri Halaman 4 dan Kanan Halaman 5.

Gambar 4.10 , Kiri Halaman 6 dan Kanan Halaman 7.

Gambar 4.11 , Kiri Halaman 8 dan Kanan Halaman 9.

Gambar 4.12 , Kiri Halaman 10 dan Kanan Halaman 11.

Gambar 4.13 , Halaman 12, Halaman 13, dan Halaman 14 (sesuai arah jarum jam).

Gambar 4.14 , Halaman 15, 16, 17, dan 18 (Ucing Pengpeun).

Gambar 4.15 , Halaman 19, 20, 21, dan 22 (Galah Bandung).

Gambar 4.16 , Halaman 23, 24, 25, dan 26 (Hong-Hongan).

Gambar 4.17 , Halaman 31, 32, 33, 34, dan 35 (Cak? Teu!).

Gambar 4.18 , Halaman 36, 37, dan 38 (Sesuai arah jarum jam).

Gambar 4.19 , Halaman 39 dan 40 (Bagian Atas : Gogolekan).

Halaman 41 dan 42 (Bagian Atas : Ker-keran).

Gambar 4.20 , Halaman 43 dan 44 (Bagian Atas : Enggrang).

Halaman 45 dan 46 (Bagian Atas : Bedil Jepret).

Gambar 4.21 , Foto Mood untuk Emotional Marketing.

Gambar 4.21 , Aplikasi *foto mood* untuk *emotional marketing* pada media poster.

Gambar 4.22 , Contoh pengaplikasian poster di toko buku Gramedia.

Gambar kiri memperlihatkan aplikasi poster pada panel,

Gambar tengah memperlihatkan aplikasi poster di lorong

Gambar kanan memperlihatkan aplikasi pada pintu masuk.

Gambar 4.23 , Pengaplikasian Brosur dan Flyer.

Gambar 4.24 , Pengaplikasian Iklan Koran dan Tabloid.

Gambar 4.25 , Contoh pengaplikasian iklan majalah.

Gambar 4.26 , Contoh pengaplikasian iklan web banner pada www.kaskus.com.

Gambar 4.27 , Contoh pengaplikasian website forum.

Gambar 4.28 , Contoh pengaplikasian ambient media.

Gambar 4.29 , Contoh pengaplikasian kartu pos.

Gambar 4.30 , Contoh pengaplikasian pembatas buku.

Gambar 4.30 , Contoh pengaplikasian TVC di area kasir toko buku Gramedia

SARAN DAN KOMENTAR
DOSEN PENGUJI SIDANG TUGAS AKHIR

1. Pengaplikasian judul karya harus diperhatikan lagi konsistensinya pada tiap-tiap media yang akan diaplikasi, seperti halnya pengaplikasian judul pada punggung buku kekurangan satu buah tanda seru, yang seharusnya lebih bisa diperhatikan supaya lebih konsisten.
2. Aplikasi pengukiran *DI* pada judul buku yang menggunakan elemen bambu, kurang terlihat asli, akan lebih baik untuk realisasi kedepannya, dilakukan dengan cara manual saja, untuk lebih mendapatkan kesan tekstur dan kedalaman pada teknik pengukiran yang lebih asli.
3. Permainan rakyat didaerah Jawa Barat memiliki nama yang berbeda pada tiap daerahnya, pada realisasinya nanti, hendaknya dibuat sebuah perancangan halaman yang menjelaskan tentang hal tersebut.
4. Penetapan anggaran biaya produksi dan target penjualan biaya buku, hendaknya dikalkulasi dengan lebih baik dan detil. Hal ini harus diperhatikan supaya tidak terjadi kesalahan penghitungan biaya produksi yang berhubungan dengan material yang digunakan sebagai bahan baku pembuatan.
5. Klasifikasikan juga dengan baik jenis buku ”Ulin Yu!! ” ini ! Apakah termasuk Book Design, atau termasuk Art Book ?

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas terselesaikannya tugas akhir ”Perancangan Buku Ulin Yu !! Sebagai Upaya Pelestarian Permainan Rakyat Jawa Barat” ini, penulis juga ingin mengucapkan rasa terima kasihnya kepada pihak-pihak tertentu, yang antara lain ;

- Kepada Ibu Magda Astuty Chandra, Ibu Trilianti Chandra, Ardy Yonathan, dan Bpk. Hengky, selaku Ibu, Nenek, Adik, dan Ayah penulis, serta kepada anggota keluarga lain yang telah senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
- Kepada Bpk Dedeng Sonjaya yang telah memberikan dukungan materil maupun moril kepada penulis.
- Kepada Bpk. Joko Sutopo atas segala dukungannya.
- Kepada Bpk. Paulus Suwito, Bpk. Agus Hanjoyo, Adi Prawira Widagyo, serta Adhitya Himawan, atas bimbingan ilmu fotografi yang diberikan kepada penulis, sehingga menjadi bermanfaat untuk karya tugas akhir penulis.
- Kepada Pak Ustad, Pak Ajun, Teh Iis, Teh Ia, Cecep, Agus, Doro, Asri, Ani, Nadin, Kingking, Mbah Darmo, Komeng, Epul serta segenap anggota Komunitas Hong, Dago Pakar Bandung yang telah dengan sukarela menerima dan membimbing penulis.
- Kepada Badix, Opin, Edwin Puja, Adwin, Rully, Novi, Wacko, Nong, Dodo, Iko, Eva, Bucenk, serta Cakung, selaku sahabat dan rekan penulis dari FSRD.
- Kepada Yogie, Anggarini, Ivan, Freddy, Kokis, Ko Titi, selaku teman-teman satu kota yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.

DATA PENULIS

1.	Nama Penulis	: Arman Yonathan
2.	Alamat (Bandung)	: Jl. Surya Sumantri 63.A, Bandung.
3.	Telepon (Bandung)	: - - -
4.	Alamat (asal)	: Jl. Pataruman, Gg. Tarum no.4, Tasikmalaya.
5.	Telepon (asal)	: 0265 – 333185
6.	Handphone	: 081909724729 / 022 – 91134343
7.	Alamat e-mail	: arman_ide@yahoo.com
8.	Pendidikan SMU	: SMU BPK Penabur / Tasikmalaya / 2005
9.	Nilai Sidang Tugas Akhir	: