

DAFTAR ISI

BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Perancangan.....	5
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis.....	5
1.5.1 Cara Mengumpulkan Data	6
1.5.2 Cara Analisis Data	7
1.6 Kerangka Perancangan.....	9
1.7 Pembabakan	10
BAB II	11
DASAR PEMIKIRAN	11
2.1 Desain Komunikasi Visual	11
2.1.1 Teori Ilustrasi.....	12
2.1.2 Layout.....	14
2.1.3 Tipografi.....	14
2.2 Teori Buku.....	15
2.3 Teori Permainan	19
2.3.1 Bermain	19
2.3.2 Fungsi Bermain	21
2.3.2 Permainan Tradisional.....	23
2.3.4 Perkembangan Anak dalam Permainan Tradisional.....	23
BAB III.....	25
DATA DAN ANALISIS MASALAH	25
3.1 Data	25

3.1.1	Data pemberi proyek.....	25
3.1.1.1	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bandung	25
3.2	Data Lembaga Penerbit	27
3.2.1	PT. Mizan Pustaka	27
3.3	Data Produk	29
3.4	Data Khalayak Sasaran.....	36
3.5	Data Proyek Sejenis.....	37
3.6	Data Hasil Observasi.....	40
3.7	Data Hasil Wawancara	41
3.8	Analisis Data.....	53
3.8.1	Analisis Hasil Observasi.....	53
3.8.2	Analisis Hasil Wawancara	53
3.8.3	Analisis Matriks Perbandingan	54
3.8.4	Analisis SWOT	57
BAB IV		61
KONSEP DAN PERANCANGAN		61
4.1	Konsep Pesan	61
4.2	Konsep Kreatif	62
4.3	Konsep Media.....	63
4.3.1	Media utama.....	63
4.3.2	Media Pendukung	64
4.4	Konsep Bisnis	65
4.5	Konsep Visual.....	67
4.5.1	Gaya Visual	68
4.5.2	Gaya Gambar	68
4.5.3	Tipografi.....	69
4.5.4	Layout.....	71
4.5.5	Warna	72
4.6	Proses Perancangan	73
4.6.1	Story Board	73
4.6.2	Hasil Perancangan.....	77
4.6.3	Desain Media Utama	83

4.6.4 Desain Media Pendukung	85
BAB V	97
KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98
Sumber Buku :	98
Sumber Jurnal :	99
Sumber Lain :	100
LAMPIRAN	102