DAFTAR ISI

ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR LAMPIRAN ix
BAB I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 2
I.3 Fokus masalah 2
I.4 Tujuan Perancangan 2

BAB II PERANCANGAN BONEKA TAMBANG DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL 4

II.1 Sejarah Boneka 4
II.2 Definisi Promosi 4
II.3 Media Audio Visual 5
II.3.1 Keunggulan Media Audio Visual 6
II.4 Profil Galeri " Corax Art " 6
II.4.1 Bahan Utama dan Bahan Baku Pendukung 8
II.4.2 Cara Pengemasan Boneka Tambang 9
II.4.3 Perkembangan Boneka Tambang 10
II.4.4 Cara Penjualan Boneka Tambang 13
II.5 Analisa SWOT 13
II.6 Target Audience 13
II.6.1 Primer 14
II.6.2 Sekunder 14
II.7 Hasil Observasi Boneka Tambang 15
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 17

III.1 Strategi Perancangan 17
III.1.1 Pendekatan Komunikasi 17
III.1.2 Strategi Kreatif 17
III.1.3 Strategi Media 18
III.1.4 Strategi Distribusi 18
III.2 Konsep Visual 19
III.2.1 Format Desain 19
III.2.2 Tata Letak *(Layout*) 21
III.2.3 Tipografi 22
III.2.4 Warna 23
III.2.5 Audio 24

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA 25

IV.1 Material Produksi 25
IV.1.1 Perngkat Keras (*Hardware*) 25
IV.1.2 Perngkat Lunak (*software*) 25
IV.2 Teknis Produksi 26
IV.2.1 Pra Produksi 26
IV.2.2 Produksi 27
IV.2.3 Media Pendukung 33

DAFTAR PUSTAKA 37
LAMPIRAN 38