MERCHANDISE DOODLE ART PERMAINAN TRADISIONAL

Abdillah Dzaky Achmad

41913110089

ABSTRACT

Evolution of Merchandise Industry, especially fashion merchandise is having new kind and model. It is supported by the technology development in graphic design and visual effect. Merchandise is one of human needs which quite often to be primary needs, even just for protect the body until being a fashion mode. These phenomenons are giving new trend in using merchandise like doodle art. It's also giving chance to introduce traditional games from all around Indonesia. Not only introducing traditional games, but also might be possible to introduce culture itself. Indonesia has a lot of areas with their typical traditional games and unique culture with artistic value For the example, some traditional games are having character which using iconic thing from each area, such as *tengkluk tanduk (Sumatera), blangkon (Jawa), King Baba dengan sehelai burung enggang (Kalimantan), sigarak (Sulawesi),* and *pengikat kepala dengan burung kasuari (Papua).* This final term report contain of design of doodle art merchandise to be in the form of iconic traditional game in Indonesia which inspired by animation doodle art which be transformed on traditional games to introduce not only the traditional game itself, but also the culture of those area.

Keywords: Tradisional Games, *Merchandise, dan Doodle Art*

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id/

MERCHANDISE DOODLE ART PERMAINAN TRADISIONAL

Abdillah Dzaky Achmad

41913110089

ABSTRAK

Perkembangan industri *merchandise*, terutama *merchandise* yang menjadi *trend fashion,* semakin banyak memunculkan jenis dan model baru. Hal tersebut didukung oleh perkembangan teknologi dalam hal *computer graphic* dan efek visual. *Merchandise* adalah salah satu kebutuhan makhluk hidup yang sering dijadikan untuk kebutuhan primer, baik hanya untuk melindungi tubuhnya saja hingga ke *mode fashion*. Fenomena-fenomena seperti pada contoh memberikan tren baru dalam penggunaan *merchadise* bergaya *doodle art*, dan juga memberikan peluang untuk memperkenalkan permainan tradisional dari pada setiap kepulauan di Indonesia. Tidak hanya memperkenalkan permaianan tradisional dari suatu daerah, namun perkenalan terhadap suatu budaya tertentu dari sebuah daerah juga mungkin dilakukan. Indonesia sendiri juga memiliki banyak daerah dengan permaianan tradisional khasnya masing-masing dan juga budaya yang unik dengan segala nilai-nilai keseniannya. Contohnya mengenai permainan tradisional khas nusantara dengan beberapa dari karakter yang menggunakan ikonik daerah tersebut seperti tengkuluk tanduk (sumatera) blangkon (jawa) king baba dengan sehelai burung enggang (Kalimantan) sigarak (Sulawesi) dan pengikat kepala dengan bulu kasuari (papua). Laporan Tugas Akhir ini akan memuat mengenai perancangan *merchandise doodle art* berupa permainan tradisional ikonik dari daerah di Indonesia yang terinspirasi pada *doodle art* animasi yang di transformasikan pada jenis permaianan tradisional khas daerah tersebut untuk memperkenalkan tidak permainan tradisional, namun juga kebudayaan khas daerah tersebut.

Kata kunci: Permainan Tradisional , *Merchandise, dan Doodle Art*

https://lib.mercubuana.ac.id/