

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR MOTO DAN PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	3
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Manfaat Perancangan	5
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	6
1.6 Kerangka Berfikir	7
1.7 Pembabakan	8
BAB II. DASAR PEMIKIRAN	9
2.1 Definisi Permainan	9
2.2 Permainan Tradisional	13
2.3 Manfaat Permainan Tradisional	17
2.4 Definisi Anak	21
2.5 Media Informasi	21
2.6 Desain Komunikasi Visual	22
2.7 Definisi Aplikasi Mobile	28
BAB III. DATA DAN ANALISIS MASALAH	33
3.1 Data	33
3.2 Data Penduduk	35
3.3 Data Permainan Tradisional Jawa Barat	36

3.4 Data Khalayak Sasaran	49
3.5 Data Observasi dan Survei	52
BAB IV. KONSEP DAN PERANCANGAN	59
4.1 Konsep Pesan	59
4.2 Konsep Kreatif	59
4.3 Konsep Media	60
4.4 Konsep Visual	63
4.5 Konsep Bisnis	69
4.6 Hasil Perancangan	71
4.7 Media Pendukung	81
BAB V. PENUTUP	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	89