DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISNALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
UCAPAN TERIMAKASIH vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR x
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Fokus Masalah 3
1.4 Tujuan Perancangan 3
BAB II PEMBAHASAN DAN PENYELESAIAN MASALAH
2.1 Pengertian Multimedia 4
2.1.1 Multimedia Interaktif 4
2.1.1 Multimedia *Offline* 5
2.1.1 Multimedia *Online* 5
2.2 Pengertian Icon 5
2.2.1 Icon Logo 5
2.2.2 Iconografi 6
2.3 Pengertian Olahraga Arung Jeram 6
2.4 Peralatan Olahraga Arung Jeram 7
2.4.1 *River Boat* (Perahu) 7
2.4.2 *Life Jackets* (Pelampung) 8
2.4.3 *Paddle* (Dayung) 8
2.4.4 *Helm* (Pelindung Kepala) 9
2.5 Teknik Dasar Mendayung 9
2.5.1 Maju (*Forward*) 10
2.5.2 Mundur (*Backward*) 10

2.5.2 Belok Kiri (*Turn Left*) 11
2.5.2 Belok Kanan (*Turn Right*) 11
2.5.2 Berhenti (*Stop*) 12
2.6 Penyelamatan Diri (*Self Rescue*) 12
2.6.1 *Defensive Swimming Potition* 12
2.6.2 *Aggressive Swimming Potition* 13
2.7 Klasifikasi Tingkat Kesulitan Sungai 13
2.7.1 *Class I* 13
2.7.2 *Class II* 13
2.7.3 *Class III* 14
2.7.4 *Class IV* 14
2.7.5 *Class V* 15
2.7.6 *ClassIV* 15
2.7.7 *Class VI* 15
2.7.8 Macam – macam Arus Sungai 16
2.7.9 Bentuk Arus Sungai (Riam) 17
2.8 Skema Pengarungan Sungai Palayangan 18
2.9 Perizinan 19
2.10 Khalayak Sasaran 20
2.10.1 Demografis 20
2.10.2 Geografis 20
2.10.3 Psikografis 21
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL
3.1 Strategi Perancangan 22
3.1.1 Strategi Komunikasi 23
3.1.1.1 Tujuan Komunikasi 23
3.1.1.2 Materi Pesan 23
3.1.2 Strategi Kreatif 24
3.1.2.1 Suara Pendukung 24
3.1.2.2 Pendekatan Visual 25
3.1.2.3 Pendekatan Navigasi 25
3.1.3 Strategi Media 26
3.1.4 Pemilihan Media 26

3.1.4.1 Media Utama 27
3.14.2 Media Penunjang 27
3.1.4.3 Media Pengingat 27
3.1.4.4 Tahap Pendistribusian 27
3.2 Konsep Visual 28
3.2.1 Format Desain 28
3.2.1.1 Logo Media Interaktif 28
3.2.1.2 Intro 29
3.2.1.3 Tampilan Menu Utama 29
3.2.1.4 *Lay Out* 30
3.2.1.5 Tipografi 30
3.2.1.6 Studi Warna 31
BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI
4.1 Media Utama 33
4.1.1 Media Interaktif 34
4.2 Media Pendukung 35
4.2.1 *Paper Model* 35
4.2.2 T – Shirt. 36
4.2.3 Stiker 36
4.2.4 Poster 37
4.2.5 Pin 38
4.2.6 Gantungan Kunci 39
4.2.7 Botol Air Minum 40
DAFTAR PUSTAKA 41
LAMPIRAN 42