

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
REVITALISASI NILAI-NILAI BUDAYA PADA
PERMAINAN TRADISIONAL DALAM RANGKA
PEMBENTUKAN KARAKTER BANGSA**



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	2716 / H / 5 / 09	
KLAS		
TERIMA	04-04-2009	TTD.

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
REVITALISASI NILAI-NILAI BUDAYA PADA
PERMAINAN TRADISIONAL DALAM RANGKA
PEMBENTUKAN KARAKTER BANGSA**



KARYA DESAIN

Oleh :

Agung Setio Margono



**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
REVITALISASI NILAI-NILAI BUDAYA PADA
PERMAINAN TRADISIONAL DALAM RANGKA
PEMBENTUKAN KARAKTER BANGSA**



KARYA DESAIN

Oleh :

Agung Setio Margono

0 3 1 1 3 6 8 0 2 3

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**



~Motto~

*Menatap hati dan memantapkan langkah
Tak berpaling walau duri merintang jalan
Tetap berusaha dalam kekurangan
Tetap terkontrol dalam kelebihan
Sebagai manusia yang tak pernah luput dari dosa*

Kata Pengantar

Lima setengah tahun sudah berlalu, setelah sebelumnya menjalani Tugas akhir dengan tema “Revitalisasi Nilai-Nilai budaya Pada Permainan Tradisional Dalam Rangka Pembentukan Karakter Bangsa”, dengan perancangan buku cergam berjudul “Joko Melakoni Tujuh Permainan Tradisional” telah selesai. Semua itu tidak lepas dari anugrah Allah SWT yang telah memberikan saya kesehatan dan kekuatan untuk menghadapi tugas akhir ini, dan juga Banyak pihak yang telah membantu saya.

Terima kasih kepada Bapak Lasiman, Bapak Baskoro selaku pembimbing tugas akhir saya yang tak jenuh memberikan masukan yang sangat berarti dalam menyelesaikan tugas akhir ini, mbak wit tempat saya selalu mencari info, bapak Zacky, Bapak Hartono, mas Doni, dan bapak/Ibu dosen lainnya yang telah menularkan ilmu kepada saya selama berada di ISI Yogyakarta.

Mama, Papa, Kakak dan Adik tercinta, terima kasih atas support dan doanya. Mbok di kampung yang selalu memberikan wejangan kepada cucu tercintanya, Mami dan Papi yang telah memberikan saya pelajaran hidup yang bermanfaat, terima kasih. Mas Kiki dan mbak Ira yang telah memberikan kepercayaan dan dorongan semangatnya. Bapak, Ibu, Yuyun Mustika Dani tercinta serta keluarga besar Ponorogo, terima kasih atas bantuan dan doanya.

Keluarga Bintang de Ade, de Destyn, de Desy, de Vie dan de Iin terima kasih supportnya. Tata dan Anna terima kasih ya udah mengisi acara pembukaan pameran, kalian baik banget. Yoga, Andi, Dedy, Yustinus, Adam, Sunlie, El nino dan juga pus serta bebek supra fit yang setia makasih ya. Rio, Joko, Kunto, Mas Agung Corel dan kawan-kawan Pensel lainnya gokil abis deh. Dan juga untuk teman-teman lainya maaf ya yang namanya tak tersebutkan, makasih friends. Yang terakhir makasih banget buat Yogyakarta tercinta, banyak sekali kenangan yang indah selama berada di sini.

Tugas Akhir Desain berjudul:

REVITALISASI NILAI-NILAI BUDAYA PADA PERMAINAN TRADISIONAL DALAM RANGKA PEMBENTUKAN KARAKTER BANGSA, diajukan oleh Agung Setio Margono, NIM 0311368023, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal :

dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Drs. Lasimlan, M.Sn.
NIP. 131 773 135

Pembimbing II/ Anggota


Drs. Baskoro Suryo Banindro.
NIP. 131 996 632

Cognate/ Anggota


Drs. Asnar Zacky
NIP. 131 474 338

KPS, Disain Komunikasi Visual
/ Anggota


Drs. Hartono Karnadi
NIP. 132 133 718

Ketua Jurusan Disain/ Ketua
/ Anggota


Drs. Lasimlan, M.Sn.
NIP. 131 773 135



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
NIP. 131 567 129

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Manfaat.....	5
E. Sistematika.....	7
F. Skema Perancangan.....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISA	
A. Tinjauan tentang Permainan Tradisional.....	9
1. Permainan tradisional dalam kajian Antropologi.....	13
2. Permainan Tradisional di Indonesia.....	15
1) Permainan Tradisional Jawa.....	16
2) Permainan Tradisional Nusa Tenggara Barat	16
3) Permainan Tradisional Bali	16
4) Permainan Tradisional Kalimantan Timur	17
5) Permainan Tradisional Jambi	17

6) Permainan daerah Sulawesi Selatan	17
7) Permainan Tradisional Sumatera Selatan	18
8) Permainan Tradisional Lampung.....	18
9) Permainan Tradisional Daerah Istimewa Aceh	18
10) Permainan Tradisional Bengkulu.....	19
3. Tujuh jenis permainan tradisional diangkat dalam buku.....	19
4. Manfaat permainan tradisional dalam Pembentukan Karakter bangsa.....	30
a. Manfaat secara fisik.....	31
b. Manfaat sebagai media terapi.....	31
c. Manfaat edukatif.....	32
d. Manfaat merangsang kreatifitas.....	32
e. Manfaat pembentukan konsep diri.....	32
f. Manfaat sosial.....	33
g. Manfaat moral.....	33
h. Permainan tradisional sebagai pembentuk karakter bangsa.....	34
B. Tinjauan Buku	
1. Sejarah dan perkembangan buku.....	37
2. Sejarah dan perkembangan huruf.	43
C. Klasifikasi buku.....	49
1. <i>Profile feature</i>	51
2. <i>Feature kiat</i>	51
3. <i>Feature sejarah</i>	51

4. <i>Human interest feature</i>	51
5. <i>News Feature</i>	51
6. <i>Feature</i> musiman.....	52
7. <i>Feature</i> interpretatif.....	52
D. Teknik menulis buku.....	52
1. Ide.....	52
2. Penentuan tema.....	52
3. Penulisan.....	53
E. Kreatifitas	
1. Tipografi.....	54
2. Warna.....	56
3. Layout.....	59
F. Analisa buku	
1. <i>Strength</i> (kekuatan).....	61
2. <i>Weakness</i> (kelemahan).....	61
3. <i>Opportunity</i> (kesempatan).....	62
4. <i>Threatment</i> (ancaman).....	62
G. Analisa media.....	63
H. Kesimpulan.....	64
1. Analisa buku.....	64
2. Analisa media.....	64

BAB III KONSEP DESAIN

A. Konsep kreatif

1. Tujuan kreatif.....	65
2. Strategi Kreatif.....	65
3. Isi Pesan.....	67
4. Bentuk Pesan.....	67
5. Strategi Visual.....	72
6. Bentuk Kreatif.....	73
7. Program Kreatif.....	74
8. Biaya kreatif.....	84

B. Konsep Media

1. Tujuan media.....	91
2. Strategi media.....	91
3. Program media.....	92
4. Biaya media.....	94
5. Penulisan teks dan visualisasi.....	98

BAB IV VISUALISASI

A. Tata Desain	
1. Proporsi (<i>proportion</i>).....	103
2. Keseimbangan (<i>balancing</i>).....	103
3. Kontras (<i>contrast</i>).....	104
4. Irama (<i>rhythm</i>).....	104
5. Kesatuan (<i>unity</i>).....	104
B. Materi naskah buku.....	105
C. Proses perancangan desain.....	105
1. Data visual.....	107
2. Sinopsis.....	115
3. Story line.....	139
4. Materi buku.....	153
5. Studi Karakter.....	247
6. Visualisasi.....	292
7. Logotype.....	292
8. Cover buku.....	303
9. Buku.....	313
10. Ilustrasi buku.....	350
11. Surat kabar.....	362
12. Spanduk.....	372
13. Poster.....	380

14. <i>Standing banner</i>	389
15. <i>Postcard</i>	397
16. <i>T shirt</i>	409
17. <i>Stiker</i>	418
18. <i>Booklet</i>	427
19. <i>Aplikasi desain</i>	434
20. <i>Karya</i>	437

BAB V PENUTUP

A. <i>Kesimpulan</i>	495
B. <i>Saran</i>	496
<i>Lampiran</i>	497
<i>Daftar Pustaka</i>	500
<i>Berita acara bimbingan</i>	504
<i>Berita acara konsultasi revisi</i>	508

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tangan pada dinding.....	38
Gambar 2. Huruf Demotik pada batu.....	38
Gambar 3. Kertas papyrus.....	39
Gambar 4. Penulisan huruf pada daun lontar.....	40
Gambar 5. Penulisan huruf Cina pada kayu yang disatukan.....	40
Gambar 6. Bentuk kertas pada awal ditemukan.....	41
Gambar 7. <i>Black Letter Script</i>	42
Gambar 8. Johann Gutenberg.....	42
Gambar 9. Alat cetak yang ditemukan oleh Johann Gutenberg.....	43
Gambar 10. Huruf <i>Hieroglyph</i>	44
Gambar 11. Ornament dari huruf Didot yang bernama <i>Louvre Edition</i> ...	45
Gambar 12. Pengembangan huruf Didot Dijaman modern dilengkapi dengan <i>type family</i>	45
Gambar 13. Huruf <i>Bodoni</i>	46
Gambar 14. Huruf <i>Italic</i>	46
Gambar 15. Huruf <i>Caslon</i>	47
Gambar 16. Huruf <i>Goudy</i>	47
Gambar 17. Huruf <i>Gillsans</i> dan <i>Pepertua</i>	48
Gambar 18. Huruf <i>Warnock Pro</i>	48
Gambar 19. Warna primer.....	57
Gambar 20. Warna panas.....	58
Gambar 21. Warna dingin.....	58

Gambar 22. Biji Congklak	108
Gambar 23. Gasing kayu.....	108
Gambar 24. Papan Congklak.....	108
Gambar 25. Bola Bekel.....	108
Gambar 26. Bola Bekel dan biji Bekel.....	108
Gambar 27. Penari 1.....	109
Gambar 28. Penari 2.....	109
Gambar 29. Penari 3.....	109
Gambar 30. Rumah Adat 1.....	109
Gambar 31. Rumah Adat 2.....	109
Gambar 32. Penari 4.....	110
Gambar 33. Masyarakat Dayak modern.....	110
Gambar 34. Masyarakat Dayak kuno.....	110
Gambar 35. Tari perang.....	110
Gambar 36. Gadis Dayak.....	110
Gambar 37. Motif pakaian dayak.....	110
Gambar 38. Tari Mentawai 1.....	111
Gambar 39. Membuat Tato.....	111
Gambar 40. Tari Mentawai 2.....	111
Gambar 41. Rumah adat suku Mentawai “Uma”.....	111
Gambar 42. Proses membuat tato.....	111
Gambar 43. Para pria suku Baduy.....	112
Gambar 44. Makam suku Baduy.....	112

Gambar 45. Wanita menenun suku Baduy.....	112
Gambar 46. Lingkungan suku Baduy.....	112
Gambar 47. Arsitektur suku Baduy.....	112
Gambar 48. Anak-anak suku Baduy.....	112
Gambar 49. Pakaian adat Betawi.....	113
Gambar 50. Pencak Silat Betawi.....	113
Gambar 51. Rumah adat Betawi 1.....	113
Gambar 52. Rumah adat Betawi 2.....	113
Gambar 53. Rumah adat Betawi 3.....	113
Gambar 54. Tari Bali.....	114
Gambar 55. Ornamen Bali.....	114
Gambar 56. Masyarakat Bali.....	114
Gambar 57. Pencak Silat Bali.....	114
Gambar 58. Permainan Tradisional Bali.....	114
Gambar 59. Pakaian adat Bali.....	114
Gambar 61. Studi karakter Joko.....	248
Gambar 62. Studi karakter Firman.....	249
Gambar 63. Studi karakter Intan.....	250
Gambar 64. Studi karakter Ayah Joko.....	251
Gambar 65. Studi karakter Ibu Joko.....	252
Gambar 66. Studi karakter Kakek Ajaib.....	253
Gambar 67. Studi karakter Tyas.....	254
Gambar 68. Studi karakter Ningsih.....	255

Gambar 69. Studi karakter Bambang.....	256
Gambar 70. Studi karakter Iwan.....	257
Gambar 71. Studi karakter Budi.....	258
Gambar 72. Studi karakter Yanti.....	259
Gambar 73. Studi karakter Ayah Kadek.....	260
Gambar 74. Studi karakter Kadek.....	261
Gambar 75. Studi karakter Rusmini.....	262
Gambar 76. Studi karakter Oka.....	263
Gambar 77. Studi karakter Ayah Evi.....	264
Gambar 78. Studi karakter Pemburu 1.....	265
Gambar 79. Studi karakter Pemburu 2.....	266
Gambar 80. Studi karakter Ibu Evi.....	267
Gambar 81. Studi karakter Evi.....	268
Gambar 82. Studi karakter Eva.....	269
Gambar 83. Studi karakter Fatma.....	270
Gambar 84. Studi karakter Amir.....	271
Gambar 85. Studi karakter Bujang.....	272
Gambar 86. Studi karakter Udin.....	273
Gambar 87. Studi karakter Lia.....	274
Gambar 88. Studi karakter Pak Kumis.....	275
Gambar 89. Studi karakter Pak Rochmat.....	276
Gambar 90. Studi karakter Nur Halimah.....	277
Gambar 91. Studi karakter Siti.....	278

Gambar 92. Studi karakter Uci.....	279
Gambar 93. Studi karakter Aan.....	280
Gambar 94. Studi karakter Wan.....	281
Gambar 95. Studi karakter Santo.....	282
Gambar 96. Studi karakter Rika.....	283
Gambar 97. Studi karakter Ibu Ida.....	284
Gambar 98. Studi karakter Edi.....	285
Gambar 99. Studi karakter rumah Joglo Jawa Tengah.....	286
Gambar 100. Studi karakter rumah Bali.....	287
Gambar 101. Studi karakter rumah suku Dayak.....	288
Gambar 102. Studi karakter rumah suku melayu Bangka Belitung...	289
Gambar 103. Studi karakter rumah suku melayu Betawi.....	290
Gambar 104. Studi karakter rumah suku Mentawai.....	291

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang

Indonesia adalah sebuah negara kepulauan berasaskan persatuan dan kesatuan yang terkenal dengan pluralitas kebudayaannya. Sehingga tidaklah mengherankan bila Indonesia sangat kaya akan pelbagai macam seni-tradisi.

Salah satu dari kebhinekaan seni-tradisi ini adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak Indonesia. Sudah tentu, permainan tradisional dari setiap daerah berbeda satu sama lain. Masing-masing permainan tradisional selalu memiliki keunikan tersendiri. Keunikan dan orisinalitas bentuk permainan-permainan ini tentunya diharapkan menyimpan nilai historis yang bakal meneruskan kekayaan warisan tradisi.

Disamping itu, permainan tradisional yang biasanya dilakoni anak-anak juga menyimpan banyak manfaat positif; mengandung unsur kreativitas dan pembelajaran sosial yang tinggi. Sebagai contoh, permainan Congklak memerlukan perhitungan yang matang, Gobak Sodor membutuhkan kerjasama tim, Wayang batang singkong mengasah daya kreasi-imajinatif, dan masih banyak lagi manfaat lainnya.

Dengan memainkan permainan tradisional, anak-anak akan mengalami proses enkulturasi dan sosialisasi. Enkulturasi yang dimaksudkan adalah upaya penanaman nilai-nilai positif dari suatu kebudayaan, atau proses menjadikan nilai-nilai yang dianut suatu masyarakat agar mudah diterima,

dipahami, atau diyakini kebenarannya yang pada giliran berikutnya dapat dijadikan sebagai bimbingan berperilaku oleh warga suatu masyarakat. Sedangkan maksud sosialisasi di sini adalah suatu proses pengenalan anak pada beragam jenis individu lain, kedudukan sosial dan peran pelbagai kategori sosial—kelompok dan golongan, beserta nilai, norma dan aturan yang berlaku dalam interaksi sosialnya.¹

Umumnya permainan tradisional jarang dimainkan secara individual. Permainan tradisional lebih lazim dilakukan beramai-ramai, berkelompok, dan minimal dimainkan oleh dua orang, sehingga senantiasa terjadi interaksi antara satu individu dengan individu yang lainnya. Hal inilah yang menyebabkan terjadinya proses pembelajaran kepribadian, serta menciptakan pelajaran bagi satu sama lainnya dalam menerima perbedaan. Seringkali dalam permainan tradisional, peran kebersamaan adalah poin penting dalam pembentukan tingkah laku sosial pada anak-anak.

Tentu saja kita mafhum kalau situasi dan kondisi zaman dahulu dan sekarang sudah jauh berbeda. Seiring perjalanan waktu, kerap terjadi pergeseran karakter sosial yang perlahan-lahan bermetamorfosis dari sebuah masyarakat yang menjunjung tinggi kebersamaan menjadi masyarakat yang individualistik. Salah satu penyebabnya adalah laju perkembangan teknologi yang sedikit-banyak telah menggusur permainan tradisional dengan mainan-mainannya yang lebih bersifat instan.

1. Sukirman Dharmamulya dkk, "*Permainan Tradisional Jawa*", Yogyakarta: Kepel Press, 2008, Hal 21.

Hal ini terutama terjadi di kota-kota besar. Permainan tradisional walaupun beberapa di antaranya masih bisa bertahan di perdesaan atau daerah-daerah pinggiran, tetapi lambat-laun juga mulai terkikis dan terancam hilang.

Munculnya permainan baru yang mengadaptasi perkembangan kemajuan teknologi, seperti *game boy*, *nitendo*, *sega*, *play station*, *online game* dan lain-lain barangkali boleh dikatakan adalah salah satu faktor terbesar yang membuat permainan tradisional tersingkirkan.

Persoalan inilah yang kemudian memicu lahirnya kelompok-kelompok masyarakat yang peduli terhadap pelestarian permainan-permainan tradisional. Contohnya, Museum Anak "*Kolong Tangga*" di Yogyakarta yang bertempat di taman budaya Theatre hall lantai 2 ini notabene bisa dikatakan lahir dari keprihatinan akan mulai menghilangnya permainan tradisional di atas. Museum ini mempunyai beragam jenis koleksi mainan anak-anak yang cukup lengkap. Dengan berdirinya Museum Anak "*Kolong Tangga*", kehadirannya sungguh diharapkan dapat menjadi semacam khazanah-informasi permainan tradisional untuk para orangtua dan anak-anak masa kini. Yang darimana para orangtua dapat memberikan pengenalan bahkan mengajari permainan-permainan tradisional sebagai permainan yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak-anaknya.²

Adanya Museum Anak "*Kolong Tangga*" di Yogyakarta inilah yang ikut membangkitkan keinginan dan semangat saya untuk berpartisipasi dalam melengkapi khazanah-kepustakaan Indonesia dengan buku cerita bergambar yang mengusung pengenalan terhadap permainan-permainan tradisional anak-anak Nusantara.

² <http://banjarmasinpost.co.id/content/view/14371430/>

Besar harapan penulis, melalui perancangan komunikasi visual dengan tema “*Revitalisasi Nilai-nilai Budaya pada Permainan Tradisional dalam Rangka Pembentukan Karakter Bangsa*” ini, penulis dapat ikut berperan-serta melestarikan warisan tradisi nenek moyang, atau barangkali sekadar turut memberikan sumbangsih bagi kebangkitan minat masyarakat terhadap permainan tradisional demi terjaganya nilai-nilai budaya luhur bangsa Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana memperkenalkan kembali ragam permainan tradisional, serta menguraikan dengan jelas manfaat permainan tradisional kepada masyarakat di era modern, melalui perancangan buku sebagai media yang komunikatif dan informatif, sehingga dapat dimanfaatkan untuk merevitalisaikan permainan tradisional kepada masyarakat luas.

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan komunikasi visual dengan judul “*Revitalisasi Nilai-nilai Budaya pada Permainan Tradisional dalam Rangka Pembentukan Karakter Bangsa*”, dapat membangkitkan animo masyarakat untuk mengenal, mengingat, dan melestarikan peninggalan leluhur melalui perancangan komunikasi visual yang efektif dan efisien.

D. Manfaat

Dengan melakukan perancangan komunikasi “*Revitalisasi Nilai-nilai Budaya pada Permainan Tradisional dalam Rangka Pembentukan Karakter Bangsa*” sangat besar manfaatnya bagi pemerintah, masyarakat, maupun mahasiswa itu sendiri. Manfaat-manfaat itu antara lain:

1. Instansi Pemerintah

Bagi instansi pemerintah, merevitalisasikan “*Nilai-nilai Budaya pada Permainan Tradisional dalam Rangka Pembentukan Karakter Bangsa*” adalah salah satu upaya untuk membangkitkan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia yang mulai pudar dalam kehidupan masyarakat. Hal ini tentunya mempunyai andil yang penting dalam penciptaan jiwa bangsa Indonesia seutuhnya, sehingga dapat membantu program pemerintah dalam misi membentuk karakter berbangsa dan bernegara yang sehat.

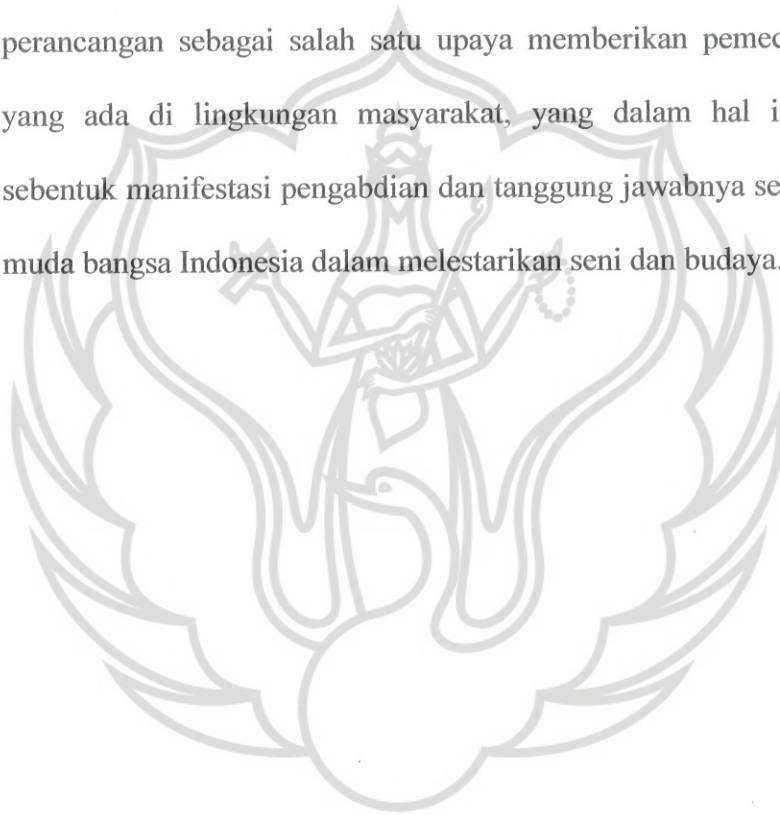
2. Masyarakat

Sedangkan bagi Masyarakat pada umumnya, dan terutama bagi anak-anak, perancangan komunikasi visual “*Revitalisasi Nilai-nilai Budaya pada Permainan Tradisional dalam Rangka Pembentukan Karakter Bangsa*” ini diharapkan mempunyai peran penting dalam unsur sosial, dan medium pembelajaran dalam menerima perbedaan yang terjadi dalam lingkungan masyarakat. Karena dalam permainan tradisional, terkandung nilai-nilai pentingnya berinteraksi antar individu yang pada gilirannya berfungsi membentuk ikatan emosi yang bersifat positif seperti

kerjasama, tenggang rasa, menerima perbedaan, dan banyak lagi manfaat lain yang bisa diambil di dalamnya.

3. Mahasiswa

Mahasiswa sebagai kaum akademisi-intelektual mendapatkan pengetahuan secara menyeluruh dari obyek permainan tradisional yang diteliti, yang nantinya memberikan segenap kemampuan untuk melakukan perancangan sebagai salah satu upaya memberikan pemecahan masalah yang ada di lingkungan masyarakat, yang dalam hal ini merupakan sebetuk manifestasi pengabdian dan tanggung jawabnya sebagai generasi muda bangsa Indonesia dalam melestarikan seni dan budaya.



Sistematika

- A. Latar belakang.
- B. Rumusan masalah.
- C. Tujuan perancangan.
- D. Manfaat.
 - 1. Pemerintah.
 - 2. Masyarakat.
 - 3. Mahasiswa.
- E. Identifikasi
 - 1. Identifikasi data
 - 2. Analisis data
- E. Konsep Perancangan
 - 1. Perencanaan media
 - 2. Perencanaan kreatif
- F. Visualisasi
 - 1. Layout pengembangan ide
 - 2. Alternatif desain
 - 3. Eksekusi
 - 4. Final artwork



Skema Perancangan

