

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	2
1.2.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	3
1.6 Kerangka Pemikiran	5
1.7 Pembabakan	6
BAB II	7
2.1 Desain	7
2.2 Desain Komunikasi Visual	7
2.3 Buku	8
2.3.1 Anatomi Buku	8
2.3.2 Jenis Buku	11
2.3.3 Buku Ilustrasi	11

2.4	<i>Storytelling</i>	12
2.5	Ilustrasi	12
2.5.1	Ilustrasi Digital	14
2.6	Karakter	14
2.7	Warna	16
2.8	Tipografi	17
2.9	Tata Letak (Layout)	19
BAB III	21
3.1	Uraian Data	21
3.1.1	Data Institusi Pemberi Proyek	21
3.1.2	Data Produk	22
3.1.3	Data Museum Perjuangan Bogor	28
3.2	Data Khalayak Sasaran	31
3.2.1	Segmenting (Segmentasi Pasar)	32
3.2.2	Targeting	32
3.2.3	Positioning	32
3.3	Data Proyek Sejenis	33
3.3.1	Kobarkan Semangat Pertempuran	33
3.3.2	What Lincoln Said	34
3.3.3	Words Set Me Free: The Story of Young Frederick Douglass	35
3.2	Data Hasil Wawancara	35
3.3	Data Hasil Kuesioner	37
3.4	Data Hasil Observasi	38
3.5	Analisis Data	38
3.5.1	Analisis Data <i>Strength, Weakness, Opportunity, Threat (SWOT)</i>	38
3.5.2	Analisis Matriks Perbandingan	40
BAB IV	42
4.1	Konsep	42

4.1.1	Konsep Pesan.....	42
4.1.2	Konsep Kreatif	42
4.1.3	Konsep Komunikasi.....	43
4.1.4	Konsep Media.....	44
4.1.5	Konsep Visual.....	45
4.1.6	Konsep Bisnis	48
4.2	Hasil Perancangan	52
4.2.1	Desain Karakter	52
4.2.2	<i>Storyline</i>	53
4.2.3	<i>Storyboard</i>	57
4.2.4	Media Utama	64
4.2.5	Media Pendukung.....	67
BAB V	73
5.1	Kesimpulan dan Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	76