DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii

KATA PENGANTAR iii

ABSTRAK iv

ABSTRACT v

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR LAMPIRAN 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 3

I.6 Manfaat Perancangan 4

BAB II PERMAINAN BERBASIS CERITA RAKYAT MUNDINGLAYA DI KUSUMAH 5

II.1 Cerita Rakyat 5

II.1.1 Jenis Cerita Rakyat 6

II.1.2 Manfaat Cerita Rakyat dalam Pendidikan 7

II.1.3 Konsep Nilai 8

II.2 Mundinglaya Di Kusumah 9

II.2.1 Kandungan dalam cerita Mundinglaya Di Kusumah 10

II.2.2 Definisi Permainan 13

II.3 Analisis 14

II.3.1 Kondisi saat ini 14

II.4 Solusi 17

II.5 Kondisi Khalayak 18

II.6 Resume.....19

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN.....20

III.1 StrategiPerancangan.....20

III.1.1 Khalayak Sasaran.....20

III.1.2 Strategi Komunikasi.....23

III.1.3 *Mandatory*.....24

III.1.4 Strategi Kreatif.....24

III.1.5 Strategi Media.....26

III.1.6 Strategi Distribusi.....29

III.2 Konsep Visual.....30

III.2.1 Format Desain.....30

III.2.2 Tata Letak (*layout*).....30

III.2.3 Huruf …….....31

III.2.4 Ilustrasi.....33

III.2.5 Warna.....44

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI.....47

IV.1 Media Utama.....47

IV.1.2 Teknis Produksi.....47

IV.1.3 Hardware & Software.....52

IV.2 Media Pendukung.....52

IV.2.1 X-Banner.....52

IV.2.2 Poster.....53

IV.2.3 Flyer.....54
IV.2.4 Sticker.....55
IV.2.5 Kaos.....56
IV.2.6 Pembatas Buku.....57
IV.2.7 Gantungan Kunci.....58
IV.2.8 Online Banner.....58
IV.2.9 Sosial Media.....59
IV.2.10 Tote Bag.....59

DAFTAR PUSTAKA.....61
LAMPIRAN.....62