

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	3
ABSTRAK	5
ABSTRACT	6
DAFTAR ISI	7
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR TABEL	13
BAB I.....	14
PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Permasalahan	16
1.2.1 Identifikasi Masalah	16
1.2.2 Rumusan Masalah.....	16
1.3 Ruang Lingkup	16
1.4 Tujuan Perancangan	17
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	17
1.5.1 Cara Pengumpulan Data	17
1.5.2 Cara Analisis.....	19
1.6 Kerangka Konsep	20
1.7 Sistematika Penulisan.....	21
1.7.1 BAB 1 Pendahuluan	21
1.7.2 BAB II Landasan Teori	21
1.7.3 BAB III Data dan Analisis.....	21
1.7.4 BAB IV Konsep Perancangan	22
1.7.5 BAB V Penutup.....	22
BAB II	23
DASAR PEMIKIRAN	23
2.1 Komunikasi	23
2.1.1 PengertiananaKomunikasi.....	23
2.2 Media Informasi	24

2.2.1	Pengertian Media Informasi	24
2.3	Desain Komunikasi Visual	24
2.4	Warna	25
2.4.1	Pengertian Warna	25
2.4.2	Fungsi Warna.....	26
2.4.3	Jenis-Jenis Warna	26
2.4.4	Kombinasi Warna	29
2.5	Tipografi.....	32
2.5.1	Pengertian Tipografi	32
2.5.2	Jenis-Jenis Huruf	33
2.6	Layout.....	34
2.6.1	Pengertian <i>Layout</i>	34
2.7	Buku Ilustrasi	37
2.7.1	Pengertian Buku	37
2.7.2	Pengertian Buku Ilustrasi.....	38
2.8	Ilustrasi	39
2.8.1	Pengertian Ilustrasi	39
2.9	Augmented Reality.....	41
BAB III.....		44
DATA DAN ANALISIS.....		44
3.1	DataaPemberi Proyek	44
3.1.1	Komunitas Hong.....	44
3.1.2	Visi Komunitas Hong	45
3.1.3	Misi Komunitas Hong	45
3.1.4	Susunan Pengurus.....	46
3.2	Data Produk.....	46
3.2.1	Permainan Tak Benda	46
a.	Permainan Engklek.....	46
b.	Permainan Tetemute	48
c.	Galah Asin	49
d.	Oray-orayan	50

e.	Sur Ser	52
3.2.2	Permainan Menggunakan Benda.....	54
a.	Keris-Kerisan.....	54
b.	Permainan Boi-Boian	55
c.	Permainan Rorodaan.....	56
d.	Congklak	56
e.	Gasing	57
3.3	Data Khalayak Sasaran.....	58
3.3.1	Data Khalayak Sasaran Utama	58
3.3.2	Data Khalayak Sasaran Pendukung	58
3.4	Data Proyek Sejenis.....	59
3.4.1	Buku “Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia”	59
3.4.2	Buku “Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia”	60
3.4.3	Buku Ilustrasi “Petualangan Peni Si Penyu Laut”	61
3.5	Data Observasi	62
3.5.1	Observasi Lapangan	62
3.5.2	Bandung International Podcast.....	64
3.6	Data Wawancara.....	68
3.6.1	Komunitas Hong.....	68
3.6.2	Komunitas Temen Main	71
3.7	Kesimpulan Wawancara.....	74
3.7.1	Komunitas Hong.....	74
3.7.2	Komunitas Temen Main	74
3.8	Analisis Data	76
3.8.1	Analisis Matriks Karya Sejenis	76
3.8.2	Analisis SWOT.....	78
BAB IV	80
KONSEP & HASIL PERANCANGAN	80
4.1	Konsep Perancangan	80
4.1.1	Konsep Pesan	80
4.1.2	Konsep Kreatif	80

4.2 Konsep Media.....	81
4.2.1 Media Utama.....	81
4.2.2 Media Pendukung	81
4.3 Konsep Visual	82
4.3.1 Ilustrasi.....	82
4.3.2 Tipografi.....	83
4.3.3 Warna	84
4.3.4 Layout	84
4.4 Konsep Bisnis.....	85
4.4.1 Konsep Bisnis Media Utama.....	85
4.4.2 Konsep Bisnis Media Pendukung	86
4.5 Hasil Perancangan Media Utama	87
4.5.1 Identitas Karya	87
4.5.2 Layout Buku.....	93
4.5.3 Pembuatan AR	94
a. Pembuatan Motion Grafik	94
b. Pembuatan Aplikasi AR Buku	95
c. Hasil Augmented Reality (AR).....	96
4.6 Hasil Perancangan Media Pendukung.....	97
4.6.1 Buku Digital	97
4.6.2 Media Sosial.....	98
4.6.3 Poster.....	99
4.6.4 X-Banner	100
4.6.5 Merchandise	100
BAB V.....	103
KESIMPULAN.....	103
5.1 Kesimpulan.....	103
DAFTAR PUSTAKA	104