

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 Kuarter	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