



### **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.

moderen seperti, *Play Station, IPAD, Blackberry*, dan sebagainya. Permainan ini secara teknologi memang memberi dampak pada kemampuan anak untuk mengenali dan mengakrabi teknologi modern. Akan tetapi ada dampak negatif yang mungkin tidak disadari dari permainan ini. Dampak negatif itu misalnya anak menjadi terasing, sangat individual (egois), kepekaan sosialnya berkurang, tidak mudah bergaul, rasa gotong royongnya tidak tumbuh, tidak sportif, dan sebagainya (<http://indoforum.wikispaces.com>).

Kemajuan teknologi, dan perubahan gaya hidup saat ini telah mengubah perilaku manusia hampir di segala bidang. Dalam hal bermain pun banyak yang telah berubah. Maka, penulis sebagai mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara, program studi Desain Komunikasi Visual dengan peminatan Desain Grafis, membuat sebuah kampanye sosial tentang permainan tradisional Indonesia bagi anak-anak di Jakarta. Kampanye dibagi menjadi 5 seri permainan tradisional, yaitu layang-layang, congklak, gasing, yoyo dan kelereng. Pada Tugas Akhir ini fokus pada seri pertama, yaitu, layang-layang. Diharapkan dengan dibuatnya kampanye ini anak-anak masa kini maupun masa depan dapat lebih mengenal dan mengetahui tentang permainan tradisional.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, dapat diambil kesimpulan masalah, yaitu:

1. Bagaimana membuat kampanye sosial yang dapat mengenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak di Jakarta tingkat Sekolah Dasar?

2. Bagaimana memberikan permainan lain selain *gadget* kepada anak-anak di Jakarta?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis:

1. Membuat kampanye seri 1, yaitu layang-layang.
2. Menggunakan aplikasi dengan software *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, dan *Adobe InDesign*.
3. Target dari kampanye ini adalah anak-anak tingkat Sekolah Dasar (umur 6-11 tahun) di Jakarta, yang masih sering menggunakan *gadget* (melek teknologi).
4. Pembahasan kampanye tentang pengenalan permainan tradisional Indonesia, khususnya layang-layang.

### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini, yaitu:

1. Mengenalkan budaya Indonesia berupa permainan tradisional, khususnya layang-layang kepada anak-anak Sekolah Dasar lewat media kampanye.
2. Meningkatkan rasa cinta dan bangga anak-anak terhadap budaya Indonesia melalui permainan tradisional.
3. Meningkatkan perkembangan permainan tradisional Indonesia.
4. Mendidik anak agar menjadi lebih sosialisasi lewat permainan tradisional.

## **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dari Tugas Akhir yang dibuat oleh penulis, yaitu:

1. Anak-anak mengenal permainan tradisional Indonesia.
2. Anak-anak dapat mengetahui tentang layang-layang tradisional Indonesia.
3. Menjadi media pengenalan dan pengetahuan tentang permainan tradisional, khususnya layang-layang.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **Bab I: Pendahuluan**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang membuat penulis memilih dalam Tugas Akhir ini. Di bab ini juga berisi tentang rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat Tugas Akhir.

### **Bab II: Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi tentang teori-teori apa saja yang dipakai sebagai dasar pembuatan Tugas Akhir. Teori tersebut didapatkan dari studi pustaka.

### **Bab III: Hasil Penelitian**

Bab ini berisi hasil penelitian yang dilakukan penulis. Objek yang diteliti merupakan orang tua anak di Sekolah Dasar di Jakarta. Pada bab ini juga terdapat semua hasil penelitian di museum layang-layang, dan komunitas layang-layang.

### **Bab IV: Analisis**

Bab ini berisi pengolahan data dan teori-teori yang menjadi dasar penelitian. Dari hasil penelitian tersebut, maka dapat membantu dalam proses pembuatan

visualisasi karya. Di bab ini, juga terdapat proses pembuatan karya berupa logo dan media kampanye.

Bab V: Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembuatan dan penelitian Tugas

Akhir yang penulis buat.

