

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN .....	17
I.1 Latar Belakang Masalah .....	17
I.2 Identifikasi Masalah.....	19
I.3 Rumusan Masalah.....	20
I.4 Batasan Masalah .....	20
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	20
I.5.1 Tujuan Perancangan.....	20
I.5.2 Manfaat Perancangan.....	20
BAB II. PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG DI KOTA BANDUNG .....	21
II.1 Permainan Tradisional.....	21
II.2 Permainan Tradisional Egrang .....	22
II.2.2 Sejarah Egrang.....	23
II.2.3 Makna dan Filosofi Bermain Egrang .....	23

II.2.4 Cara Membuat Egrang.....	24
II.2.5 Fasilitas.....	25
II.2.6 Cara Bermain egrang.....	25
II.2.7 Cara Permainan .....	27
II.2.8 Manfaat Permainan Tradisional Egrang.....	28
II.2.9 Nusantara.....	28
II.2.10 Egrang di Berbagai daerah Indonesia.....	29
II.2.11 Egrang diberbagai Negara .....	30
II.2.11.1 Belgia.....	30
II.2.11.2 Meksiko .....	31
II.2.11.3 Nigeria .....	31
II.2.13 Aplikasi .....	32
II.2.14 Android.....	32
II.3 Analisis Permasalahan.....	32
II.3.1 Komunikasi Personal dengan Cecep Pengurus Komunitas Hong.....	32
II.3.2 Wawancara dengan Ega guru SMP Mutiara 4 .....	34
II.3.3 Wawancara dengan Anak-anak .....	39
II.3.4 Observasi .....	40
II.3.4 Kuisisioner .....	41
II.4 Resume .....	44
II.5 Solusi Permasalahan.....	47
<b>BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN .....</b>	<b>48</b>
III.1 Khalayak Sasaran .....	48
III.1.1 Demografis.....	48
III.1.2 Geografis.....	49

III.1.3 Psikografis.....	49
III.1.4 <i>Consumer Journey</i> .....	49
III.1.5 <i>Consumer Insight</i> .....	51
III.2 Strategi Perancangan.....	52
III.2.1 Tujuan Komunikasi.....	52
III.2.2 Pendekatan Komunikasi.....	53
III.2.3 <i>Mandatory</i> .....	54
III.2.4 Materi Pesan.....	55
III.2.5 Gaya Bahasa.....	56
III.2.6 Strategi Kreatif .....	56
III.2.7 Strategi Media .....	63
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media .....	66
III.3 Konsep Visual .....	69
III.3.1 Format Desain .....	70
III.3.2 Tata Letak ( <i>Layout</i> ).....	77
III.3.3 Tipografi.....	84
III.3.4 Ilustrasi .....	85
III.3.4 Studi Karakter .....	85
III.3.5 Studi Latar .....	93
III.3.6 Studi Properti .....	94
III.3.7 Warna .....	96
III.3.8 Audio.....	97
BAB IV. TEKNIS PRODUKSI KARYA.....	98
IV.1 Teknis Produksi .....	98
IV.1.1 Sketsa .....	98

IV.1.2 Menggambar Garis.....	99
IV.1.3 Mewarnai .....	100
IV.1.4 <i>Layering</i> .....	100
IV.1.5 Animasi .....	100
IV.1.6 Pemrograman .....	101
IV.1.7 Audio .....	102
IV.1.8 <i>Publish</i> ke Apk.....	103
IV.1.9 <i>Publish</i> ke Play Store .....	103
IV.2 Media Utama.....	103
IV.2.1 Halaman 1 .....	104
IV.2.2 Halaman 2 .....	105
IV.2.3 Halaman 3 .....	106
IV.2.4 Halaman 4 .....	107
IV.2.5 Halaman 5 .....	108
IV.2.6 Halaman 6 .....	109
IV.2.7 Halaman 7 .....	111
IV.2.8 Halaman 8 .....	112
IV.2.9 Halaman 9 .....	113
IV.2.10 Halaman 10 .....	115
IV.2.11 Halaman 11 .....	116
IV.3 Media Pendukung .....	117
IV.3.1 Media Promosi .....	117
IV.3.2 <i>Merchandise</i> .....	122
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	126
V.1 Kesimpulan .....	126

V.2 Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA .....	128
LAMPIRAN.....	132
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	137