DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 2
I.3 Rumusan Masalah 2
I.4 Batasan Perancangan 2
I.5 Tujuan Perancangan 2
I.6 Manfaat Perancangan 3

BAB II LANDASAN TEORI 4
II.1 Definisi Informasi 4
II.1.1 Jenis Media Informasi 5
II.1.2 Pengertian Buku Ilustrasi 5
II.1.3 Definisi Bermain, Main, dan Permainan 7
II.1.4 Permainan Tradisional 10
II.2 Permainan Meong-meongan Bali 11
II.2.1 Sejarah Permainan Meong-meongan Bali 12
II.2.2 Sarana dan Prasarana Pendukung Permainan 12
II.2.3 Tata Cara Bermain 13
II.2.4 Manfaat Permainan Meong-meongan 17
II.2.5 Makna Permainan Meong-meongan 18
II.3 Kondisi Permainan Meong-meongan di Masyarakat 18
II.4 Analisa Permainan Meong-meongan 19
II.5 Solusi Perancangan 21

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 23
III.1 Strategi Perancangan 23
III.1.1 Tujuan Komunikasi 23
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 23
III.1.2.1 Komunikasi Visual 23
III.1.2.2 Komunikasi Verbal 24
III.1.3 Materi Pesan 24
III.1.4 Gaya Bahasa 25
III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan 25
III.1.5.1 *Consumer Insight* 25
III.1.5.2 *Consumer Journey* 25
III.1.6 Strategi Kreatif 26
III.1.7 Strategi Media 26
III.1.7.1 Media Utama 26
III.1.7.2 Media Pendukung 27
III.1.8 Strategi Distribusi 28
III.2 Konsep Visual 29
III.2.1 Format Desain 29
III.2.2 Tata Letak *(Layout)* 30
III.2.3 Tipografi 31
III.2.4 Warna 31
III.2.5 Konsep Ilustrasi & Referensi Visual 32
III.2.5.1 Konsep Ilustrasi 32
III.2.5.2 Referensi Visual 34

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA 38
IV.1 Media Utama 38
IV.1.1 Penulisan Deskripsi Ilustrasi 38
IV.1.2 Perancangan Cerita Sebagai Deskripsi dan Dasar Perancangan Ilustrasi 38
IV.1.2.1 Sketsa 41
IV.1.2.2 Digitalisasi dan Warna Ilustrasi Beserta Deskripsi 46
IV.1.3 Perancangan *Cover* 51
IV.1.3.1 Tampilan 54
IV.2 Media Pendukung 55
IV.2.1 *Bookmark*/Pembatas Buku 55
IV.2.2 Stiker 56

IV.2.3 Pin 56
IV.2.4 *Tote Bag* 57
IV.2.5 *T-Shirt*/Kaos 58
IV.2.6 *X-Banner* 59
IV.2.7 *Flag Chain/* Rantai Bendera 60
IV.2.8 *Poster* 61
IV.2.9 *Facebook* 62
IV.2.10 *Display Book* 62

DAFTAR PUSTAKA 64
LAMPIRAN 65