

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Konsep.....	20
Gambar 2.1 Proses Komunikasi.....	23
Gambar 2.2 Warna CMYK & RGB.....	25
Gambar 2.3 Warna Primer .....	27
Gambar 2.0.4 Warna Sekunder .....	27
Gambar 2.5 Warna Sekunder .....	27
Gambar 2.6 Warna Intermediate.....	28
Gambar 2.7 Warna Tersier.....	28
Gambar 2.8 Warna Kwartir.....	29
Gambar 2.9 Warna Komplementer .....	29
Gambar 2.10 Warna Analog .....	30
Gambar 2.11 Warna Triadik .....	30
Gambar 2.12 Warna Split Komplementer.....	31
Gambar 2.13 Warna Tetriadik.....	31
Gambar 2.14 Tipografi.....	31
Gambar 2.15 Huruf Serif.....	31
Gambar 2.16 Huruf Sans Serif .....	31
Gambar 2.17 Huruf Scripts .....	31
Gambar 2.18 Copy Heavy Layout .....	31
Gambar 2.19 Type Specimen Layout.....	30
Gambar 2.20 Jumble Layout.....	31
Gambar 2.21 Rebus Layout .....	32
Gambar 2.22 Buku .....	32
Gambar 2.23 Buku Ilustrasi .....	33
Gambar 2.24 Gaya Ilustrasi.....	34
Gambar 2.25 Gaya Ilustrasi Anak.....	35
Gambar 2.26 Gaya Ilustrasi Nusantara .....	36
Gambar 2.27 Virtual Reality (VR).....	37
Gambar 2.28 AR Permainan Pokemon Go .....	37
Gambar 2.29 AR Kartu Choki-Choki .....	38
Gambar 3.1 Komunitas Hong .....	39
Gambar 3.2 Komunitas Hong .....	39
Gambar 3.3 Struktur Pengurus Komunitas Hong .....	41
Gambar 3.4 Permainan Engklek .....	42
Gambar 3.5 Permainan Tetemute.....	43
Gambar 3.6 Permainan Galah Asin.....	44
Gambar 3.7 Bentuk Permainan Galah Asin .....	44
Gambar 3.8 Permainan Oray-orayan.....	45
Gambar 3.9 Permainan Surser.....	47
Gambar 3.10 Permainan Keris-kerisan .....	49

Gambar 3.11 Cara Membuat Keris-kerisan .....	49
Gambar 3.12 Permainan Boi-Boian .....	50
Gambar 3.13 Peralatan Boi-Boian .....	50
Gambar 3.14 Permainan Rorodaan .....	51
Gambar 3.15 Permainan Congklak .....	51
Gambar 3.16 Gasing Tradisional dan Modern .....	52
Gambar 3.17 Buku “Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia” .....	54
Gambar 3.18 Buku “Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia” .....	55
Gambar 3.19 Buku Ilustrasi “Petualangan Peni Si Penyu Laut” .....	56
Gambar 3.20 Fitur Augmented Reality (AR) Pada Buku .....	56
Gambar 3.21 Anak-anak yang sedang bermain bola .....	57
Gambar 3.22 Anak-anak yang bermain HP .....	57
Gambar 3.23 Observasi Komunitas Hong .....	58
Gambar 3.24 Pakarangan Ulin Komunitas Hong.....	58
Gambar 3.25 Bandung International Podcast Eps.45.....	59
Gambar 3.26 Cecep Imansah .....	63
Gambar 3.27 Wawancara Bersama Komunitas Hong.....	64
Gambar 3.28 Lala Fadilah.....	66
Gambar 3.29 Wawancara Bersama Komunitas Temen Main.....	66
Gambar 4.1 Ilustrasi Gaya Kartun .....	78
Gambar 4.2 Referensi Ilustrasi Gaya Kartun .....	78
Gambar 4.3 Typeface Le Gusto .....	78
Gambar 4.4 Typeface Pink Chicken .....	79
Gambar 4.5 Warna yang digunakan.....	79
Gambar 4.6 Layout Buku Ilustrasi .....	80
Gambar 4.7 Sketsa Konsep Karakter Ujang .....	83
Gambar 4.8 Sketsa Konsep Karakter Ujang .....	84
Gambar 4.9 Karakter Ujang .....	84
Gambar 4.10 Sketsa Konsep Karakter Kania.....	85
Gambar 4.11 Sketsa Konsep Karakter Kania.....	85
Gambar 4.12 Karakter Kania .....	86
Gambar 4.13 Judul Buku .....	86
Gambar 4.14 Sketsa Sampul Buku .....	87
Gambar 4.15 Sampul Buku .....	87
Gambar 4.16 Layout Buku.....	88
Gambar 4.17 Motion Grafik Lagu Oray-orayan .....	89
Gambar 4.18 Motion Opening Buku.....	89
Gambar 4.19 Pembuatan Aplikasi AR .....	90
Gambar 4.20 Pembuatan Aplikasi AR .....	90
Gambar 4.21 Hasil Aplikasi AR .....	91
Gambar 4.22 E-book Mari Bermain Permainan Tradisional Sunda .....	92

Gambar 4.14 Sketsa Sampul Buku .....	87
Gambar 4.15 Sampul Buku .....	87
Gambar 4.16 Layout Buku .....	88
Gambar 4.17 Motion Grafik Lagu Oray-orayan .....	89
Gambar 4.18 Motion Opening Buku .....	89
Gambar 4.19 Pembuatan Aplikasi AR .....	90
Gambar 4.20 Pembuatan Aplikasi AR .....	90
Gambar 4.21 Hasil Aplikasi AR .....	91
Gambar 4.22 E-book Mari Bermain Permainan Tradisional Sunda .....	92
Gambar 4.23 Konten Facebook .....	95
Gambar 4.24 Konten Instagram .....	95
Gambar 4.25 Desain Poster .....	96
Gambar 4.26 Poster .....	96
Gambar 4.27 X-Banner .....	97
Gambar 4.28 Kaos Mari Bermain Permainan Tradisional Sunda .....	97
Gambar 4.29 Totebag Mari Bermain Permainan Tradisional Sunda .....	98
Gambar 4.30 Stiker Merchandise .....	98
Gambar 4.31 Gantungan Kunci .....	99

### **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Analisis Matriks Perbandingan .....	72
Tabel 3.2 Analisis SWOT .....	73
Gambar 4.1 Biaya produksi merchandise .....	82