

ABSTRAK

PERANCANGAN KAMPANYE MELESTARIKAN PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA UNTUK PELAJAR SD DI KOTA BANDUNG

Oleh
Maryane Yunitasari
NRP 1264026

Permainan tradisional merupakan kegiatan yang cukup digemari pada zaman dahulu karena memberikan kesan yang menyenangkan bisa bermain dan bersosialisasi dengan sesama. Kesan yang menyenangkan ini sering dimanfaatkan sebagai alat pengajaran yang mendidik dengan adanya nilai-nilai budaya dan aspek-aspek positif untuk pertumbuhan. Seiring berkembangnya zaman, permainan tradisional semakin jarang dimainkan karena kurangnya fasilitas dan kegiatan sekolah yang mendukung, terutama sekolah dasar swasta.

Maka dari itu, dirancang sebuah kampanye yang bertujuan mengenalkan dan menarik perhatian anak-anak sekolah dasar swasta untuk memainkan permainan tradisional melalui kegiatan sekolah ekstrakurikuler. Manfaat dari perancangan ini adalah menambah wawasan anak-anak dan mengajarkan nilai-nilai budaya yang mendukung dalam pendidikan karakter.

Media yang digunakan adalah kampanye kepada anak-anak sekolah dasar swasta di Bandung melalui kegiatan sekolah ekstrakurikuler dan dibantu dengan poster-poster pendukung, *flyer*, *x-banner*, baliho, majalah, *booklet*, dan media sosial. Melalui kampanye melestarikan permainan tradisional ini, anak-anak dapat mengenal permainan tradisional dan secara tidak langsung bisa menjaga serta melestarikan salah satu budaya Indonesia.

Kata kunci: anak-anak, Indonesia, kampanye, permainan, Sunda

ABSTRACT

CAMPAIGN DESIGN OF PRESERVING SUNDANESE TRADITIONAL GAMES FOR ELEMENTARY SCHOOL IN BANDUNG

Submitted by
Maryane Yunitasari
NRP 1264026

Traditional games used to be popular in the past because they gave the fun impression when children could play and socialize with one another. This fun impression is often used as a teaching method in educating children as traditional games have high cultural values and positive aspects to build a good character. Nowadays, children rarely play traditional games anymore. This is partly caused by the lack of school facilities and supporting school activities, especially in private elementary schools.

Through this campaign design to preserve Sundanese traditional games, it is expected that elementary school children can be introduced and attracted to play the traditional games in their school extracurricular activities. The benefit of this design is that children can broaden their knowledge and they can be taught cultural values that can support their character building.

The media used is a campaign to private elementary school children in Bandung through extracurricular activities which are supported by posters, flyer, x-banners, billboards, magazines, booklets, and social media. Through this campaign, children can know traditional games and indirectly they will also preserve one of Indonesia's cultures.

Keywords: children, campaign, Sundanese traditional games, elementary schools,
Socialization

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN.....	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	2
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	2
1.5 Skema Perancangan	4
 BAB II LANDASAN TEORI	 5
2.1 Permainan Tradisional	5
2.1.1 Pengertian Permainan Tradisional	5
2.1.2 Penggolongan Permainan Tradisional	6
2.1.3 Nilai Budaya dalam Permainan Tradisional	7
2.1.4 Peran Permainan Tradisional	8
2.1.5 Aspek Sosial Permainan Tradisional	9
2.2 Warna	9
2.2.1 Pengertian Warna	9
2.2.2 Sifat Dasar Warna	10
2.2.3 Kategori Warna	10

2.2.4	Warna Jawa Barat	11
2.3	Tipografi	12
2.3.1	Pengertian Tipografi	12
2.3.2	Klasifikasi Huruf	12
2.3.3	Hirarki	13
2.4	Ilustrasi	13
2.4.1	Pengertian Ilustrasi	13
2.4.2	Peran Ilustrasi	14
2.5	Kampanye Sosial	14
2.5.1	Pengertian Kampanye Sosial	14
2.5.2	Tujuan Kampanye Sosial	14
2.6	Komunikasi	15
2.6.1	Pengertian Komunikasi	15
2.6.2	Cara Komunikasi yang Efektif	15
2.7	Media	15
2.8	Psikologi Usia 7-12 Tahun	16
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH		19
3.1	Data dan Fakta	19
3.1.1	Mandatori: Komunitas Hong	19
3.1.2	Mandatori: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	20
3.1.3	Observasi	21
3.1.4	Wawancara	27
3.1.5	Kuesioner	28
3.1.6	Tinjauan Proyek Sejenis	37
3.2	Analisis Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	39
3.2.1	Analisis STP	40
3.2.2	Analisis SWOT	41
BAB IV PEMECAHAN MASALAH		43
4.1	Konsep Komunikasi	43
4.2	Konsep Kreatif	43
4.2.1	Konsep Verbal	43
4.2.2	Konsep Visual	43

4.2.3	Konsep Media	47
4.4	Hasil Karya	47
4.4.1	Logo Kampanye	47
4.4.2	Poster Kampanye	48
4.4.3	Poster Infografis	50
4.4.4	<i>Flyer</i>	52
4.4.5	<i>X-Banner</i>	53
4.4.6	Majalah	54
4.4.7	Baliho	55
4.4.8	<i>Booklet</i>	55
4.4.9	<i>Gimmick</i>	56
4.5	Perhitungan Biaya Kampanye	59
4.6	<i>Timeline</i>	60
BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan	61
5.2	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		lxiii
DAFTAR ISTILAH		lxv
LAMPIRAN		lxvi
DATA PENULIS		lxvii
UCAPAN TERIMA KASIH		lxviii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Makna Warna Wayang Golek	11
Tabel 4.1	Perhitungan Biaya Kampanye	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan	4
Gambar 3.1	Pekarangan Ulin Komunitas Hong	19
Gambar 3.2	Logo Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan	20
Gambar 3.3	Sekolah Bina Bakti	22
Gambar 3.4	Kegiatan Murid-Murid saat Jam Istirahat	22
Gambar 3.5	<i>Workshop</i> dari Komunitas Hong	23
Gambar 3.6	Mahasiswa Bermain Salam Sabrang Gobang	24
Gambar 3.7	Mahasiswa Mencoba Membuat Keris-Kerisan	24
Gambar 3.8	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	29
Gambar 3.9	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	29
Gambar 3.10	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	29
Gambar 3.11	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	30
Gambar 3.12	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	30
Gambar 3.13	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	31
Gambar 3.14	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	31
Gambar 3.15	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	32
Gambar 3.16	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	32
Gambar 3.17	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	32
Gambar 3.18	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	33
Gambar 3.19	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	33
Gambar 3.20	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	33
Gambar 3.21	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	34
Gambar 3.22	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	34
Gambar 3.23	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	35
Gambar 3.24	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	35
Gambar 3.25	Gambar Kuesioner	36
Gambar 3.26	Diagram Hasil Kuesioner Pada Anak SD Swasta di Bandung	36
Gambar 3.27	Kampanye Sosial Permainan Tradisional Indonesia di Surabaya ...	37
Gambar 3.28	Visual dari Kampanye Yuk Main	38

Gambar 3.29	Visual Permainan Kampanye Yuk Main	38
Gambar 3.30	Maskot Kampanye “Yuk Main”	39
Gambar 3.31	Kunjungan Pertama ke SD St. Carolus, Surabaya	39
Gambar 4.1	Warna Oranye	43
Gambar 4.2	Warna Merah Ungu	44
Gambar 4.3	Warna Hijau	44
Gambar 4.4	Warna Biru	44
Gambar 4.5	Font Big Bottom Cartoon	45
Gambar 4.6	Font Vinegar Stroke	45
Gambar 4.7	Font Bambino	46
Gambar 4.8	Font Futura	46
Gambar 4.9	Logo Kampanye Kaulinan Sunda	47
Gambar 4.10	Poster <i>Awareness</i>	49
Gambar 4.11	Poster <i>Informing</i>	50
Gambar 4.12	Poster Infografis Anatomi Permainan Tradisional	51
Gambar 4.13	Poster Infografis Anatomi Permainan Tradisional	51
Gambar 4.14	Flyer Tampak Depan dan Belakang	52
Gambar 4.15	Flyer Tampak Dalam	52
Gambar 4.16	X-Banner	53
Gambar 4.17	Majalah	54
Gambar 4.18	Majalah XY Kids!	54
Gambar 4.19	Baliho	55
Gambar 4.20	Cover Booklet	56
Gambar 4.21	Isi Booklet	56
Gambar 4.22	Pembatas Buku	57
Gambar 4.23	Pembatas Buku	57
Gambar 4.24	Notebook	57
Gambar 4.25	Notebook	57
Gambar 4.26	Pin	58
Gambar 4.27	Sticker	58
Gambar 4.28	Alat Tulis	58
Gambar 4.29	Timeline Kampanye	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Sketsa Logo

Lampiran B: Sketsa Poster *Awareness*

Lampiran C: Sketsa Poster *Informing*

Lampiran D: Sketsa Poster *Reminding*

