



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

KAMPANYE SOSIAL MAINAN TRADISIONAL INDONESIA

UNTUK ANAK-ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Seni (S.Sn)

Laporan Tugas Akhir

Oleh

Nama : Philomena Gavriila

NIM : 09120210283

Fakultas : Seni dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual



UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gading Serpong

2013

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

KAMPANYE SOSIAL MAINAN TRADISIONAL INDONESIA UNTUK ANAK-ANAK TINGKAT SEKOLAH DASAR

Oleh

Nama : Philomena Gavril

NIM : 09120210283

Fakultas : Seni dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tangerang, 11 Januari 2013

Pembimbing I

Pembimbing II

Salima Hakim, S.Sn., M.Hum.

Dra. Setianingsih Purnomo, M.A.

Ketua Sidang

Penguji

Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.

Naldo Yanuar Heryanto, S.Sn., M.T.

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Pertama-tama ingin mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan bimbingan serta berkat dalam hidup sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan ini dibuat untuk memenuhi nilai ujian mata kuliah Tugas Akhir, yang merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) di jurusan Desain Grafis, fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Selain itu ingin mengucapkan syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua yang telah membesarkan dan membiayai saya, serta telah memberikan kepercayaan selama ini.

Laporan Tugas Akhir ini juga tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan pihak-pihak lain yang mendukung dalam proses pembuatan. Pada kesempatan ini ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A selaku rektor dari Universitas Multimedia Nusantara saat ini.
2. Bapak Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds. sebagai Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual.
3. Ibu Salima Hakim, S.Sn., M.Hum dan Ibu Dra. Setianingsih Purnomo, M.A sebagai dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Dosen-dosen lain yang selama ini telah memberikan dan membagikan ilmu pelajaran di Universitas Multimedia Nusantara.
5. Teman-teman mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara angkatan 2009.

6. Kepada Bapak Asep dan *staff* lain di museum layang-layang yang telah membantu dalam penelitian.
7. Kepada Bapak Rachmat selaku anggota dari Jakarta *Kiteflier Association* yang membantu dalam penelitian.
8. Kepada orang tua dan anak-anak SD Regina Pacis, Jakarta, selaku objek penelitian dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
9. Dari berbagai pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu namanya.

Laporan tugas akhir ini jauh dari sempurna, namun laporan ini dibuat atau atas hasil dan usaha, mohon maaf atas kekurangan yang ada. Laporan ini pun masih menerima kritik yang membangun untuk kedepannya.

Penulis

Philomena Gavrila

UMMN

ABSTRAKSI

Tugas akhir ini adalah kampanye tentang permainan tradisional Indonesia. Kampanye ini dibuat untuk mengenalkan kembali permainan tradisional yang banyak ditinggalkan oleh anak-anak karena penggunaan *gadget*. Terdapat banyak sekali jenis permainan tradisional yang tidak lagi dimainkan. Oleh sebab itu, kampanye ini ingin memperkenalkan kembali beberapa permainan dalam 5 seri, yaitu layang-layang, congklak, gasing, yoyo dan kelereng.

Media kampanye dalam bentuk buku, *booklet*, dan *merchandise*. Media dirancang dengan visualisasi yang menggunakan *keyword* sosialisasi. *Keyword* tersebut dipilih karena tujuan atau ciri dari permainan tradisional adalah interaksi/sosialisasi. Target dalam penelitian Tugas Akhir adalah anak-anak yang berada di ibukota Jakarta, yang masih sering menggunakan *gadget* sebagai alat permainan yang memiliki dampak menjadi individualis. Oleh karena itu, kampanye tentang permainan tradisional ini diharapkan anak-anak dapat lebih mengenal dan mengetahui tentang permainan tradisional Indonesia.

Kata Kunci: permainan tradisional (layang-layang), *gadget*, interaksi/sosialisasi, edukasi/pendidikan

UMMN

ABSTRACT

This final assignment is about Indonesian traditional game. This campaign is made to re-introduce traditional music which is far long abandoned by gadget-wise generation. There are a lot of types in Indonesian traditional game which already forgotten. Thus, this campaign strives to; again re-introduce several games in 5 series, which are : kite, mancala, top, yoyo and marbles.

The media of this campaign is produced in book, booklet, and merchandise. The media is also visualized using a keyword: socialization. This keyword is chosen with the purpose of traditional game interaction. The target audience of final assignment research is for the generations in capital city of Jakarta, who are using gadgets as their game entertainment; which results to their individualist behaviour. Thus, the campaign is expected to be acknowledged by the kids generation so that they learn not to forget their own culture, in this case Indonesian traditional games.

Keyword: traditional games (kite), gadget, interaction, education

UMMN

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAKSI.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Perkembangan Anak.....	7
2.1.1 Perkembangan Sosial Anak.....	7
2.1.2 Perkembangan Bermain Anak.....	8
2.1.2.1 Jenis Bermain.....	11
2.1.2.2 Manfaat Bermain.....	15
2.1.2.3 Bermain dan Kreativitas.....	17
2.2 Pengaruh Teknologi (<i>Gadget</i>).....	19
2.2.1 <i>Gadget</i> dan Anak-Anak.....	20
2.3 Permainan Tradisional.....	21
2.4 Kampanye.....	23
2.4.1 Tujuan Kampanye.....	25
2.4.2 Fungsi Kampanye.....	26
2.4.3 Tipe Kampanye.....	26
2.4.4 Jenis-Jenis Kampanye.....	27

2.4.5 Persuasi Kampanye.....	29
2.4.6 Media Kampanye.....	30
2.4.6.1 Buku Bergambar.....	30
2.4.6.2 <i>Booklet</i>	31
2.5 Desain Komunikasi Visual.....	32
2.5.1 Desain dan Prinsip-Prinsip Desain.....	35
2.5.1.1 Elemen-Elemen Desain Grafis.....	35
2.5.1.2 Prinsip-Prinsip Desain Grafis.....	42
2.5.2 Tipografi.....	47
2.5.2.1 Tipografi Untuk Anak.....	49
2.5.3 Ilustrasi.....	50
BAB III HASIL PENELITIAN.....	52
3.1 Gambaran Umum.....	52
3.1.1 Peralatan.....	53
3.2 Temuan.....	53
3.2.1 Permainan Tradisional.....	53
3.2.1.1 Layang-layang.....	53
3.2.1.1.1 Fungsi Layang-Layang.....	54
3.2.1.1.2 Cara Bermain Layang-Layang.....	56
3.2.1.1.3 Museum Layang-Layang.....	57
3.2.1.2 Congklak.....	58
3.2.1.3 Gasing.....	60
3.2.1.4 Yoyo.....	62
3.2.1.5 Kelereng.....	63
3.2.2 Kuisisioner.....	63
3.2.3 Wawancara.....	66
3.2.4 <i>Data Workshop</i>	67
3.3 Perancangan Konsep Visual.....	68
3.3.1 <i>Mind Mapping</i>	68
3.3.2 <i>Brainstorming</i>	70
3.3.3 Strategi Kreatif.....	71

3.3.3.1 Strategi Komunikasi.....	71
3.3.3.2 <i>Positioning</i>	72
3.3.3.3 <i>Keyword</i>	72
3.3.4 Strategi Desain.....	72
3.3.4.1 Strategi Visual.....	72
3.3.4.2 Pemilihan Media Kampanye.....	73
3.4 Perancangan Visual.....	73
3.4.1 Perancangan Judul dan Logo Kampanye.....	73
3.4.2 Perancangan Buku.....	74
3.4.3 Perancangan <i>Booklet</i>	75
BAB IV ANALISIS.....	77
4.1 Analisis.....	77
4.1.1 Judul dan Logo Kampanye.....	77
4.1.2 Buku.....	79
4.1.3 <i>Booklet</i>	87
4.1.4 <i>Merchandise</i>	88
BAB V PENUTUP.....	90
5.1 Kesimpulan.....	90
5.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN.....	

UMMN

DAFTAR GAMBAR

BAB II

GAMBAR 2.1 Ilustrasi yang menunjukkan elemen desain titik/ <i>point</i>	35
GAMBAR 2.2 Ilustrasi yang menunjukkan elemen desain garis/ <i>line</i>	36
GAMBAR 2.3 Ilustrasi yang menunjukkan elemen desain bentuk huruf.....	36
GAMBAR 2.4 Ilustrasi yang menunjukkan elemen desain bentuk simbol.....	37
GAMBAR 2.5 Ilustrasi yang menunjukkan elemen desain bentuk nyata.....	37
GAMBAR 2.6 Ilustrasi yang menunjukkan elemen desain bentuk tekstur.....	38
GAMBAR 2.7 <i>Color Wheel</i>	39
GAMBAR 2.8 Ilustrasi poster untuk menjelaskan prinsip desain <i>simple</i>	43
GAMBAR 2.9 Ilustrasi poster untuk menjelaskan prinsip desain <i>symmetry</i> <i>balance</i>	44
GAMBAR 3.0 Ilustrasi poster untuk menjelaskan prinsip desain <i>asymmetry</i> <i>balance</i>	45
GAMBAR 3.1 Ilustrasi untuk menjelaskan prinsip desain <i>unity</i>	45
GAMBAR 3.2 Ilustrasi untuk menjelaskan prinsip desain <i>emphasis</i>	46
GAMBAR 3.3 Ilustrasi untuk menjelaskan prinsip desain <i>rhythm</i>	47
GAMBAR 3.4 Jenis huruf untuk anak-anak.....	49
GAMBAR 3.5 <i>Typeface Sasson Primary</i>	50
GAMBAR 3.6 Contoh ilustrasi untuk anak.....	51

BAB III

GAMBAR 3.1 Layang-Layang.....	53
GAMBAR 3.2 Papan Congkak.....	59
GAMBAR 3.3 Gasing Tradisional Indonesia.....	60
GAMBAR 3.4 Yoyo.....	62
GAMBAR 3.5 Kelereng.....	63
GAMBAR 3.6 Anak-anak yang sedang mengikuti <i>workshop</i> di museum layang-layang (membuat layang-layang <i>poly</i> besar).....	67
GAMBAR 3.7 Anak-anak yang sedang mengikuti <i>workshop</i> di museum layang-layang (membuat layang-layang <i>poly</i> kecil).....	67

GAMBAR 3.8 Anak-anak yang sedang mengikuti <i>workshop</i> di museum layang-layang (membuat layang-layang <i>diamond</i>).....	67
GAMBAR 3.9 Sketsa logo kampanye (dengan <i>keyword</i> interaksi/sosialisasi)....	74
GAMBAR 4.0 Sketsa buku permainan tradisional, layang-layang (dengan <i>keyword</i> interaksi/sosialisasi).....	74
GAMBAR 4.1 Sketsa <i>booklet</i> permainan tradisional, layang-layang (dengan <i>keyword</i> interaksi/sosialisasi).....	75
BAB IV	
GAMBAR 4.1 Proses logo kampanye (interaksi/sosialisasi).....	77
GAMBAR 4.2 Logo kampanye (interaksi/sosialisasi).....	77
GAMBAR 4.3 Sampul depan (<i>cover</i>) buku layang-layang.....	80
GAMBAR 4.4 Isi buku halaman i-ii.....	80
GAMBAR 4.5 Isi buku halaman iii-iv.....	80
GAMBAR 4.6 Isi buku halaman v-vi.....	81
GAMBAR 4.7 Isi buku halaman 5-6.....	81
GAMBAR 4.8 Isi buku halaman 7-8.....	81
GAMBAR 4.9 Isi buku halaman 9-10.....	82
GAMBAR 5.0 Isi buku halaman 11-12.....	82
GAMBAR 5.1 Isi buku halaman 13-14.....	82
GAMBAR 5.2 Isi buku halaman 15-16.....	83
GAMBAR 5.3 Isi buku halaman 17-18.....	83
GAMBAR 5.4 Isi buku halaman 19-20.....	83
GAMBAR 5.5 Isi buku halaman 21-22.....	84
GAMBAR 5.6 Isi buku halaman 23-24.....	84
GAMBAR 5.7 Sampul belakang buku layang-layang.....	84
GAMBAR 5.8 Sampul buku congklak.....	85
GAMBAR 5.9 Sampul buku gasing.....	85
GAMBAR 6.0 Sampul buku yoyo.....	85
GAMBAR 6.1 Sampul buku kelereng.....	86
GAMBAR 6.2 <i>Booklet</i> halaman 1-2.....	86
GAMBAR 6.3 <i>Booklet</i> halaman 3-4.....	87

GAMBAR 6.4 Pin dan stiker layang-layang.....87
GAMBAR 6.5 Tas layang-layang.....88
GAMBAR 6.6 Baju



DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 Hasil kuisisioner SD Regina Pacis berdasarkan tingkat SD.....	64
TABEL 3.2 Hasil kuisisioner SD Regina Pacis berdasarkan aktivitas yang diikuti setelah pulang sekolah.....	64
TABEL 3.3 Hasil kuisisioner SD Regina Pacis berdasarkan <i>gadget</i> yang digunakan.....	64
TABEL 3.4 Hasil kuisisioner SD Regina Pacis berdasarkan fungsi <i>gadget</i> yang digunakan.....	65
TABEL 3.5 Hasil kuisisioner SD Regina Pacis berdasarkan dampak <i>gadget</i> yang digunakan.....	65

UMMN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era modernisasi telah mengubah gaya hidup manusia. Tidak hanya memberikan kemudahan dalam berhubungan namun juga mengubah cara pandang seseorang, termasuk juga pada pola pengasuhan anak. Menurut hasil survei yang dilakukan di sekolah Regina Pacis (Jakarta) yang ditujukan kepada anak-anak lewat orang tua, bahwa anak-anak berusia 6-11 tahun (SD Kelas 1-6) telah menggunakan teknologi atau yang sering disebut *gadget*. Dilihat dari fungsi *gadget*, sebanyak 60 % anak menggunakan untuk bermain, 32 % anak menggunakan untuk jaringan sosial, dan 36 % anak menggunakan untuk alat komunikasi dengan teman atau orang tua. Ditinjau dari aktivitas anak-anak setelah bersekolah, sebanyak 12 % anak belajar, ekstrakurikuler 36 %, les 64 %, dan yang pulang ke rumah sebanyak 24 %.

Kemudian apa saja *gadget* yang digunakan oleh anak-anak?. Sebanyak 52 % menggunakan *Blackberry*, 48 % menggunakan *IPAD*, 12 % menggunakan *iPhone*, 8 % menggunakan *IPOD*, dan lainnya hanya menggunakan komputer dan *handphone* biasa. Setelah itu bila ditinjau dari waktu anak dalam memakai *gadget*, rata-rata bermain pada hari Sabtu dan Minggu dengan waktu 15 menit hingga 6 jam, pada waktu sore hingga malam hari. Bila dilihat dari dampak pada anak melalui *gadget*, sebanyak 40 % dari mereka menjadi jarang bermain di luar rumahnya dan 24 % dari mereka

menjadi individualis. Oleh karena itu, banyak dari mereka (orang tua) setuju bahwa penggunaan *gadget* mempengaruhi perubahan gaya hidup anak-anak. Ratih Ibrahim berkata, “Namun, bermain gadget ada manfaatnya bagi anak. Mereka menjadi melek teknologi dan piawai menggunakannya. Tanpa pembekalan norma dan pembatasan, anak akan selalu sibuk dengan gadget dan menjadi kecanduan.” (Psikolog Ratih Ibrahim. 2012. (<http://www.republika.co.id>).

Permainan tradisional Indonesia adalah permainan masyarakat yang dimainkan secara bersama-sama oleh masyarakat setempat yang berfungsi sebagai alat hiburan dan alat untuk memelihara tradisi. Sifat atau karakteristik permainan tradisional, yaitu: adanya interaksi/sosialisasi, menumbuhkan rasa kebersamaan, rasa simpati terhadap sesama, dan kreativitas. Permainan atau dolanan anak-anak tradisional pada umumnya melibatkan lebih dari satu anak. Dengan demikian, anak-anak tersebut harus selalu bertenggang rasa, berbagi, jujur, sportif, adil, dan bisa menerima kekalahan atau hukuman. Selain itu permainan yang demikian juga mendekatkan rasa persahabatan antar anak sehingga anak memiliki kepedulian atau perhatian kepada sesamanya. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat menumbuhkan rasa sosial anak (Ladislaus. 2007. *Bergembira Bersama 100 Permainan Rakyat*).

Akan tetapi, permainan tradisional seperti, congklak, layang-layang, gasing, yoyo, dan kelereng sudah jarang dikenal dan dimainkan oleh anak-anak kota. Hal ini dikarenakan mereka lebih mengenal permainan