DAFTAR ISI

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

BAB II BUKU TENTANG MANFAAT PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK INDONESIA 4
II.1 Permainan Tradisional 4
II.2 Permainan Congklak 5
II.2.1 Papan Congklak 6
II.2.2 Cara Bermain Congklak 7
II.2.3 Konsep Kearifan Lokal dalam Congklak 8
II.2.4 Manfaat Permainan Congklak 9
II.3 Media Informasi 12
II.3.1 Perihal Buku 13
II.4. Pengertian Dokumentasi 14
II.5. Psikologis Anak Usia 10-12 Tahun 15
II.6. Target Audiens (Segmentasi) 15
II.7. Analisis Permasalahan 16

BAB III STRATEGI PERANCANGN DAN KONSEP VISUAL 18
III.1. Strategi Perancangan 18
III.1.1. Pendekatan Komunikasi 18

III.1.2 Target Audiens.....19
III.1.3 Strategi Kreatif 19
III.1.4 Strategi Media 20
III.1.5 Strategi Distribusi 22
III.2. Konsep Visual 22
III.2.1 Format Desain 22
III.2.2 Tata Letak (*Layout*) 23
III.2.3 Tipografi 25
III.2.4 Ilustrasi 26
III.2.5 Warna 30

BAB IV STRATEGI TEKNIS PRODUKSI MEDIA 31
IV.1. Teknis Media 31
IV.2. Media Utama 32
IV.2.1 Buku Permainan Tradisional Congklak.....32
IV.2. Media Pendukung 33
IV.2.1 Flayer 33
IV.2.2 Poster 34
IV.2.3 X-Banner.....35
IV.2.4 Flag Chain.....35
IV.2.5 *Merchandise* (Media *Gimmick*) 36
IV.3. Spesifikasi Hardware dan Software yang digunakan 37

DAFTAR PUSTAKA.....38
LAMPIRAN.....40