DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

SURAT KETERANGAN HAK EKSKLUSIF ii

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS iii

KATA PENGANTAR iv

ABSTRAK v

ABSTRACT vi

DAFTAR ISI vii

DAFTAR GAMBAR xi

BAB I PENDAHULUAN 1

I.1. Latar Belakang Masalah 1

I.2. Identifikasi Masalah 3

I.3. Rumusan Masalah 3

I.4. Batasan Masalah 3

I.5. Tujuan Perancangan 4

BAB II PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PERMAINAN TRADISIONAL SONDAH/ENGKLEK 5

II.1. Permainan 5

II.2. Permainan Tradisional 6

II.3. Permainan Tradisional Sondah/engklek 6

II.3.1. Sejarah Permainan Sondah/engklek 7

a. Penyebaran Permainan Sondah/engklek 7

II.3.2. Cara Bermain Permainan Tradisional Sondah/engklek 8
a. Pemain dalam permainan Tradisional Sondah/engklek 8
b. Lapangan untuk Permainan Tradisional Sondah/engklek 9
c. Cara Bermain Permainan Tradisional Sondah/engklek 9
II.3.3. Manfaat Permainan Tradisional Sondah/engklek 11
II.4. Multimedia 12
II.4.1. Pengertian Multimedia 12
II.4.2. Multimedia Interaktif 14
II.4.2.1. Model-model Multimedia Interaktif 14
II.4.2.2. Struktur Navigasi Multimedia Interaktif 16
II.4.2.3. Karakteristik Media di dalam Multimedia 17
II.4.3. Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran 19
II.4.4. Manfaat Multimedia dalam Kegiatan Pembelajaran 20
II.5. Media Informasi 20
II.6. Animasi 21
II.6.1 Jenis-jenis Animasi 21
II.7. Video 23
II.7.1. Pengertian Video 23
II.7.2. Tujuan Penggunaan Media Video Pembelajaran 24
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 25
III.1. Strategi Perancangan 25
III.1.1. Pendekatan Komunikasi 26

a. Strategi Komunikasi Visual 27
b. Strategi Komunikasi Verbal 27
c. Tujuan Komunikasi Perancangan 27
d. Tema Dasar Perancangan 27
e. Pesan Utama 28
f. Materi Pesan 28
III.1.2. Strategi Kreatif 28
III.1.3. Strategi Media 29
III.1.3.1. Pemilihan Media 29
III.1.4. Strategi Distribusi 30
III.2. Konsep Visual 31
III.2.1. Format Desain 32
III.2.2. Tata Letak (*Layout*) 32
III.2.3. Tipografi 32
III.2.4. Ilustrasi 34
III.2.5. Warna 36
BAB IV TEKNIS MEDIA DAN PRODUKSI 37
IV.1. Media Utama 37
IV.1.1. Multimedia Interaktif 37
IV.2. Media Pendukung 42
IV.2.1. Buku Panduan 42
IV.2.2. Alas Bermain 43

IV.2.3. Tas (tempat menyimpan alas bermain).....43

IV.2.4. Kojo..... 44

IV.2.5. Cover CD 45

IV.2.6. Pin 45

IV.2.7. Stiker 46

Daftar Pustaka..... 47

Lampiran 48