KATA PENGANTAR

Puji syukur Allhamdullilah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang paling besar pada kita yaitu nikmat iman dan Islam, dan memberikan kesempatan untuk bisa menyesesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul "Perancangan Mainan Adaptasi Dari Permainan Tradisional *Gatrik*".

Penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia

Penulis mengucapkan banyak terima kasih karena mendapatkan banyak sekali doa, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah membimbing, membantu, mengarahkan, dan memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis dalam menyusun laporan tugas akhir ini.

Tugas Akhir ini. Penulis menyadari masih banyak yang dapat dikembangkan pada tugas ini. Oleh karena itu penulis menerima setiap masukan dan kritik yang diberikan. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat.

Bandung, 9 Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI iv

DAFTAR GAMBAR vi

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN 1

I.1 Latar Belakang Masalah 1

I.2 Identifikasi Masalah 2

I.3 Fokus Masalah 3

I.4 Tujuan Perancangan 3

BAB II PERMAINAN TRADISIONAL *GATRIK* 4

II.1 Permainan 4

II.1.1 Jenis-Jenis Permainan 5

II.2 Kebudayaan Sunda 6

II.2.1 Kesenian Sunda 6

II.3 Permainan Tradisional 7

II.3.1 Karakteristik Permainan Tradisional 8

II.4 Permainan *Gatrik* 8

II.4.1 Alat Permainan *Gatrik* 9

II.4.2 Cara Bermain *Gatrik* 10

II.4.3 Manfaat Bermain *Gatrik* 12

II.5 Anak 13

II.5.1 Psikologi anak 13

II.5.2 Perkembangan Anak 13
II.5.3 Masa Anak Sekolah 15
II.5.4 Pengaruh Bermain bagi perkembangan anak.....16
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 18
III.1Strategi Perancangan 18
III.1.1Pendekatan Komunikasi 18
III.1.2 Strategi Kreatif 19
III.1.3 Strategi Media 21
III.1.4 Strategi Distribusi 26
III.2 Konsep Visual 27
III.2.1 Format Desain 27
III.2.2 Tipografi 27
III.2.3 Ilustrasi 29
III.2.4 Warna 30
BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA 33
DAFTAR PUSTAKA 40
LAMPIRAN 42

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 *gatrik* 8

Gambar II.2 alat permainan *gatrik* 9

Gambar II.3 bermain *gatrik* 10

Gambar II.4 bermain *gatrik* 2 11

Gambar II.5 bermain *gatrik* 3 12

Gambar II.6 anak sekolah dasar 16

Gambar III.1 media mainan 22

Gambar III.2 buku panduan 22

Gambar III.3 kemasan mainan 23

Gambar III.4 desain pembatas buku 23

Gambar III.5 desain poster 24

Gambar III.6 desain *pamflet* 24

Gambar III.7 desain *x-banner* 25

Gambar III.8 desain *flag chain* 25

Gambar III.9 desain ikat kepala 26

Gambar III.10 aplikasi tipografi pada buku panduan 29

Gambar III.11 aplikasi tipografi pada media promosi 29

Gambar III.12 logo *gatrik* anyar! 30

Gambar III.13 studi maskot 31

Gambar III.14 pemilihan warna 31

Gambar III.15 aplikasi warna yang dipakai untuk mainan 32

Gambar III.16 aplikas warna yang dipakai untuk logo 32

Gambar IV.1 mainan *gatrik* anyar! 34

Gambar IV.2 kemasan*gatrik* anyar! 35

Gambar IV.3 *cov*er buku dan beberapa isi halaman 35

Gambar IV.4 pembatas buku/penggaris 36

Gambar IV.5 poster 37

Gambar IV.6 *pamflet* 37

Gambar IV.7 *x-banner*.....38

Gambar IV.8 *flag chain* 38

Gambar IV.9 ikat kepala.....39

DAFTAR TABEL

TabelIII.1 strategi distribusi 27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 lembar bimbingan I.....42

Lampiran 2 lembar bimbingan II.....43

Lampiran 3 lembar bimbingan III 44

Lampiran 4 lembar bimbingan IV 45

Lampiran 5 sketsa mainan 46

Lampiran 6 sketsa maskot 46

Lampiran 7 sketsa buku panduan 47

Lampiran 8 sketsa media pendukung.....47

Lampiran 9 *final gatrik anyar!* 48

Lampiran 10 isi buku panduan 48

Lampiran 11 *final* media pendukung 49

Lampiran 12 *final* media promosi.....49

Lampiran 13 *final gimmick* 50