DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR LAMPIRAN ix
KOSA KATA/GLOSSARY 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 Perancangan 3
I.6 Manfaat Perancangan 3

BAB II INFORMASI MENGENAL JENIS DAN KARAKTER ANJING SERTA CARA MEMELIHARANYA BAGI PEMULA 5
II.1 Anjing 5
II.2 Klasifikasi Anjing Menurut The Kennel Club 5
II.3 Analisa S.W.O.T Perbandingan Tipe Anjing 10
II.4 Anjing *Toy Breeds* 11
II.4.1 Jenis dan Karakter Anjing *Toy Breeds* serta cara memeliharanya .. 12
II.5 Perkumpulan Kinologi Indonesia (PERKIN) 31
II.5.1 Sejarah PERKIN 31
II.5.2 Peranan PERKIN 32
II.5.3 Keanggotaan PERKIN Jawa Barat 32

II.6 Target *Audience* 33
II.6.1 Demografis 33
II.6.2 Geografis 34
II.6.3 Psikografis 34
II.7 Resume Yang mengarah pada solusi Perancangan 34

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 35
III.1 Strategi Perancangan 35
III.1.1 Tujuan Komunikasi 36
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 37
III.1.2.1 Pendekatan Komunikasi Visual 37
III.1.2.2 Pendekatan Komunikasi Verbal 37
III.1.3 Materi Pesan 37
III.1.4 Gaya Bahasa 37
III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan 38
III.1.6 Strategi Kreatif 38
III.1.7 Strategi Media 39
III.1.7.1 Pemilihan Media 39
III.1.7.1.1 Media Utama 40
III.1.7.1.2 Media Pendukung 40
III.2 Strategi Distribusi 42
III.3 Konsep Visual 42
III.3.1 Format Desain 43
III.3.2 Tata letak 43
III.3.3 Huruf 44
III.3.4 Ilustrasi 45
III.3.5 Warna 47
III.4 Audio 48
III.4.1 Musik 48

BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA
IV.1 Material 49

IV.1.1 *Hadware* (Perangkat Keras) 49
IV.1.2 *Software* (Perangkat Lunak) 49
IV. 2 Pra Produksi..... 50
IV.3 Produksi..... 50
IV.1 Pasca Produksi 52
IV.2 Media Pendukung..... 52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN