DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
ABSTRAK iii
ABSTRACT iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR LAMPIRAN x

BAB I PENDAHULUAN
I.1 Latar Belakang 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 3
I.5 Tujuan Perancangan 3

BAB II PERMAINAN TRADISIONAL GALAH ASIN DAN FENOMENA YANG TERJADI
II.1 Permainan 4
II.1.1 Klasifikasi Bermain 4
II.1.2 Permainan Tradisional 5
II.1.3 Permainan Tradisional Galah Asin 5
II.2 Fenomena yang terjadi 10
II.2.1 Observasi dan wawancara anak-anak di lingkugan sekolah dasar 10
II.2.2 Observasi dan wawancara anak-anak di Luar sekolah dasar 10
II.3 Minat Anak Pada Permainan Tradisional Galah Asin 11
II.4 Faktor Penyebab Mulai Tidak Dikenalnya lagi Permainan Tradisional Galah Asin 12
II.5 Solusi Permasalah Permaian Tradisional Galah Asin 15

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL
III.1 Strategi Perancangan 16
III.1.1 Target *Audience* 16
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 16
III.1.3 Strategi Kreatif 18
III.1.4 Strategi Media 18
III.1.5 Strategi Distribusi 20
III.2 Konsep Visual 21
III.2.1 Format Desain 21
III.2.2 Tata Letak (*Layout*) 22
III.2.3 Tipografi 23
III.2.4 Ilustrasi 24
III.2.4.1 Karakter 25
III.2.5 Warna 25
III.3 Sinopsis 26
BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA
IV.1 Buku Harian Andi – Bermain Galah Asin 27
IV.1.1 Media Utama 27
IV.1.2 Teknis Produksi Media 27
IV.2 Media Pendukung 30
IV.2.1 Kalender 30
IV.2.2 Tempat Minum 31
IV.2.3 Pembatas Buku 31
IV.2.4 Pin 32
IV.2.5 Sticker 33
IV.2.6 Poster 33
IV.2.7 Baju 34
IV.2.8 Panduan Permainan Galah Asin 35
IV.2.9 *X-Banner* 36
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN