DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS
SURAT KETERANGAN EKSKLUSIF
KATA PENGANTAR i
ABSTRAK ii
ABSTRACT iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR LAMPIRAN viii
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 3
BAB II CABAI SEBAGAI BAGIAN DARI MASYARAKAT
II.1 Cabai di Indonesia 4
II.1.1 Macam-Macam Jenis Cabai 5
II.2 Cabai Sebagai Selera Nusantara 8
II.3 Cabai Dan Budaya Di Indonesia 10
II.4 Perkembangan Anak untuk Menyesuaikan dengan Solusi Masalah 19
II.5 Permainan Anak (*Game Online*) Menjadi Solusi 19
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL
III.1 Strategi Perancangan 21
III.1.1 Studi Target Audience 21
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 23
III.1.3 Strategi Kreatif 23

III.1.4 Strategi Media.....24
III.1.5 Strategi Distribusi.....24
III.2 Konsep Visual.....25
III.2.1 Ilustrasi.....25
III.2.2 Warna.....28
III.2.3 Tipografi.....29
III.2.4 Kajian Tentang Studi Karakter.....30
III.2.5 Indeks Dalam Pembuatan Game.....31
III.2.6 Storyline.....31
BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA.....32
IV.1 Proses Perancangan Game Flash.....32
IV.2 Media Pendukung.....33
IV.2.1 Kemasan.....33
IV.2.2 Poster.....33
IV.2.3 Paper Craft.....34
IV.2.4 Manual Guide.....35
IV.2.5 Sticker.....35
IV.2.6 Media Promosi.....36
IV.2.6.1 Media Promosi T-shirt.....38
IV.2.6.2 Media Promosi pin.....38
DAFTAR PUSTAKA.....39
LAMPIRAN.....40