

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BARAT

Oleh:

Shanly Carolina

NRP 0964016

Permainan tradisional memiliki keunikan sebagai suatu hiburan yang kaya akan manfaat. Selain memberikan pembelajaran bagi anak, dan mengandung kearifan budaya lokal, permainan tradisional juga dapat membangun karakter anak secara optimal. Berdasarkan hasil survey, kuesioner, dan wawancara didapatkan fakta bahwa pada jaman modern ini anak-anak kurang mengenal permainan tradisional. Maka dari itu, tujuan perancangan ini ialah untuk mengangkat kembali keberadaan permainan tradisional dengan memperkenalkannya pada anak-anak. Metode yang digunakan ialah dengan membuat sebuah buku ilustrasi, dilengkapi dengan gimmick, juga didukung media promosi seperti poster, x-banner, brosur, iklan majalah. Melalui buku ini, anak-anak dapat memperoleh data tentang permainan tradisional sehingga mereka dapat memainkannya dikala senggang dan memperoleh manfaatnya.

Kata kunci: anak-anak, buku, Indonesia, permainan, tradisional

ABSTRACT

ILLUSTRATION BOOK DESIGN OF WEST JAVA'S TRADITIONAL GAMES FOR CHILDREN

Submitted by:

Shanly Carolina

NRP 0964016

Traditional games as one of entertainment media, have their own uniqueness and benefits. Besides giving education for children and providing the knowledge of local culture, traditional games can also optimally build children's characters. Based on the results of the surveys, questionnaires, and interviews that were conducted, it is true that in this modern era, most of children are unaware about the existence of traditional games. Therefore, the purpose of this book is to inform and promote the existence of traditional games. Here, the methods used are by designing illustration books with gimmick, and also supported by posters, x-banners, brochures, and magazine ads. Through this book, children can get more knowledge about traditional games. So, they can play it in their spare time and get its benefits.

Keywords: book, children, game, Indonesia, traditional

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	v
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan.....	5
BAB II : LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	6
2.1.1 Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual.....	6
2.1.2 Prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual.....	8
2.2 Ilustrasi.....	9
2.3 Buku Anak.....	10
2.4 Promosi.....	10
2.5 Permainan Tradisional	11
2.6 Psikologi Anak	13
BAB III DATA dan ANALISIS MASALAH.....	15
3.1 Data dan Fakta.....	15

3.1.1 Lembaga Terkait dan Fenomena yang dihadapi	15
3.1.1.1 Komunitas Hong	15
3.1.1.2 Deskripsi Potret Pemanfaatan Sarana Hiburan Permainan oleh Anak di Indonesia.....	17
3.1.1.3 Kurangnya Pemahaman akan Pentingnya Permainan Tradisional	17
3.1.2 Tinjauan terhadap Proyek Sejenis.....	19
3.2 Analisis terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	19
3.2.1 Hasil Pengalaman	19
3.2.2 Hasil Observasi	20
3.2.3 Hasil Wawancara	20
3.2.4 Hasil Kuesioner	20
3.2.5 Analisis berdasarkan SWOT	21
3.2.6 Segmentasi Pasar	21
3.2.7 <i>Targeting</i>	21
3.2.8 <i>Positioning</i>	22
3.2.9 5W1H	22
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH.....	23
4.1 Konsep Komunikasi.....	23
4.2 Konsep Kreatif	23
4.2.1 Strategi Visual	24
4.3 Konsep Media.....	25
4.3.1 Media Cetak	25
4.3.2 <i>Timeline</i>	26
4.4.3 Jangkauan.....	26
4.4.4 <i>Budgeting</i>	26
4.4 Hasil Perancangan.....	27
 BAB V PENUTUP	34
5.1 Kesimpulan.....	34
5.2 Saran.....	34

DAFTAR PUSTAKA.....	37
LAMPIRAN	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.5.1 Skema Perancangan	5
Gambar 3.1.2.1 Cover Buku 100+ Permainan Tradisional Indonesia.....	18
Gambar 3.1.2.2 Cover Buku Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak.....	19
Gambar 4.2.1 Karakter	24
Gambar 4.2.2 Logo	25
Gambar 4.2.1.1 Font <i>Obelisque</i>	26
Gambar 4.2.1.2 Font <i>Airplane in the night sky</i>	26
Gambar 4.3.1 Tabel <i>timeline</i>	27
Gambar 4.4.1 Cover depan.....	29
Gambar 4.4.2 Cover belakang.....	29
Gambar 4.4.3 <i>Layout</i>	30
Gambar 4.4.4 Bonus kelereng, pin, dan <i>sticker</i>	30
Gambar 4.4.5 <i>X-banner</i>	31
Gambar 4.4.6 Iklan Majalah Bobo.....	31
Gambar 4.4.7 <i>Book stand</i>	32
Gambar 4.4.8 <i>Shopping bag</i>	32
Gambar 4.4.9 Brosur <i>event</i>	32
Gambar 4.4.10 Poster <i>event informing</i>	33
Gambar 4.4.11 Poster <i>event awareness</i>	33
Gambar 4.4.12 <i>Event nametag</i>	34
Gambar 4.4.13 Tiket <i>event</i>	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Rangkuman Wawancara	38
A.1 Wawancara dengan Cecep	38
A.2 Wawancara dengan DR.Yuspendi, M.Psi., M.Pd.	39