DAFTAR ISI

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

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. MUSEUM MANDALA WANGSIT SILIWANGI 5
II.1 Museum 5
II.1.1 Definisi Museum 5
II.1.2 Fungsi Museum 6
II.1.3 Jenis-jenis Museum 6
II.2 Museum Mandala Wangsit Siliwangi 7
II.2.1 Sejarah 8
II.2.2 Profil 8
II.2.3 Koleksi Museum 10
II.2.4 Kondisi Museum 14
II.3 Analisis 15

II.3.1 Hasil Wawancara 15
II.3.2 Hasil Kuisioner 17
II.4 Resume 21
II.5 Solusi Perancangan 21

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN SEJARAH MUSEUM MANDALA WANGSIT SILIWANGI MELALUI VISUAL NOVEL 22
III.1 Khalayak Sasaran 22
III.1.1 Strategi komunikasi 24
III.1.2 *Mandatory* 26
III.1.3 Strategi Kreatif 27
III.1.3.1 *Storyline* 28
III.1.4 Strategi Media 28
III.1.4.1 Media Pendukung 29
III.1.5 Strategi Distribusi 32
III.2 Strategi Perancangan 32
III.3 Konsep Desain 33
III.3.1 Format Desain 33
III.3.2 Tata Letak 34
III.3.3 Huruf 34
III.3.4 Warna 35
III.3.5 Ilustrasi 36
III.3.6 Audio 37

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 39
IV.1 Media Utama 39
IV.2 Media Pendukung 40

DAFTAR PUSTAKA 43

LAMPIRAN 45