

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR DAN TERIMAKASIH	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah	1
1.2	Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.2.1	Permasalahan	3
1.2.2	Ruang Lingkup Permasalahan	3
1.3	Tujuan Perancangan	3
1.4	Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.4.1	Sumber Data	4
1.4.2	Teknik Pengumpulan Data	4
1.5	Skema Perancangan	4
1.5.1	Kerangka Berpikir	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Desain Komunikasi Visual	6
2.1.1	Pengertian Komunikasi	6
2.1.2	Komunikasi Visual	7
2.1.3	Perkembangan Desain Komunikasi Visual	8
2.2	Identitas Bangsa	8
2.3	Promosi	9
2.3.1	Pengertian dan Tujuan Promosi	9
2.4	Kemasan	10
2.4.1	Awal mula Komunikasi Visual dalam Kemasan	10

2.4.2	Pengertian Kemasan	11
2.4.3	Desain Kemasan sebagai Alat Komunikasi	11
2.4.4	Tujuan Desain Kemasan	12
2.4.5	Media yang Digunakan dalam Membuat Kemasan	13
2.5	Mainan	15
2.5.1	Jenis Permainan Anak	15
2.5.2	Mainan Tradisional	17

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	Data dan Fakta	22
3.1.1	Departemen Pendidikan dan Kebudayaan	22
3.1.2	Fenomena yang Terjadi	24
3.1.3	Data tentang Permasalahan yang Dihadapi	25
3.1.4	Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis untuk <i>Benchmarking</i>	36
3.2	Analisis Terhadap Permasalahan berdasarkan Data dan Fakta	37
3.2.1	Analisis berdasarkan SWOT	37
3.2.2	Segmentasi Pasar	38
3.3	Gagasan Awal	39

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1	Konsep Komunikasi	40
4.2	Konsep Kreatif	40
4.3	Konsep Media	41
4.4	Hasil Karya	44
	1. Logo	44
	2. Visual Pendukung	47
	3. Event dan Media Pendukung	47
	4. Kemasan	59
	a. Kemasan Utama	59
	b. Kemasan Dalam	60
4.5	Budgeting	67

BAB V KESIMPULAN	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Kata Penutup	68
5.3 Saran Penulis	69

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR ISTILAH

DAFTAR LAMPIRAN DAN LAMPIRAN

SARAN DAN KOMENTAR DOSEN PENGUJI SIDANG TA

UCAPAN TERIMAKASIH

DATA PENULIS

DAFTAR TABEL

Tabel I-1	Kerangka Berpikir	5
Tabel III-1	Tabel Jenis Permainan di Rumah	28
Tabel III-2	Tabel Jenis Permainan di Sekolah	29
Tabel III-3	Tabel Jenis Permainan Tradisional	29
Tabel III-4	Tabel Perlu dan Berguna Mainan Tradisional	30
Tabel III-5	Tabel Jenis Permainan Tradisional	31
Tabel III-6	Tabel Perbandingan untuk Benchmarking	37
Tabel IV-1	Tabel <i>Budgeting</i>	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar III-1	Bapak Mohammad Zaini Alif	26
Gambar III-2	Kak Seto Mulyadi	27
Gambar III-3	Congklak dan Congklak Lipat	34
Gambar III-4	Bekel	35
Gambar III-5	Kelereng	36
Gambar III-6	Gasing	36
Gambar IV-1	Proses Logo	45
Gambar IV-2	Logo Final	45
Gambar IV-3	Keterangan Logo	46
Gambar IV-4	Batik	47
Gambar IV-5	Stand Pameran	47
Gambar IV-6	Layout Stand Pameran	48
Gambar IV-7	Baju SPG dan SPB	49
Gambar IV-8	Topi	50
Gambar IV-9	Pin	50
Gambar IV-10	Halaman Website	51
Gambar IV-11	Flyer	52
Gambar IV-12	Poster	53
Gambar IV-13	Umbul Umbul	54
Gambar IV-14	Mug	55
Gambar IV-15	Maskot	56
Gambar IV-16	Brosur	57
Gambar IV-17	Banner	58
Gambar IV-18	Stiker Jadwal Pelajaran	59
Gambar IV-19	Kemasan Luar Utama	60
Gambar IV-20	Kelereng	61
Gambar IV-21	Bekel	62
Gambar IV-22	Gasing	63
Gambar IV-23	Congklak	64
Gambar IV-24	Kuwuk	65
Gambar IV-25	Buku Panduan	67