DAFTAR ISI

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

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Rumusan Masalah 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.5 Tujuan Perancangan 3

BAB II MITOS KUCING 4
2.1 Mitos 4
2.2 Kucing 5
2.2.2 Kucing & Kebiasaannya 6
2.3 Mitos Kucing Yang Berada Di Indonesia 6
2.4 Analisis Permasalahan 7
2.5 *Target Audien* 8

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 9
3.1 Strategi Perancangan 9
3.1.2 Tujuan Komunikasi 9
3.1.3 Pendekatan Verbal 9
3.1.4 Strategi Kreatif 10
3.1.5 Strategi Media 10

3.2 Konsep *Visual* 12
3.2.1 Gaya *Visual* 13
3.2.2 Format Desain 14
3.2.3 Tata Letak 14
3.2.4 Tipografi 15
3.2.5 *Font* Judul 17
3.2.6 Warna 17
3.2.7 Karakter 19

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA 26
4.1 Media Utama 26
4.2 Pra Produksi Media 26
4.3 Teknis Cetak 28
4.3.1 Buku Ilustrasi 28
4.3.2 *HardCover* 29
4.3.3 Isi Buku 29
4.4. Media Promosi 32
4.4.1 Poster peluncuran buku 32
4.4.2 *Gimmick* 33
4.4.3 Pembatas buku 33
4.4.4 Mug 34
4.4.5 *Goddey bag* 34
4.4.6 *Sticker* 35
4.4.7 Gantungan kunci 35

DAFTAR PUSTKA 36
LAMPIRAN 37