

## ABSTRAK

### PERANCANGAN TOUCHYBOOKS SEBAGAI MEDIA PENGENALAN DAN PELESTARIAN PERMAINAN ANAK – ANAK TRADISIONAL JAWA BARAT

Oleh : Astiti Ramdani Elmanisa  
NPM: 108300050

Perkembangan jaman berimbas pada banyak bidang, baik itu bidang komunikasi, transportasi bahkan hiburan. Tiap tahun, penduduk di bumi ini semakin bertambah. Indonesia sendiri menjadi negara dengan kepadatan penduduk tertinggi ke-4 setelah Amerika. China di posisi pertama dan India di posisi kedua. Semakin bertambahnya penduduk di Indonesia ini ikut berimbas pada lahan – lahan yang dibangun sebagai tempat tinggal penduduk dan segala keperluannya, seperti perkantoran, sekolahan, tempat – tempat rekreasi lainnya.

Perkembangan teknologi juga berpengaruh banyak terhadap cara – cara bermain anak jaman sekarang. Di mana permainan elektronik seperti *Playstation*, *Xbox*, *Nintendo* dan konsol – konsol lainnya, serta ponsel – ponsel pintar yang canggih sudah dapat diakses oleh anak – anak.

Semua perkembangan jaman ini membuat keberadaan permainan tradisional rentan punah. Karena itu harus ada suatu cara yang dekat dengan kehidupan sekarang untuk mempertahankannya. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan teknologi yang sering diakses oleh anak – anak, yakni *Personal Computer*. Media ilustrasi bergerak menjadi pilihan untuk menarik minat anak – anak dan orang tua. Perancangan dari media terdiri dari beberapa aspek, seperti gaya animasi dan visualisasi. Gaya animasi 2 dimensi yang sederhana mewakili sifat permainan tradisional yang dibangun di atas kesederhanaan sebuah kelompok. Visualisasi juga menggambarkan kesan ceria dan “anak – anak” di dalamnya. Diharapkan lewat media ini, tujuan dari pelaksanaan proyek akan tercapai, yakni permainan tradisional dikenal oleh anak – anak jaman sekarang dan tetap lestari.

Kata kunci: tradisional Jawa Barat, permainan, anak – anak, orang tua, animasi, *touchybooks*.