

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah	3
I.3 Rumusan Masalah	3
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	3
I.5.1 Tujuan Perancangan	4
I.5.2 Manfaat Perancangan	4
BAB II MOTIF GANASAN SEBAGAI CIRI KHAS BATIK SUBANG...	5
II.1 Pengertian Batik	5
II.1.1 Jenis Batik Menurut Pembuatannya	6
II.2 Motif Ganasan	8
II.2.1 Pengertian Ganasan	8
II.3 Hasil Analisa	11
II.3.1 Observasi	11
II.3.2 Wawancara	14
II.3.2.1 Hasil Wawancara	15
II.3.3 Kuesioner / Angket	18
II.3.3.1 Data Responden Kuesioner	18
II.3.3.2 Hasil Data Kuesioner	19

II.4 Resume	20
II.4.1 Solusi Perancangan	21
BAB III STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN	22
III.1 Khalayak Sasaran	22
III.2 Strategi Perancangan	23
III.2.1 Tujuan Komunikasi	23
III.2.2 Pendekatan Komunikasi	24
III.2.3 <i>Mandatory</i>	25
III.2.4 Materi Pesan	25
III.2.5 Gaya Bahasa	25
III.2.6 Strategi Kreatif	26
III.2.6.1 <i>Copywriting</i>	26
III.2.6.2 <i>Storyline</i>	26
III.2.7 Strategi Media	27
III.2.7.1 Media Utama	28
III.2.7.2 Media Pendukung	28
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	29
III.3 Konsep Visual	29
III.3.1 Format Desain	30
III.3.2 Tata Letak (<i>Layout</i>)	30
III.3.3 Tipografi	31
III.3.4. <i>Readability</i>	33
III.3.5 Ilustrasi	34
III.3.5.1 Struktur huruf	35
III.3.5.2 <i>Unity</i> huruf	35
III.3.6 Warna	39
BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI.....	40
IV.1 Proses Sketsa	40
IV.2 Proses Digitalisasi	42
IV.2.1 Proses Digitalisasi dengan <i>Software</i> Adobe Ilustrasi CC	43

IV.2.2 Proses Digitalisasi dengan <i>Software</i> Fontlab Studio 6.1	45
IV.3 Tampilan Huruf	46
IV.4 Aplikasi Pada Media	47
IV.4.1 Media Utama	47
IV.4.2 Media Pendukung	54
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	63