

ABSTRAK

Permainan tradisional adalah salah satu warisan budaya bangsa yang harus dilestarikan keberadaannya karena sudah semakin tersisih. Permainan ini dimainkan oleh anak-anak pada masa lalu dengan memanfaatkan segala alat dan fasilitas yang diberikan alam. Dibuat dengan sangat sederhana, namun sarat akan nilai-nilai folosofi dan ajaran positif yang sangat berguna bagi perkembangan seorang anak.

Oleh karena itu, harus ada suatu media yang dapat memperkenalkan kembali permainan tradisional ini kepada generasi muda, dengan metode yang menarik bagi anak-anak sesuai dengan jamannya. Melalui media buku cerita, permainan tradisional dapat diperkenalkan kembali. Dengan pendekatan ilustrasi tangan dan warna-warna yang sesuai dengan psikologi anak, maka pesan yang ingin disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh mereka.

Kata kunci : Permainan, tradisional, ilustrasi, *book design*.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

HALAMAN ORISINALITAS

ABSTRAK

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5 Skema Perancangan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Desain Komunikasi Visual.....	6
2.2 Buku.....	9
2.2.1 Variasi Visual Untuk Buku Anak.....	11
2.3 Prinsip Dasar <i>Layout</i>	11
2.4 Typografi.....	12

2.5 <i>Margin dan Grid</i>	14
2.6 Ilustrasi.....	15
2.7 Warna.....	17
2.8 Segmentasi Pasar.....	20
2.9 Permainan Secara Umum.....	21
2.10 Permainan Tradisional Sebagai Bagian Dari Budaya.....	21
2.11 Dua Kategori Permainan.....	22
2.12 Fungsi Permainan Menurut Psikologi.....	24
2.13 Jenis-Jenis Permainan.....	25
2.14 Manfaat Umum Permainan.....	25
2.15 Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Jiwa Anak.....	26

BAB III ISI

3.1 Data dan Fakta

3.1.1 Komunitas HONG Sebagai Lembaga Terkait.....	30
3.1.2 PT. Penerbit Erlangga Sebagai Lembaga Terkait.....	32
3.1.3 Fenomena yang Terjadi.....	34
3.1.4 Data Tentang Permasalahan yang Dihadapi.....	36
3.1.5 Tinjauan Karya Sejenis.....	53

3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta

3.2.1 Analisis Objek (Permainan Tradisional) Berdasarkan SWOT.....	54
--	----

3.2.2 Analisis Media (Buku Cerita Bergambar) Berdasarkan SWOT.....	55
3.2.3 Segmentasi Pasar.....	56
3.2.4 Targeting.....	57
3.2 Gagasan Awal	58

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi.....	59
4.2 Konsep Kreatif	
4.2.1 Ilustrasi.....	60
4.2.2 Font.....	62
4.2.3 Warna.....	63
4.3 Konsep Media	63
4.4 Hasil Karya	64
4.4.1 Spesifikasi Perancangan Media Buku.....	63
4.4.2 Penjelasan Halaman Buku	
4.4.2.1 Cover Buku.....	65
4.4.2.2 <i>Layout Half Title</i> Buku.....	68
4.4.2.3 <i>Layout</i> Buku.....	69
4.4.2.4 <i>Layout</i> Aktivitas Buku.....	73
4.4.2.5 Buku 1.....	74
4.4.2.6 Buku 2.....	78

4.4.2.7 Buku 3.....	80
4.4.2.8 Buku 4.....	83
4.4.2.9 Buku 5.....	86
4.4.3 Penjelasan Media Promosi dan <i>Merchandise</i>	89
4.5 <i>Budgeting</i>	94

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	97
5.2 Kata Penutup.....	97
5.3 Saran Penulis.....	98

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

LAMPIRAN

SARAN DAN KOMENTAR DOSEN PENGUJI

UCAPAN TERIMA KASIH

DATA PENULIS

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ornamental typeface.....	13
Gambar 2.2 Ilustrasi Martinez Delgado.....	16
Gambar 2.3 Vintage Mother Goose Illustration.....	17
Gambar 2.4 Colour Wheel.....	18
Gambar 3.1 Logo Komunitas Hong	30
Gambar 3.2 Kegiatan anak-anak Komunitas Hong	31
Gambar 3.3 Logo Penerbit Erlangga dan Erlangga for Kids	32
Gambar 3.4 Permainan yang Biasa Dilakukan di Sekolah	36
Gambar 3.5 Permainan Tradisional yang Sedang Dimainkan	37
Gambar 3.6 Permainan Sasalimpetan	47
Gambar 3.7 Permainan Perepet Jengkol	48
Gambar 3.8 Permainan Tetemute	49
Gambar 3.9 Permainan Endog-Endogan	50
Gambar 3.10 Permainan Trang-Trang Kolentrang	52
Gambar 3.11 Buku Cerita Anak Filipina	53
Gambar 4.1 Penerapan ilustrasi dalam penjelasan alur cara bermain	61
Gambar 4.2 Penerapan ilustrasi dalam alur cerita	62
Gambar 4.3 Layout cover pada buku.....	67
Gambar 4.3 Layout cover pada buku.....	68

Gambar 4.4 Layout buku yang kedua halaman bergambar.....	70
Gambar 4.5 Layout buku yang salah satu halaman untuk gambar utama.....	71
Gambar 4.6 Layout Buku Interaktif.....	72
Gambar 4.7 Layout Buku – Lembar Aktifitas.....	73
Gambar 4.8 Layout Buku 1.....	77
Gambar 4.9 Layout Buku 2.....	80
Gambar 4.10 Layout Buku 3.....	83
Gambar 4.11 Layout Buku 4.....	85
Gambar 4.12 Layout Buku 5.....	88
Gambar 4.13 Promosi X-banner, Flyer, Poster, Iklan Majalah BOBO.....	89
Gambar 4.14 Merchandise.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Permainan yang Digemari Anak-Anak	39
Tabel 3.2 Jumlah Anak yang Mengetahui Permainan Tradisional.....	39
Tabel 3.3 Jumlah Anak yang Mau Belajar Permainan Tradisional.....	40
Tabel 3.4 Jumlah Anak yang Suka Membaca Buku Cerita.....	41
Tabel 3.5 Jumlah Anak yang Mau Membaca Buku Cerita Permainan Tradisional	41
Tabel 3.6 Usia Orang Tua yang Mengisi Kuisisioner.....	42
Tabel 3.7 Usia Anak-Anak	42
Tabel 3.8 Jumlah Orang Tua yang Suka Membawa Anaknya ke Toko Buku	43
Tabel 3.9 Jumlah Orang Tua yang Suka Membacakan Cerita.....	44
Tabel 3.10 Orang Tua yang Tahu Permainan Tradisioal.....	44
Tabel 3.11 Jumlah Orang Tua yang Tahu Nilai Filosofis Dari Permainan Tradisional.....	45
Tabel 3.12 Jumlah Orang Tua yang Mau Membelikan Buku yang Dapat Mengajarkan Permainan Tradisional.....	46
Tabel 4.1 Rincian biaya produksi buku dan merchandise.....	94
Tabel 4.2 Rincian biaya promosi buku.....	95
Tabel 4.3 Rincian target penjualan dan target laba.....	95