

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan.....	i
Halaman Pernyataan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Abstrak.....	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Lampiran.....	xii
BAB I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Metodologi Perancangan.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis Data.....	5
1.6 Kerangka Pemikiran.....	6
1.7 Pembabakan.....	7
BAB II Dasar Pemikiran	8
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	8
2.1.1 Fungsi Desain Komunikasi Visual.....	8
2.1.2 Unsur Desain Komunikasi Visual.....	8
2.2 Perancangan.....	10
2.3 Media Informasi.....	11

2.4 Buku.....	12
2.5 Ilustrasi.....	13
2.5.1 Tujuan Penggunaan Ilustrasi.....	13
2.5.2 Fungsi Ilustratif.....	13
2.6 Layout.....	13
2.7 Tipografi.....	15
2.8 Augmented Reality.....	16
2.8.1 Fungsi dan Tujuan Augmented Reality.....	16
2.9 Kesenian.....	16
2.9.1 Kesenian Rucat	17
BAB III Analisis Data.....	18
3.1 Data Pemberi Proyek.....	18
3.1.1 Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tasikmalaya.....	18
3.1.2 Manfaat bagi pemberi proyek.....	19
3.2 Data Kesenian Rucat.....	19
3.2.1 Sejarah Kesenian Rucat.....	19
3.2.2 Bentuk Kesenian Rucat.....	20
3.2.2.1 Unsur Musik.....	20
3.2.2.2 Unsur Gerak.....	23
3.2.2.3 Busana.....	24
3.3 Data Khalayak Sasaran.....	24
3.4 Data Proyek Sejenis.....	25
3.4.1 Perancangan Visual Proyek Sejenis 1.....	25
3.4.2 Perancangan Visual Proyek Sejenis 2.....	25
3.5 Data Observasi.....	26
3.5.1 Past Society.....	27
3.5.2 Modern Society.....	29
3.6 Data Wawancara.....	31
3.7 Analisis.....	36
3.7.1 Analisis Matriks.....	36
3.7.2 Analisis SWOT.....	38
BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan.....	40

4.1 Konsep.....	40
4.1.1 Konsep Pesan.....	40
4.1.2 Konsep Kreatif.....	40
4.1.3 Konsep Media.....	41
4.1.4 Konsep Visual.....	41
4.1.4.1 Layout.....	41
4.1.4.2 Ilustrasi.....	42
4.1.4.3 Tipografi.....	42
4.1.4.4 Warna.....	43
4.1.5 Konsep Bisnis.....	43
4.2 Hasil Perancangan.....	44
4.2.1 Media Utama.....	44
4.2.1.1 Koreografi Gerakan 2D Animasi.....	44
4.2.1.2 Ilustrasi Karakter.....	44
4.2.1.3 Layout Buku.....	45
4.2.1.4 Ilustrasi Ornamen.....	45
4.2.1.5 Logo Buku.....	46
4.2.1.6 Augmented Reality.....	46
4.2.2 Media Pendukung.....	47
BAB V Kesimpulan dan Saran.....	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	54