

Daftar Isi

Daftar Gambar.....	viii
Daftar Tabel	xi
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	4
1.7 Kerangka Perancangan	6
1.8 Pembabakan.....	7
BAB II.....	8
LANDASAN PEMIKIRAN.....	8
2.1 Definisi Kebudayaan	8
2.2 Definisi Bermain	9
2.3 Definisi Permainan Tradisional.....	10
2.4 Teori Animasi.....	13
2.5 Prinsip Animasi	16
2.6 <i>Motion Graphic</i>	22
2.6.1 Tahapan <i>Motion Graphic</i>	22
2.7 Teori <i>Layout</i>	25
2.7.1 Prinsip <i>Layout</i>	25
2.8 Teori Warna.....	26

2.8.1	Psikologi Warna	26
2.9	Teori Tipografi	27
2.10	Metode Analisis Matriks	29
2.11	Khalayak Sasar	30
2.11.1	Geografis Kota Bandung.....	30
2.11.2	Psikologi Perkembangan Anak	31
BAB III	32
DATA DAN ANALISIS MASALAH	32
3.1	Data	32
3.1.1	Komunitas Hong	32
3.1.2	Tujuan Komunitas Hong.....	33
3.1.3	Data Permainan Tradisional.....	33
3.1.4	Data Khayalak Sasar	43
3.2	Data Wawancara.....	44
3.3	Data Obsevasi.....	45
3.4	Data Kuesioner	46
3.5	Data Proyek Sejenis.....	47
3.5.1	Data Karya Sejenis	47
KONSEP & HASIL PERANCANGAN	52
4.1	Konsep Perancangan	52
4.1.1	Konsep Pesan	52
4.2	Konsep Kreatif	52
4.3	Konsep Media.....	53
4.3.1	Media Utama.....	53
4.3.2	Media Pendukung	53
4.4	Konsep Visual	54
1.	Gaya Visual.....	54
2.	Warna	55
3.	<i>Layout</i>	55

4. Typografi	56
4.5 Proses Perancangan	56
4.5.1 Pra Produksi	56
4.5.2 Produksi	57
4.5.3 Paska Produksi	72
4.6 Hasil Perancangan	74
BAB V.....	83
KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	86