

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	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah	2
I.3 Rumusan Masalah	2
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Tujuan & Manfaat Perancangan	3
I.5.1 Tujuan Perancangan	3
I.5.2 Manfaat Perancangan	3
BAB II. TEKNIK <i>ENGRAVING</i> SEBAGAI MEDIA PRODUK	4
II.1 Landasan Teori	4
II.1.1 Teknik Cetak	4
II.1.2 <i>Engraving</i>	4
II.1.3 Sejarah <i>Engraving</i>	6
II.1.4 Alat – Alat <i>Engraving</i>	6
II.1.5 Tahap Proses <i>Engraving</i>	11
II.1.6 Hasil Akhir <i>Engraving</i>	23
II.1.7 Penerapan <i>Engraving</i> Pada Produk	24
II.1.8 Manfaat Teknik <i>Engraving</i> Sebagai Produk	30
II.2 Kondisi Masyarakat	30

II.2.1 Analisa	33
II.3 Resume	33
II.4 Solusi Perancangan	34
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN.....	35
III.1 Khalayak Sasaran	35
III.2 Strategi Perancangan	39
III.2.1 Tujuan Komunikasi	40
III.2.2 Pendekatan Komunikasi	40
III.2.3 <i>Mandatory</i>	42
III.2.4 Materi Pesan	43
III.2.5 Gaya Bahasa	43
III.2.6 Strategi Kreatif	43
III.2.7 Strategi Media	44
III.2.8 Strategi Distribusi & Waktu Penyebaran Media	48
III.3 Konsep Visual	51
III.3.1 Format Desain	51
III.3.2 Tata Letak (<i>Layout</i>)	51
III.3.3 Tipografi	53
III.3.4 Ilustrasi	55
III.3.5 Warna	59
III.3.6 <i>Bundling Dan Packaging</i>	60
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	62
IV.1 Media Utama	62
IV.2 Media Pendukung	65
IV.2.1 <i>Flyer</i>	87
IV.2.2. Poster	88
IV.2.3 <i>X-Banner</i>	90
IV.2.4 <i>Artprint</i>	91
IV.2.5 <i>Totebag</i>	92
IV.2.6 Stiker	93

IV.2.7 Pouch	94
IV.2.8 <i>Postcard</i>	95
IV.2.9 Tumbler	96
IV.2.10 Asbak	97
IV.2.11 <i>Patches</i>	98
IV.2.12 <i>T-shirt</i>	99
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	100
V.1 Kesimpulan	100
V.1 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	105
PERSETUJUAN PUBLIKASI	112
RIWAYAT HIDUP	113