DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii

KATA PENGANTAR iii

ABSTRAK iv

ABSTRACT v

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

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 dan Manfaat Perancangan 4

BAB II. KISAH SUNAN GUNUNG JATI SEBUAH SEJARAH ISLAM DI CIREBON 5

II.1 Tinjauan Tentang Sejarah 5

II.1.1 Manfaat Mempelajari Sejarah 6

II.2 Istilah Tentang Walisongo 7

II.2.1 Wali dan Sunan 8

II.2.1.1 Nama dan Tempat Walisongo 9

II.2.1.2 Walisongo Berdasarkan Angkatan I – VI (1404-1478 M) 10
II.2.2 Syarif Hidayatullah (Sunan Gunung Jati, 1448-1568 M)..... 11
II.2.3 Materi Sejarah Islam di Sekolah..... 18
II.3 Analisa..... 19
II.4 Kondisi Khalayak..... 20
II.4.1 Pengetahuan Siswa-Siswi Terhadap Sunan Gunung Jati 20
II.4.2 Wawancara dengan Siswa-Siswi I..... 21
II.4.3 Wawancara dengan Siswa-Siswi II 22
II.5 Resume Solusi Perancangan..... 22

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN 24
III.1 Strategi Perancangan..... 24
III.1.1 Khalayak Sasaran Perancangan..... 24
III.1.1.1 *Consumer Insight* 26
III.1.1.2 *Consumer Journey* 26
III.1.2 Tujuan Komunikasi..... 26
III.1.3 Pendekatan Komunikasi..... 27
III.1.3.1 Pendekatan Visual..... 27
III.1.3.2 Pendekatan Verbal 27
III.1.4 Materi Pesan..... 28
III.1.5 Gaya Bahasa..... 28
III.1.6 Strategi Kreatif..... 28
III.1.7 Strategi Media 29
III.1.7.1 Tahap Informasi 30
III.1.7.2 Tahap Pengingat..... 31
III.1.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 33

III.2 Konsep Visual 35
III.2.1 Format Desain 35
III.2.2 Tata Letak (*Layout*) 36
III.2.3 Tipografi 38
III.2.3.1 Tipografi Judul 38
III.2.3.2 Tipografi Narasi, Dialog, dan *Credit* 40
III.2.4 Ilustrasi 41
III.2.4.1 Studi Karakter 43
III.2.4.2 Studi Latar 46
III.2.4.3 Studi Properti 53
III.2.5 Warna 59

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 61
IV.1 Teknis Produksi 61
IV.1.1 *Hardware* (Perangkat Keras) 61
IV.1.2 *Software* (Perangkat Lunak) 61
IV.2. Media Utama 62
IV.2.1 Sketsa Awal 62
IV.2.2 Perancangan Digital 63
IV.3. Media Pendukung 72
IV.3.1 Poster 73
IV.3.2 Label Penjualan 74
IV.3.3 *X-Banner* 75
IV.3.4 Mini *X-Banner* 76
IV.3.5 *Flyer* 77

IV.3.6 Kartu Diskon 78
IV.3.7 *Printcut Sticker* 79
IV.3.8 *Cutting Sticker* 80
IV.3.9 *Note Book* (Buku Catatan) 81
IV.3.10 *Pocket Book* (Buku Saku) 82
IV.3.11 Gantungan Kunci 83
IV.3.12 Pin 84
IV.3.13 Pena Bolpoin / Bolpen 85
IV.3.14 Pensil Mekanis 86
IV.3.15 Isi Pensil Mekanis 87
IV.3.16 Penghapus 88

DAFTAR PUSTAKA 89
LAMPIRAN 91