DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR DIAGRAM xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv

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

BAB II. MANFAAT RASI BINTANG BAGI KEHIDUPAN MANUSIA
II.1 Definisi Rasi Bintang 6
II.2 Manfaat Rasi Bintang 8
II.2.1 Rasi Bintang Sebagai Penunjuk Arah 8
II.2.2 Rasi Bintang Sebagai Penunjuk Waktu 15
II.3 Keadaan Masyarakat Mengenai Rasi Bintang 16
II.4 Analisa 17
II.4.1 Metode Penelitian 17
II.4.2 Wawancara 17
II.4.3 Kuesioner 19

II.5 Resume & Solusi 22
II.5.1 Resume 22
II.5.2 Solusi 23

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN
III.1 Khalayak Sasaran Perancangan 24
III.1.1 *Consumer Insight* 25
III.1.2 *Consumen Journey* 25
III.2 Strategi Perancangan 27
III.2.1 Tujuan Komunikasi 27
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 28
III.2.3 *Mandatory* 30
III.2.4 Materi Pesan 32
III.2.5 Gaya Bahasa 32
III.2.6 Strategi Kreatif 33
III.2.7 Strategi Media 34
III.2.8 Strategi Distribusi & Waktu Penyebaran Media 43
III.3 Konsep Visual 46
III.3.1 Format Desain 46
III.3.2 Tata Letak 49
III.3.3 Huruf 51
III.3.4 Ilustrasi 52
III.3.4.1 Referensi Ilustrasi 53
III.3.4.2 Ilustrasi Ide Awal Ikon & Logo 57
III.3.5 Warna 58
III.3.6 Audio 60

BAB IV MEDIA & TEKNIS PRODUKSI
IV.1 Media Utama 61
IV.1.1 Teknis Produksi 61

IV.1.2 Pra-Produksi 61
IV.1.3 Produksi 65
IV.1.4 Media Utama 65
IV.1.4.1 Ilustrasi Media Utama 68
IV.1.5 *Hardware & Software* 79
IV.2 Media Pendukung 80
IV.2.1 *X-Banner* 80
IV.2.2 Poster 82
IV.2.3 Brosur 84
IV.2.4 Stiker 85
IV.2.5 *Post Card* 86
IV.2.6 Kaos 87
IV.2.7 Gantungan Kunci 89
IV.2.8 Pin 91
IV.2.9 Magnet Kulkas 92
IV.2.10 Kotak Makan 94
IV.2.11 Tiket 95
IV.2.12 Peta Bintang 96
IV.2.13 *Tote Bag* 98
IV.2.14 Bantal 100
IV.2.15 *Action Figure* 101
IV.2.16 CD Interaktif 103
IV.2.17 Sosial Media 104

DAFTAR PUSTAKA 105
LAMPIRAN 109
RIWAYAT HIDUP 117