



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.

BAB III

HASIL PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum

Target audiens kampanye ini adalah anak-anak usia 6-11 tahun, di Jakarta, dan sering menggunakan teknologi (*gadget*) sebagai permainan. Anak-anak yang menjadi *target audiens* dalam penelitian ini adalah mereka yang menginjak tingkat Sekolah Dasar. Mereka adalah anak-anak yang berada pada tahap pengaturan karena mereka sudah memasuki pendidikan formal yaitu bersekolah. Dan anak-anak ini merupakan generasi penerus dalam pelestarian mainan tradisional Indonesia . Bila dilihat saat ini, anak-anak kurang mengenal dan memainkan kembali permainan tradisional Indonesia, dibandingkan dengan bermain *gadget*. Dari hal ini yang melatarbelakangi perancangan kampanye tentang mainan tradisional agar anak dapat mengenal kembali permainan tradisional Indonesia.

Dari segi strata ekonomi anak-anak yang menjadi *target audiens* penelitian adalah mereka dengan strata menengah ke atas. Status sosial ini dipilih karena mereka memiliki *gadget* yang memiliki harga yang cukup mahal. Dari segi geografis pun diambil dari daerah di kota-kota besar di Jakarta.

3.1.1 Peralatan

Peralatan yang digunakan adalah *software Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, dan *Adobe InDesign*.

3.2 Temuan

3.2.1 Permainan Tradisional

3.2.1.1 Layang-Layang



Gambar 3.1 Layang-Layang

(Sumber: museum layang-layang)

Layang-layang berasal dari Asia dan ditemukan di Cina kira-kira 3000 tahun yang lalu. Menerbangkan layang tentu juga telah berkembang secara tersendiri diantara kepulauan Micronesia di Pasifik Selatan. Dari Cina, rahasia pembuatan layang-layang secara cepat menyebar ke Korea, Jepang, Malaysia, dan India, di negara mana layang-layang masih sangat populer sekarang ini. Tidak begitu jelas kapan layang-layang muncul pertama kali di Eropa, diduga juga diperkenalkan pada orang-orang Yunani kuno. Layang-layang sudah pasti dipakai pada saat perang Hastings tahun 1066, disaat benang layang-layang mengudara sebagai tanda peperangan. Layang-layang

dikenal dengan sebutan *kite*, nama “*kite*” sendiri dalam bahasa Inggris diambil dari burung pemangsa yang anggun dan lemah gemulai sayapnya bila terbang.

3.2.1.1.1 Fungsi Layang-Layang

1. Upacara Keagamaan

Di Asia, layang-layang kerap kali berkaitan dengan upacara keagamaan atau kepentingan agama. Banyak layang-layang China dibuat berwujud naga dari cerita rakyat. Bentuk tradisional lainnya seperti burung, kupu-kupu, bahkan kelabang. Di Malaysia, menerbangkan layang-layang di atas rumah pada malam hari dipercaya bisa menjauhkan roh jahat. Di Korea, nama bayi yang baru lahir sering dituliskan pada layangan, lalu diterbangkan dan dibiarkan terlepas sendiri. Orang Korea percaya bahwa layang-layang tersebut membawa roh jahat yang ikut menghadiri kelahiran sang bayi. Bagi yang menemukan layang-layang tersebut dianggap akan membawa kesialan.

Menerbangkan layang-layang di Jepang merupakan kegiatan sosial. Para penduduk suatu desa bersama-sama membangun sebuah layang-layang yang sangat besar. Layang-layang ini dapat diterbangkan hanya pada acara festival saja karena dibutuhkan seluruh penduduk kampung tersebut untuk menaikkannya.

2. Perangkat Perang

Orang-orang Asia segera menyadari bahwa layang-layang mempunyai “daya angkat” yang sangat baik, dan bisa dipakai untuk menyeberangkan tali saat membangun jembatan. Layang-layang besar bisa mengangkat manusia sekalipun, yang berarti bahwa layang-layang bisa dipakai untuk peperangan. Tahun 169 SM., seorang jenderal Cina disebutkan pernah memerintahkan seorang prajurit ‘menaiki’ layang-layang untuk memantau musuh dan memperkirakan berapa panjang terowongan bawah tanah yang diperlukan untuk mencapai tembok sebuah kota yang sedang dikepung. Lukisan pada sebuah layang-layang Jepang yang kuno memperlihatkan pemanah yang bergelantungan di layang-layang sedang memanah musuh yang ada di bawah.

Layang-layang bahkan pernah dipakai untuk penggunaan yang kejam. Penjelajah abad ke 13 Marco Polo menceritakan bagaimana seorang kapten angkatan laut Cina mengikatkan seorang tawanan ke layang-layang untuk menentukan berlayar atau tidak. Apabila tawanan tersebut selamat kembali ke bumi, itu adalah pertanda pelayaran yang bagus, namun, bila tawanan tidak sanggup bertahan, maka perjalanan ditunda. Untungnya metode ramalan cuaca model begini sudah lama diganti.

3. Olah Raga

Layang-layang digunakan untuk olah raga, dan mengadu layang-layang masih sangat digemari, khususnya di India dan Thailand. Layang-

layang adu dari India memakai bubuk kaca halus yang dioleskan pada benangnya. Maksud penggunaan bubuk ini adalah agar benangnya bisa memutuskan benang layang-layang. Di Thailand adu layang-layang adalah olah raga beregu. Pertandingan dilakukan antara sebuah layang-layang yang disebut *chula*, dengan beberapa buah layang-layang berbentuk berlian bernama *pakpao*. Targetnya adalah untuk mengait layang-layang lawan dan menariknya sampai dia menyentuh tanah. Selain untuk menghibur penonton, pertandingan ini dimaksudkan agar angin musim hujan bertiup. Adu layang-layang juga mulai digemari di negara Amerika Selatan. Pisau cukur atau silet dipasangkan ke bingkai dari layang-layang, dan para peserta akan berusaha untuk membenturkan dan menyobek layang-layang musuh di udara.

3.2.1.1.2 Cara Bermain Layang-Layang

Umumnya, layangan terbuat dari kertas atau kertas minyak yang dilekatkan pada dua batang lidi yang saling tegak lurus. Pada layangan tersebut dikaitkan benang senar yang digulung pada kayu atau kaleng. Kini, bentuk layangan sangat bervariasi. Ada layangan raksasa yang berbentuk naga, kupu-kupu, burung, dan bentuk kreatif lainnya. Semakin besar layangan maka benang yang digunakan pun semakin tebal.

Layangan diterbangkan dengan cara menarik dan mengulur benang hingga layangan terbang membumbung tinggi. Bila angin sedang kencang dan posisi layangan stabil maka benang bisa diulur agar layangan terbang

jauh lebih tinggi. Jika layangan tidak stabil maka ketika sudut atas layangan menghadap ke atas, benang langsung ditarik agar layangan tidak jatuh menukik ke bawah. “Nutug” adalah istilah yang digunakan jika layangan menukik ke bawah dengan cepat. Jika hendak membelokkan layangan ke kanan, ketika sudut atas layangan miring ke kanan, benang langsung di tarik. Begitu pula jika ingin dibelokkan ke kiri. Benang langsung ditarik bila sudut atas layangan miring ke kiri. Hal yang sama dilakukan jika hendak mengarahkan layangan ke bawah. Jangan lupa untuk mengulur benang setelah ditarik dan pada saat layangan stabil agar layangan tetap terbang tinggi.

Bila ingin adu layangan, salah satu tekniknya adalah membelit benang layangan lawan, kemudian di seset. “Seset” adalah menarik benang layangan dengan sangat cepat sehingga layangan menyambar layangan lawan dengan cepat dan benang layangan lawan terputus. Benang yang mudah memutuskan benang lawan ketika beradu adalah benang gelas atau yang paling bagus adalah benang baja (Asep. 2012. *Personal Interview*).

3.2.1.1.3 Museum Layang-Layang

Pendiri Museum layang-layang Indonesia, Ibu Endang W. Puspojo, adalah seorang pakar kecantikan yang menekuni dunia layang-layang sejak tahun 1985 dengan membentuk *Merindo Kites & Gallery* yang bergerak di bidang layang-layang. Berbagai festival layang-layang dalam dan luar negeri telah diikutinya serta berhasil meraih juara dalam berbagai

kejuaraan lomba layang-layang. Disebabkan rasa cintanya yang sangat mendalam terhadap layang-layang, beliau mendirikan Museum Layang-Layang Indonesia pada tanggal 21 Maret 2003.

Ada sekitar 350 layang-layang koleksi dari sejumlah negara di dunia, termasuk layang-layang khas Indonesia. Beragam layang-layang dalam aneka ragam dan bentuk disusun dengan rapi di museum yang terletak di Jalan H. Kamang No 38, Pondok Labu, Jakarta. Bentuk dari masing-masing layang-layang ini unik. Ada layang-layang yang terbuat dari daun, ada berbentuk capung, delman berikut kudanya, naga, dan ikan. Bahkan terdapat juga layang-layang berbentuk Harry Potter. Beberapa layang-layang ukurannya sedemikian besar sehingga untuk menaikannya harus dilakukan oleh beberapa orang. Ada juga layang-layang yang amat kecil, terbuat dari kain sutera buatan RRC (Asep. 2012. *Personal Interview*).

3.2.1.2 Congklak

Congklak adalah suatu permainan ketangkasan tradisional khas Indonesia yang mengutamakan perhitungan tepat. Di beberapa daerah di Indonesia, permainan ini dikenal dengan berbagai nama. Misalnya di Sumatera permainan ini disebut congklak. Di Jawa, disebut dakon, dhakon atau dhakonon. Di Lampung, permainan ini disebut dentuman lamban sedangkan di Sulawesi permainan ini lebih dikenal dengan nama mokaotan, maggaleceng, aggalacang dan nogarata. Dalam bahasa Inggris, permainan ini disebut *mancala*.

Permainan congklak dilakukan oleh dua orang. Dalam permainan menggunakan papan congklak dan 98 (14 x 7) buah biji yang dinamakan biji congklak atau buah congklak. Umumnya papan congklak terbuat dari kayu dan plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, biji-bijian, batubatuan, kelereng atau plastik.



Gambar 3.2 Papan Congklak.

(Sumber:wordpress.com)

Pada papan congklak terdapat 16 buah lubang yang terdiri atas 14 lubang kecil yang saling berhadapan dan 2 lubang besar di kedua sisinya. Setiap 7 lubang kecil di sisi pemain dan lubang besar di sisi kanannya dianggap sebagai milik sang pemain. Pada awal permainan setiap lubang kecil diisi dengan tujuh buah biji. Dua orang pemain yang berhadapan, salah seorang yang memulai dapat memilih lubang yang akan diambil dan meletakkan satu ke lubang di sebelah kanannya dan seterusnya. Bila biji habis di lubang kecil yang berisi biji lainnya, ia dapat mengambil biji-biji tersebut dan melanjutkan mengisi, bila habis di lubang besar miliknya maka ia dapat melanjutkan dengan memilih lubang kecil di sisinya. Bila habis di lubang kecil di sisinya maka ia berhenti dan mengambil seluruh biji di sisi yang berhadapan. Tetapi bila berhenti di lubang kosong di sisi lawan maka ia

berhenti dan tidak mendapatkan apa-apa. Permainan dianggap selesai bila sudah tidak ada biji lagi yang dapat dimabil (seluruh biji ada di lubang besar kedua pemain). Pemenangnya adalah yang mendapatkan biji terbanyak. (Kidnesia.com)

3.2.1.3 Gasing



Gambar 3.3 Gasing Tradisional Indonesia

(Sumber: wordpress.com)

Gasing adalah salah satu bentuk permainan rakyat yang bersifat tradisional yang telah dikenal secara luas di seluruh pelosok Nusantara. Semua daerah yang ada di wilayah kepulauan Indonesia umumnya memiliki permainan ini. Itulah sebabnya, bangsa Indonesia yang masyarakatnya multietnik, terdiri dari berbagai suku bangsa mengenal berbagi jenis permainan gasing. Daerah asal permainan ini dan penyebarannya secara kronologis di wilayah nusantara belum diketahui secara pasti. Data sejarah berupa naskah-naskah kuno maupun data arkeologi, baik artefak maupun non artefak tentang permainan ini belum ditemukan, hingga sulit untuk mengungkap sejarah dan penyebaran permainan gasing di wilayah nusantara secara pasti.

Menurut informasi dari penggemar permainan ini, permainan gasing di wilayah Pulau Tujuh (Natuna) propinsi kepulauan Riau telah ada sejak zaman penjajahan Belanda, bahkan jauh sebelum masa itu telah ada. Di wilayah Jawa Barat, permainan ini dikenal sebelum masa kemerdekaan. Di beberapa daerah Indonesia, permainan ini disebut dengan istilah yang berbeda, seperti permainan gangsing atau panggag (Jakarta dan Jawa Barat), permainan pukang (Lampung), permainan gasing (Jambi, Bengkulu Tanjungpinang, dan wilayah kepulauan Riau, Sumatra Barat), permainan begasing (Kalimantan Timur), permainan megangsing (Bali), permainan maggasing (Nusatenggara Barat), dan permainan apiong (Maluku). Masyarakat Mongondow di daerah Sulawesi Utara misalnya, mereka mengenal gasing dengan sebutan paki. Masyarakat Bugis di daerah Sulawesi Selatan menyebutnya dengan maggasing atau agasing (Makasar). Masyarakat Yogyakarta di Daerah Istimewa Yogyakarta menyebutnya dengan istilah Gangsingan, dan lain lain.

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak, orang dewasa, dan orang tua di pekarangan rumah yang kondisi tanahnya datar dan keras. Dengan cara memutarakan gasing, yaitu alat permainan dari kayu keras berbentuk bulat lonjong, jantung, piring terbang, silinder dan bentuk-bentuk lainnya yang merupakan ciri khas daerah masing-masing dengan bantuan seutas tali. Permainan ini dapat dimainkan secara perorangan atau beregu dengan jumlahnya bervariasi, dimana masing-masing daerah berbeda. Demikian pula dengan jenis, bentuk dan ukuran gasing, jenis bahan baku

gasing dan aturan permainan gasing dimasing-masing daerah berbeda.

(wordpress.com)

3.2.1.4 Yoyo



Gambar 3.4 Yoyo

(Sumber: wordpress.com)

Yoyo adalah suatu permainan yang tersusun dari dua cakram berukuran sama (biasanya terbuat dari plastik, kayu, atau logam) yang dihubungkan dengan suatu sumbu, di mana tergulung tali yang digunakan. Satu ujung tali terikat pada sumbu, sedangkan satu ujung lainnya bebas dan biasanya diberi kaitan. Permainan yoyo adalah salah satu permainan yang populer di banyak bagian dunia. Yoyo dimainkan dengan dengan mengaitkan ujung bebas tali pada jari tengah, memegang yoyo, dan melemparkannya ke bawah dengan gerakan yang mulus. Sewaktu tali terulur pada sumbu, efek giroskopik akan terjadi, yang memberikan waktu untuk melakukan beberapa gerakan. Dengan menggerakkan pergelangan tangan, yoyo dapat dikembalikan ke tangan pemain, di mana tali akan kembali tergulung dalam celah sumbu (wordpress.com).

3.2.1.5 Kelereng



Gambar 3.5 Kelereng

(Sumber: wordpress.com)

Kelereng adalah mainan kecil berbentuk bulat yang terbuat dari kaca atau tanah liat. Ukuran kelereng sangat bermacam-macam, umumnya 1,25 cm. Permainan kelereng ini biasanya dimainkan oleh anak sekolah dasar umur 7 tahun. Ternyata, kelereng juga dapat ditemukan di belahan dunia lain. Sejak abad ke-12, di Perancis, kelereng disebut dengan *bille*, artinya bola kecil. Lain halnya di Belanda, kelereng dikenal dengan nama *knickers*. Di Inggris ada istilah *marbles* untuk menyebut kelereng. *Marbles* sendiri digunakan untuk menyebut kelereng terbuat dari marmer yang didatangkan dari Jerman (wordpress.com).

3.2.2 Kuisisioner

Kuisisioner dibuat dengan empat belas pertanyaan. Pertanyaan dan jawaban dibuat dalam bahasa tulisan. Kemudian responden menjawab pertanyaan yang ada dengan menyilangkan, memberikan keterangan, dan memberikan alasan. Dari penyebaran kuisisioner sebanyak 25 lembar yang disebar ke satu sekolah di daerah Jakarta (Regina Pacis), didapatkan hasil

kuisisioner yang diisi oleh orang tua yang memiliki anak tingkat SD (usia 6-11 tahun). Dan berikut adalah hasil dari kuisisioner.

Tabel 3.1 Hasil kuisisioner SD Regina Pacis berdasarkan tingkat SD.

Tingkat Sekolah Dasar	Jumlah koresponden	Persentase
SD Kelas 1	7	28%
SD Kelas 2	2	8%
SD Kelas 3	7	28%
SD Kelas 4	2	8%
SD Kelas 5	4	16%
SD Kelas 6	8	32%

Tabel 3.2 Hasil kuisisioner SD Regina Pacis berdasarkan aktivitas yang dilakukan setelah pulang sekolah.

Aktivitas	Jumlah koresponden	Persentase
Belajar	3	12%
Ekstrakurikuler	9	36%
Les	16	64%
Pulang ke rumah	6	24%
Lainnya (bermain)	1	4%

Tabel 3.3 Hasil kuisisioner SD Regina Pacis berdasarkan gadget yang digunakan

Gadget yang Dipakai	Jumlah koresponden	Persentase
Blackberry	13	52%
IPAD	12	48%
Iphone	3	12%
IPOD	2	8%
HP Biasa	1	4%
Komputer	1	4%

Tabel 3.4 Hasil kuisioner SD Regina Pacis berdasarkan fungsi *gadget* yang digunakan

Penggunaan Gadget		
Fungsi Gadget	Jumlah koresponden	Persentase
Bermain jaringan sosial	15	60%
alat komunikasi	8	32%
berhubungan dengan teman	9	36%
mencari materi pelajaran	1	4%
	1	4%

Tabel 3.5 Hasil kuisioner SD Regina Pacis berdasarkan dampak *gadget* yang digunakan

Dampak Gadget	Jumlah koresponden	Persentase
Individualis	6	24%
Jarang bermain di luar rumah	10	40%
Kesehatan menurun	2	8%
Pelajaran kurang fokus	1	4%
Malas	1	4%
Tidak mengerjakan tugas sekolah	1	4%

Dari hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan:

1. Mayoritas anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain
2. Anak-anak di Jakarta yang menggunakan *gadget* masih sangat berlebihan dan mayoritas dari mereka menggunakan sebagai alat permainan moderen.
3. Anak-anak masih banyak yang bermain di dalam ruangan dibandingkan di luar rumah.

3.2.3 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada dua responden, yaitu:

1. Pak Asep selaku *staff* Museum Layang-Layang.

Pak Asep selaku *staff* menangani *workshop* anak-anak yang diadakan di museum layang-layang. Wawancara dilakukan pada saat siang hari ketika museum layang-layang masih dalam jam operasional. Wawancara dilakukan sambil mengelilingi museum layang-layang dan saya memberikan pertanyaan kepada beliau, dan dijawab olehnya. Dari wawancara dengan beliau, dapat mendapatkan banyak informasi mengenai layang-layang, jenis layang-layang, bagaimana pembuatan layang-layang, dan festival-festival yang pernah diadakan oleh museum layang-layang.

2. Pak Rachmat selaku anggota dari Jakarta *Kiteflier Association* (JKA)

Pak Rachmat selaku anggota JKA yang sudah masuk ke komunitas ini selama 5 tahun, dapat memberikan informasi-informasi mengenai komunitas besar yang ada di Jakarta dan festival apa saja yang sudah dilaksanakan di Indonesia.

3.2.4 Data *Workshop*



Gambar 3.6 Anak-anak yang sedang mengikuti *workshop* di museum layang-layang (membuat layang-layang *poly* besar)



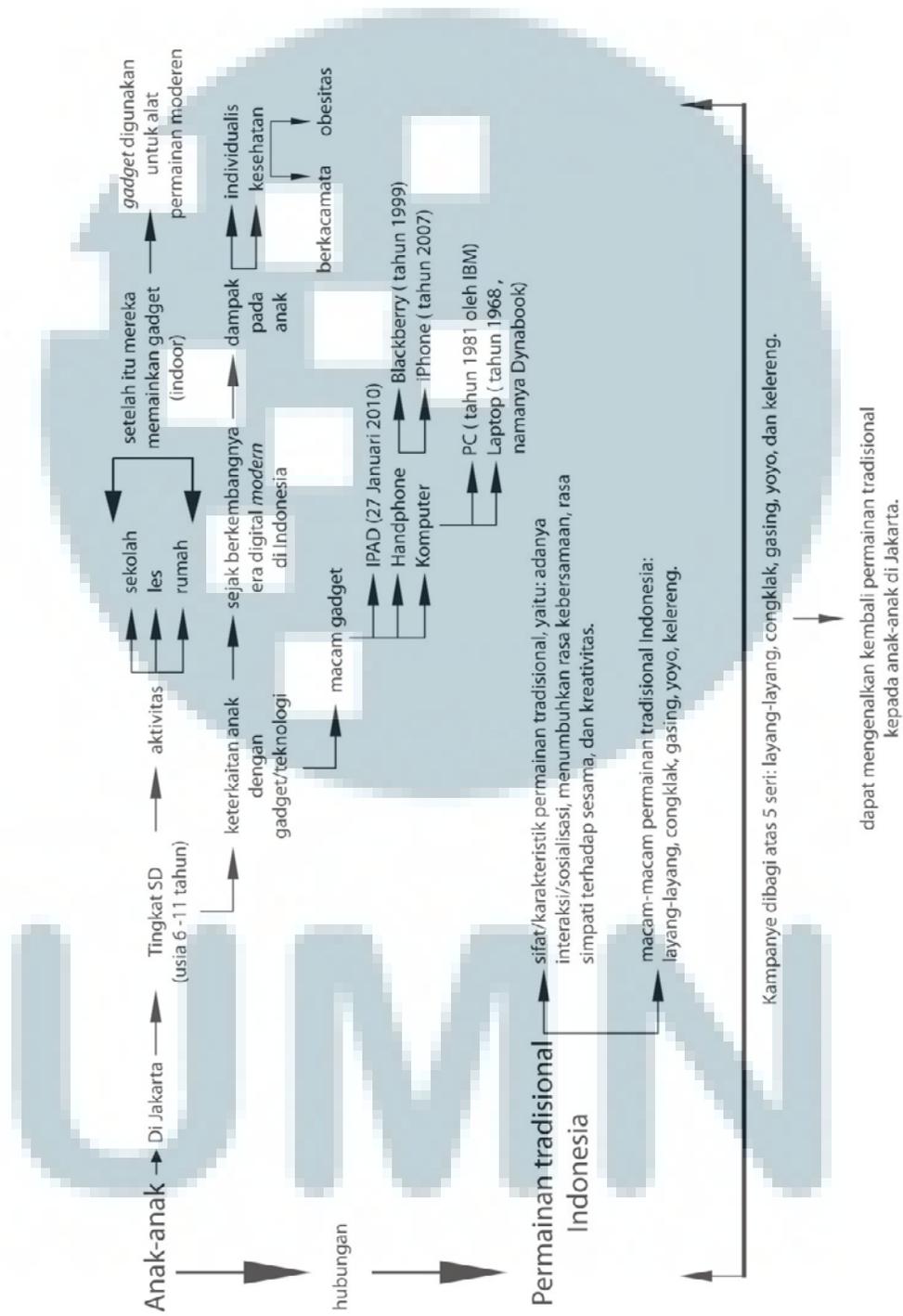
Gambar 3.7 Anak-anak yang sedang mengikuti *workshop* di museum layang-layang (membuat layang-layang *poly* kecil)



Gambar 3.8 Anak-anak yang sedang mengikuti *workshop* di museum layang-layang (membuat layang-layang *diamond*)

3.3 Perancangan Konsep Visual

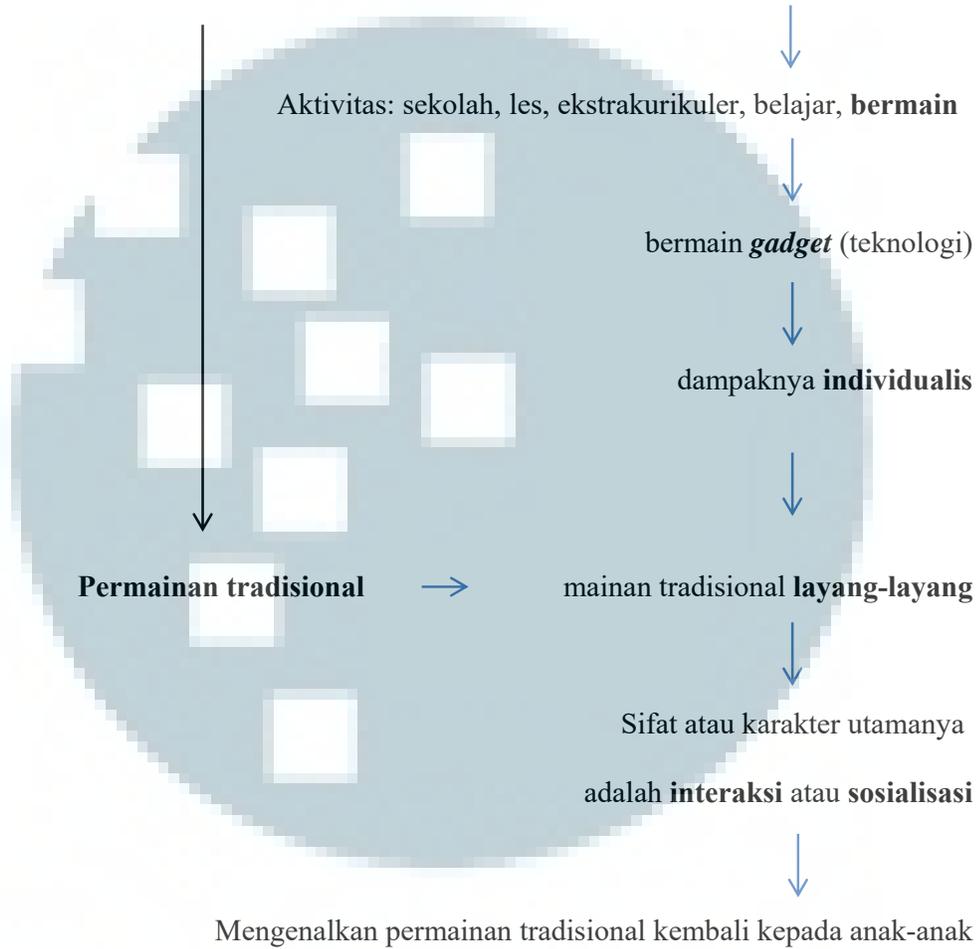




3.3.1 Mind Mapping

Kesimpulan *Mind Mapping*:

Anak-anak di Jakarta → tingkat SD → (usia 6-11 tahun)



UMMN

Berdasarkan *brainstorming* di atas, maka perancangan visual kampanye menggunakan media yang dapat menarik perhatian anak-anak. Prinsip dan elemen yang disukai anak-anak sangat mendukung dalam pembuatan *layout*, bentuk dan warna. Hasil studi pustaka, telaah literatur, penyebaran kuisisioner, dan wawancara mendukung juga dalam menentukan media kampanye dengan gaya ilustrasi anak-anak. Media utama dari pembuatan kampanye ini adalah buku yang berisi tentang pengenalan tentang mainan tradisional. Sebagai media pendukung untuk kampanye mainan tradisional ini yaitu, *booklet*, dan *merchandise*. Merujuk kepada studi pustaka, telaah literatur, penyebaran kuisisioner, dan wawancara, maka konsep visual ini adalah tentang anak-anak. Dimana terdapat warna, bentuk, dan elemen lainnya yang disukai oleh anak-anak.

3.3.3 Strategi Kreatif

3.3.3.1 Strategi Komunikasi

1. Memperkenalkan permainan tradisional pada anak-anak melalui media kampanye yaitu buku, *booklet*, dan *merchandise* sehingga mereka mengenal kembali permainan tradisional Indonesia.
2. Mendesain media kampanye (buku, *booklet*, dan *merchandise*) yang dapat menarik perhatian untuk dibaca, dan dilihat anak.

3.3.3.2 Positioning

Buku bergambar, *booklet*, dan *merchandise* tentang permainan tradisional Indonesia yang ditujukan untuk anak-anak usia 6-11 tahun di Jakarta dengan menggunakan ilustrasi, tipografi, *layout*, dan warna yang sesuai dengan kepribadian anak-anak.

3.3.3.3 Keyword

Kata-kata terpilih yang menjadi kata kunci untuk kampanye tugas akhir ini yaitu: permainan tradisional, *gadget*, interaksi/sosialisasi, edukasi/pendidikan.

3.3.4 Strategi Desain

3.3.4.1 Strategi Visual

1. Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi/gambar yang dapat dimengerti (maksudnya sederhana) dan dengan gaya gambar yang disukai oleh anak-anak usia 6-11 tahun. Pada penggambaran ilustrasi menggunakan komposisi dan *layout* yang dinamis.
2. Warna-warna yang diterapkan dalam desain menggunakan kombinasi warna yang dipadukan secara harmonis (menggunakan warna-warna cerah sesuai dengan kepribadian dan sifat anak, contoh: merah muda, kuning muda, oranye, biru muda, hijau muda, dan lain-lain).
3. Tipografi baik sebagai judul ataupun *bodytext* diperhatikan keterbacaannya dan disesuaikan dengan target yaitu anak-anak. Ciri

tipografi yang dipakai sesuai dengan sifat dan kepribadian anak-anak, yaitu bermain, aktif, ramai, dan gembira. Sehingga tipografi yang digunakan yang memiliki unsur lekukan/liuk, dinamis, dan sudutnya yang membulat. Jenis tipografi yang digunakan, yaitu:

- Rumpelstiltskin

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
1234567890

- Kids Play

abcdefghijklmn**op**qrstuvwxyz
1234567890

- Script MT Bold

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

3.3.4.2 Pemilihan Media Kampanye

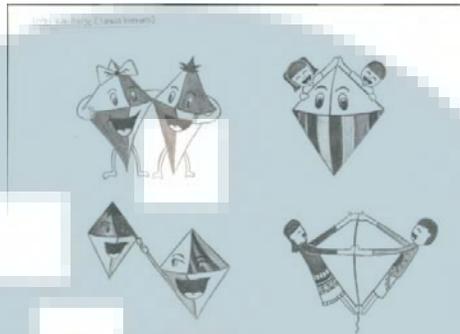
Buku tentang permainan tradisional, *booklet* dan *merchandise*.

3.4 Perancangan Visual

3.4.1 Perancangan Judul dan Logo Kampanye

Judul kampanye adalah “Ayo Dolanan”, dengan dua kata yang singkat dan mudah diingat. Dari dua kata ini berarti “Ayo Bermain”, yang dibuat berdasarkan tujuan kampanye ini yaitu agar mengajak anak-anak untuk

mengenal dan memainkan kembali mainan tradisional yang kini tergeser kedudukannya oleh permainan moderen.



Gambar 3.9 Sketsa logo kampanye (dengan *keyword* interaksi/sosialisasi).

3.4.2 Perancangan Buku

Buku yang dirancang berukuran A4, dan menjadi media utama dalam kampanye ini. Tujuannya adalah agar anak-anak dapat mengenal tentang permainan tradisional dengan membaca dan melihat ilustrasi yang ada pada buku.



Gambar 4.0 Sketsa buku permainan tradisional, layang-layang (dengan *keyword* interaksi/sosialisasi).

3.4.3 Perancangan *Booklet*

Booklet yang dirancang berukuran A5, dan menjadi media pendukung kampanye selain buku. Tujuannya adalah agar anak-anak dapat membawa *booklet* ini dengan praktis. Pada isi *booklet* terdapat beberapa hal tentang permainan tradisional.



Gambar 4.1 Sketsa *booklet* permainan tradisional, layang-layang (dengan *keyword* interaksi/sosialisasi).

UMMN