

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

RANCANG GAME GRAFIS IV | SEMESTER GENAP 2017/2018

PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR

Laporan ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar  
Sarjana Strata Satu pada Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun oleh :

Yohanes Wilson Liputra

NRP 1464051

Dosen Pembimbing:

Peter Rhian Gunawan, S.Sn., M. Ds.

Jessica Yonatia, S.Sn., M. Ds.



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA  
MEI 2018

## Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmatNya sehingga penyusunan " Perancangan Buku Interaktif Augmented Reality Untuk Memperkenalkan Lima Permainan Tradisional Kepada Anak-Anak " ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Laporan ini dibuat dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir jurusan Desain Komunikasi Visual fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan penulisan, terutama kepada :

Ibu Irena Vanessa Gunawan, S.T,M.Com selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha.

Ibu RA.Dita Saraswati, M.Ds selaku ketua Program Studi S-1 DKV Universitas Kristen Maranatha.

Bapak Peter Rhian, S.Sn., M.Ds selaku dosen pembimbing I selama pengerjaan penulisan Tugas Akhir.

Ibu Jessica Yonatia S.Sn., M.Ds selaku dosen pembimbing II selama pengerjaan penulisan Tugas Akhir.

Keluarga, teman dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Karena keterbatasan pengalaman, penulis yakin masih banyak kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan penulisan ini.

Bandung, Mei 2018



Yohanes Wilson Liputra

1464051