DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS ii
ABSTRAK iii
ABSTRACT iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR vii

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 3
1.3 Rumusan Masalah 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Tujuan Perancangan 4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5

2.1 Budaya Sunda 5
2.2 Kesenian 6
2.3 Wayang Golek 7
2.4 Sejarah Wayang Golek 7
2.5 Wayang Golek sebagai Media Informasi 8
2.6 Permasalahan Wayang Golek 8
2.7 Media Informasi 9
2.8 Jenis Media Informasi 10
2.9 Buku Ensiklopedia 10
2.10 Solusi 12

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 13

3.1 Target Audient 13
3.2 Strategi Perancangan 13

3.2.1 Pendekatan Komunikasi 14
3.2.2 Strategi Kreatif 14
3.2.3 Strategi Media 15
3.3 Konsep Visual 16
3.3.1 Format Desain 16
3.3.2 Karakter 16
3.3.3 Tata Letak 17
3.3.4 Tipografi 17
3.3.5 Ilustrasi 18
3.3.6 Konsep Warna 18

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA 20

4.1 Buku Ensiklopedi Wayang Golek Arjuna Murka 20
4.1.1 Media Utama 20
4.1.2 Teknis Produksi Media 20
4.2 Media Pendukung 23
4.2.1 Poster 23
4.2.2 Pembatas Buku 23
4.2.3 Kalender 24
4.2.4 Pin 24
4.2.5 Stiker 25

DAFTAR PUSTAKA 26

DAFTAR GAMBAR 12

2.1 Ensiklopedi Wayang 11
2.2 Ensiklopedi Wayang Indonesia 11
3.3 Ukuran Buku 17
3.4 Karakter Wayang Golek 17
3.5 Tata Letak 18
3.6 Konsep Warna 19
4.7 Sketsa Karakter 20
4.8 Sketsa pada Adobe Photoshop 21

4.9 Pemberian Text 21

DAFTAR LAMPIRAN 27