

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF AUGMENTED REALITY UNTUK MEMPERKENALKAN KEMBALI LIMA PERMAINAN TRADISIONAL KEPADA ANAK-ANAK

Oleh

Yohanes Wilson Liputra

1464051

Permainan tradisional merupakan salah satu budaya Indonesia yang patut dijaga kelestariannya mengingat perannya sebagai sarana hiburan tradisional dan juga nilai-nilai serta moral yang dikandungnya seperti yang dikatakan oleh Bapak Nanang Koswara dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat.

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai upaya memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak sekarang ini. Manfaat dari perancangan ini adalah diharapkan anak-anak kembali mengenal dan kembali tertarik untuk memainkan permainan tradisional. Selain itu juga membantu pemerintah dan lembaga-lembaga pelestarian dalam upaya melestarikan dan mempertahankan permainan-permainan tradisional tersebut sebagai sebuah kebudayaan.

Buku yang dirancang berkonsep buku interaktif yang berisikan ilustrasi serta penjelasan singkat. Dibantu dengan media pendukung yang digunakan adalah *augmented reality* yang dapat digunakan melalui *gadget* untuk mensimulasikan permainan-permainan yang dibahas di dalam buku sehingga informasi yang disampaikan dapat lebih efektif dan mudah dimengerti. Melalui perancangan buku ini, diharapkan dapat membantu pemerintah dan lembaga-lembaga terkait dalam upaya melestarikan permainan tradisional khususnya bagi anak-anak.

Kata kunci : Buku interaktif, *augmented reality*, permainan tradisional, anak-anak

ABSTRACT

AUGMENTED REALITY INTERACTIVE BOOK DESIGNING TO INTRODUCE FIVE TRADITIONAL GAMES TO CHILDREN

Submitted by

Yohanes Wilson Liputra

NRP 1464051

The traditional game is a form of Indonesian culture that described as something that is considered as a means of traditional entertainment and also the values and morals it contains as said by Mr. Nanang Koswara from the Department of Culture and Tourism of West Java.

The purpose of this book design is in an effort to reintroduce the traditional game to the children. The goals of this design are that children are expected to return and be drawn to play traditional games. It also helps governments and institutions in the environment to preserve and maintain traditional games as national culture.

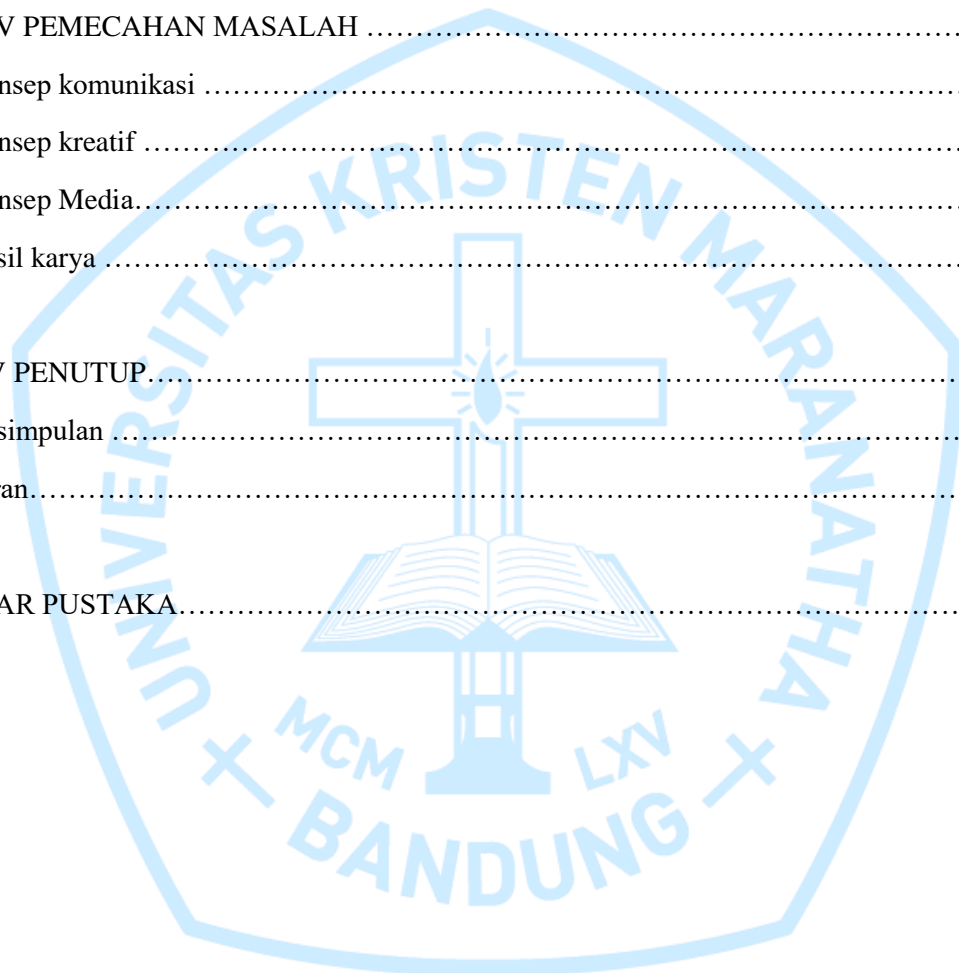
Books designed to be used interactively containing illustrations and light explanations. Supported by Augmented Reality that can be used to make games that discusses information that can be helpful and easy to understand. Through the design of this book, it is expected to help governments and related institutions in the effort to preserve traditional games for children.

Keywords: Interactive book, augmented reality, traditional games, children

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR DIAGRAM.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 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	3
1.5 Skema perancangan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Game.....	5
2.2 Buku.....	12
2.3 Manfaat bermain.....	12
2.4 Buku Interaktif.....	13
2.5 Media Interaktif	13
2.6 Psikologi perkembangan anak	13
2.7 Desain komunikasi visual	16
2.8 Pendidikan anak usia dini	17
2.9 <i>Augmented reality</i>	18

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	19
3.1 Lembaga terkait	19
3.2 Data dan fakta	21
3.3 Analisis terhadap permasalahan berdasarkan data dan fakta	34
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	37
4.1 Konsep komunikasi	37
4.2 Konsep kreatif	38
4.3 Konsep Media.....	41
4.4 Hasil karya	44
BAB V PENUTUP.....	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema perancangan.....	4
Gambar 3.1 Logo Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.....	19
Gambar 3.2 Logo Penerbit Gramedia	20
Gambar 3.3 Buku interaktif Dancow	33
Gambar 3.4 Buku interaktif Sistem Peredaran Darah	34
Gambar 4.1 Tipografi.....	40
Gambar 4.2 Judul buku	45
Gambar 4.3 Karakter Jo	47
Gambar 4.4 Karakter Jun	48
Gambar 4.5 Cover depan buku	49
Gambar 4.6 Cover belakang buku	50
Gambar 4.7 Intro karakter.....	51
Gambar 4.8 Halaman permainan egrang	51
Gambar 4.9 Ilustrasi lapangan egrang	52
Gambar 4.10 Halaman permainan Gundu	52
Gambar 4.11 Ilustrasi arena gundu	53
Gambar 4.12 Halaman permainan pletokan	53
Gambar 4.13 Ilustrasi arena pletokan.....	54
Gambar 4.14 Halaman permainan engklek	54
Gambar 4.15 Ilustrasi lapangan engklek	55
Gambar 4.16 Halaman permainan gobak sodor	55
Gambar 4.17 Ilustrasi arena gobak sodor	56
Gambar 4.18 Penerapan teknologi AR	57
Gambar 4.19 <i>Interface</i> APK AR	57
Gambar 4.20 Logo APK AR	58
Gambar 4.21 <i>Sticker</i> set	58
Gambar 4.22 Pin	59

Gambar 4.23 <i>Tote bag</i>	59
Gambar 4.24 <i>Stand Penjualan</i>	60
Gambar 4.25 <i>X-Banner</i>	60
Gambar 4.26 <i>Poster A2</i>	61



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Jenis kelamin responden	24
Diagram 3.2 Umur responden	24
Diagram 3.3 Kota tempat tinggal responden	25
Diagram 3.4 Sekolah Dasar responden	25
Diagram 3.5 Pengetahuan responden tentang permainan tradisional	26
Diagram 3.6 Ketertarikan responden terhadap permainan tradisional	27
Diagram 3.7 Permainan tradisional yang pernah atau diketahui responden	27
Diagram 3.8 Intensitas responden dalam memainkan permainan tradisional.....	28
Diagram 3.9 Jenis permainan yang sering dimainkan responden	29
Diagram 3.10 Cara belajar yang disenangi responden	29
Diagram 3.11 Jenis gambar yang disenangi responden	30
Diagram 3.12 Kegiatan responden untuk mengisi waktu	31
Diagram 3.13 Intensitas penggunaan <i>gadget</i>	32
Diagram 3.14 Lamanya responden menggunakan <i>gadget</i>	33

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Budgeting buku	44
Tabel 4.2 Budgeting Jasa	44
Tabel 4.3 Budgeting media promosi	44
Tabel 4.4 Total seluruh biaya.....	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lembar sketsa 65

