DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

SURAT KETERANGAN PENYERAHAN HAK EKSLUSIF ii

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS iii

KATA PENGANTAR iv

ABSTRAK v

ABSTRACT vi

DAFTAR ISI vii

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiii

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 PERMAINAN TRADISIONAL BETAWI 5

II.1 Definisi Permainan 5

II.2 Permainan Tradisional 7

II.3 Manfaat Permainan Tradisional 7

II.4 Permainan Tradisional Betawi 8

II.4.1Latar Belakang Kebudayaan Betawi 8

II.4.2 Perkembangan Permainan Tradisional Betawi 9
II.4.3 Jenis-Jenis Permainan Tradisional Betawi 10
II.4.3.1Jangkungan 13
II.4.3.2Dampu 13
II.4.3.3 Congklak 14
II.4.3.4 Bentengan 15
II.4.3.5 Tok Kadal 16
II.4.3.6 Petak Umpet 17
II.5 Analisa Masalah 18
II.5.1Penyebab Permainan Tradisional Betawi Sudah Jarang Dimainkan 18
II.6Tinjauan Buku Cerita Bergambar 20
II.6.1 Pengertian Cerita Bergambar 20
II.6.2 Fungsi dan Peranan Cergam 21
II.7 Kelompok Sasaran *(Target Audience)* 21
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL
III.1 Strategi Perancangan 24
III.1.1Kelompok Sasaran *(Target Audience)* 24
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 25
III.1.3 Strategi Kreatif 26
III.1.4 Strategi Media 27
III.1.4.1 Media Utama 27
III.1.4.2 Media Pendukung 28

III.1.5 Strategi Distribusi 29
III.2 Konsep Visual 29
III.2.1 Format Desain 29
III.2.2 Tata Letak (layout) 30
III.2.3 Tipografi 32
III.2.4 Ilustrasi 32
III.2.5 Warna 34
III.2.6 Studi Lokasi 34
III.2.7 Studi Karakter 36
III.2.8 Storyline 40
III.2.9 Studi Properti 41
BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 44
IV.1 MEDIA UTAMA 44
IV.1.1 Proses Perancangan Buku Bergambar 44
IV.1.2 Sampul Depan dan Sampul Belakang 44
IV.1.3 Isi Buku 45
IV.2 MEDIA PENDUKUNG 46
IV.2.1 Poster 46
IV.2.2 *Mini X-Banner* 47
IV.2.3 *Flyer* 48
IV.2.4 Stiker 49
IV.2.5 Pembatas Buku 50

IV.2.6 Pin 51

IV.2.7 Jadwal Pelajaran Sekolah 51

IV.2.8 *Notes* (Buku Catatan) 52

DAFTAR PUSTAKA 53

LAMPIRAN 55