

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x

BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah.....	2
I.3 Rumusan Masalah.....	3
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	4
I.5.1 Tujuan Perancangan.....	4
I.5.2 Manfaat Perancangan.....	4

BAB II. CERITA RAKYAT BELITUNG “BERASUK”.....	5
II.1 Landasan Teori.....	5
II.1.1 Cerita Rakyat.....	5
II.1.2 Budaya Berburu Berasuk di Belitung.....	6
II.2 Objek Penelitian	7
II.2.1 Cerita Rakyat Berasuk oleh Huzaini Sahib	7
II.2.2 Tokoh-tokoh dalam Cerita Rakyat “Berasuk”.....	8
II.2.3 Latar Tempat	10
II.2.4 Nilai-Nilai dari Cerita Rakyat “Berasuk”.....	11
II.3 Analisis Permasalahan.....	13
II.3.1 Observasi	13
II.3.2 Wawancara	14
II.3.3 Kuesioner.....	15
II.4 Resume	17
II.5 Solusi Perancangan.....	18

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	19
III.1 Khalayak Sasaran	19
III.2 Strategi Perancangan.....	23
III.2.1 Tujuan Komunikasi.....	23
III.2.2 Pendekatan Komunikasi.....	23
III.2.3 <i>Mandatory</i>	25
III.2.4 Materi Pesan.....	26
III.2.5 Gaya Bahasa.....	26
III.2.6 Strategi Kreatif.....	26
III.2.7 Strategi Media	31
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	34
III.3 Konsep Visual	36
III.3.1 Format Desain	36
III.3.2 Tata Letak (<i>Layout</i>).....	36
III.3.3 Tipografi.....	37
III.3.4 Ilustrasi.....	38
III.3.5 Warna	40
III.3.6 Audio.....	40
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIK PRODUKSI.....	41
IV.1 Media Utama.....	41
IV.1.1 Teknis Produksi	42
IV.2 Proses Produksi.....	45
IV.2 Media Pendukung	55
IV.2.1 Media Pendukung Promosi	55
IV.2.1 Media Pendukung <i>Merchandise</i>	60
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
V.1 Kesimpulan.....	67
V.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70
Lampiran Daftar Pertanyaan	71