

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	19
1.1 Latar Belakang	19
1.2 Rumusan Masalah	22
1.3 Tujuan Penelitian.....	23
1.4 Batasan Peneleitian	23
1.5 Manfaat Penelitian	23
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	24
2. 1 Studi Pustaka.....	24
2.2 Referensi Karya.....	27
2.2.1 Desain Produk Guerari Galeri.....	27
2.2.2 Desain Karakter ‘Hirono’	28
2.2.3 Buku ‘The Book Of Dreams’	29
2.2.4 Buku ‘Psychologist For Everyone’	30
2.2.5 Ilustrasi ‘Wd Willy’	31
2. 3 Dasar Teori.....	32
2.3.1 Landasan Konseptual	32
2.3.2 Landasan Perancangan	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
3. 1 Metode Penelitian.....	37
3.1.1 Jenis Pendekatan.....	37
3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian	37
3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data.....	38

3.1.4	Informan Penelitian	39
3.1.5	Teknik Pengumpulan Data	39
3.1.6	Metode Analisis Data	41
3. 2	Identifikasi Data	41
3.2.1	Profil Biro Psikologi Terapan Sakura	41
3.2.2	Data Kuisioner.....	44
3.2.3	Hasil Observasi dan Wawancara	54
3.2.4	Studi Komparasi	63
3.2.5	Analisis SWOT, USP, dan <i>Positioning</i>	65
3. 3	Kerangka Penelitian	69
3. 4	Jadwal Penelitian	70
BAB IV KONSEP PERANCANGAN.....		71
4. 1	Ide Dasar Perancangan.....	71
4. 2	Konsep Perancangan	71
4.2.1	Target Market dan Audiens	71
4.2.2	Format Visual Book	72
4.2.3	Tema dan Sinopsis.....	73
4.2.4	Tahapan Visual	75
4.2.5	Realisasi Visual.....	110
4. 3	Media.....	119
4.3.1	Media Utama	119
4.3.2	Media Pendukung	119
4.3.3	Strategi Media	125
4.3.4	Biaya Produksi	126
BAB V VISUALISASI		127
5. 1	Media Utama	127
5.1.1	<i>Visual Journaling</i>	127
5. 2	Media Pendukung	137
5.2.1	X-Banner	137
5.2.2	Poster	138
5.2.3	<i>Blind Box Totebag</i>	139
5.2.4	<i>Blind Box Keychain</i>	141

5.2.5	Stiker	143
5.2.6	Mainan	144
5.2.7	Gelas Kertas.....	146
5.2.8	Kotak Bercerita	147
5.2.9	Media Internet.....	149
BAB VI PENUTUP		151
6. 1	Kesimpulan	151
6. 2	Saran	152
DAFTAR PUSTAKA.....		153