DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ……. i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS …… ii
KATA PENGANTAR ……. iii
ABSTRAK …….. iv
ABSTRACT ……... v
DAFTAR ISI …… vi
DAFTAR GAMBAR ……... ix
DAFTAR LAMPIRAN …… xi

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

BAB II CERITA TENTANG MAKHLUK MITOLOGI NAGA ……. 6
II.1 Mengenal Apa Itu Cerita …… 6
II.2 Folklor (Cerita Rakyat) …….. 7
II.2.1 Mitologi …….…... 8
II.2.2 Makhluk Mitologi …… 10
II.2.3 Makhluk Mitologi Naga ……. 11
II.2.3.1 Kisah Naga pada Dunia Kuno ……. 11
II.2.3.2 Naga dalam Mitologi Yunani …….……. 13
II.2.3.3 Naga dalam Alkitab …….……. 14
II.2.3.4 Naga Timur dan Polenesia (Kepulauan di Oseania) ……. 15
II.2.3.5 Naga di daerah Cina …….. 18
II.2.3.6 Naga pada abad pertengahan di Eropa …….. 20

II.2.3.7 Naga di daerah Inggris …….. 22
II.2.3.8 Wyvern …….. 24
II.2.3.9 Hydra …….. …….. 25
II.2.3.10 Amphiptere …….. 25
II.2.3.11 Faerie Dragon …….. 26

II.3 Pengetahuan Umum Masyarakat Tentang Naga ……... 27
II.4 *Resume* …….. 34
II.5 Solusi Perancangan ……..... 35

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN……. 36
III.1 Khalayak Sasaran ……..... 36
III.1.1 *Consumer Journey* …….…… 37
III.1.2 *Consumer Insight* ..…….…… 38
III.2 Strategi Perancangan ……. 38
III.2.1 Tujuan Komunikasi …… 39
III.2.2 Pendekatan Komunikasi ……. 39
III.2.3 Mandatory …….……. 40
III.2.4 Materi Pesan …….. 40
III.2.5 Gaya Bahasa ……. 40
III.2.6 Strategi Kreatif …….. 41
III.2.7 Strategi Media ……... 41
III.2.8 Media Utama ……. 41
III.2.8 Media Pendukung……. 41
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media …… 43
III.3 Konsep Visual ……. 44
III.3.1 Format Desain …….. 45
III.3.2 Tata Letak …… 45
III.3.3 Tipografi …….. 47
III.3.4 Ilustrasi ……. 48

III.3.4.1 Naga Barat ……. 49
III.3.4.2 Naga Timur …… 52
III.3.4.3 *Wyvern* …… 55
III.3.4.4 *Hydra* ……... 57
III.3.4.5 *Amphiptere* ……. 58
III.3.5 Warna …… 60

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI ……. 62
IV.1 Teknik Produksi Media …… 62
IV.2 Media Utama …… 65
IV.3 Media Pendukung *Gimmick* dan *Merchandise* ……. 70

DAFTAR PUSTAKA …… 71
LAMPIRAN ……... 73