

DAFTAR ISI

ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Perancangan	7
1.5 Manfaat Perancangan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Superhero	9
2.2 Superhero Indonesia	10
2.3 Upaya Pengenalan.....	11
2.4 Kajian Tentang Buku	12
2.4.1 Anatomi Buku.....	12
2.5 Layout	18
2.6 Proporsi	23
2.7 Garis	23
2.8 Warna	24
2.9 Modeling 3D	24
2.10 Augmented Reality.....	26
2.10.1 Sejarah Augmented Reality	26

BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA	28
3.1 Metodologi Penelitian	28
3.2 Teknik Pengumpulan Data	28
3.2.1 Observasi	28
3.2.2 Wawancara	33
3.3 Teknik Analisis Data	35
3.4 Hasil dan Analisis Data	35
3.5 Segmentasi Targeting Positioning.....	37
3.6 Keyword	38
3.7 Deskripsi Konsep	39
3.8 Perencanaan Kreatif	39
3.8.1 Tujuan	39
3.8.2 Strategi Kreatif.....	40
3.8.3 Program Kreatif	47
3.9 Perencanaan Media	47
3.9.1 Tujuan Media	47
3.9.2 Strategi Media.....	47
3.9.3 Program Media	48
3.10 Perancangan Karya.....	48
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA	55
4.1 Konsep.....	55
4.2 Implementasi Karya	56
BAB V PENUTUP	83
5.1 Kesimpulan	83
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
BIODATA PENULIS	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Analisis Keyword	39
Gambar 3.2	Sample Copy Heavy Layout.....	42
Gambar 3.3	Sample Big-Type Layout	42
Gambar 3.4	Sample Quadran Layout	43
Gambar 3.5	Warna yang dipergunakan dalam buku	45
Gambar 3.6	Struktur Isi Buku Superhero Indonesia	48
Gambar 3.7	Sketsa alternatif cover depan	49
Gambar 3.8	Sketsa cover depan terpilih.....	50
Gambar 3.9	Sketsa alternatif cover belakang	51
Gambar 3.10	Sketsa cover belakang terpilih	52
Gambar 3.11	Sketsa alternatif halaman.....	53
Gambar 3.12	Sketsa halaman terpilih.....	54
Gambar 4.2.1	Desain Cover	56
Gambar 4.2.2	Desain Cover belakang.....	57
Gambar 4.2.3	Desain Halaman Pengantar.....	58
Gambar 4.2.4	Desain Halaman daftar isi	59
Gambar 4.2.5	Desain Layout pembuka bagian buku	60
Gambar 4.2.6	Desain Layout halaman sekilas superhero Indonesia	61
Gambar 4.2.7	Desain Layout Profil Gundala Putra Petir	62
Gambar 4.2.8	Character Breakdown Gundala Putra Petir	63
Gambar 4.2.9	Wireframe Gundala Putra Petir	64
Gambar 4.2.10	Desain Layout Profil Godam Manusia Baja	65
Gambar 4.2.11	Character Breakdown Godam	66
Gambar 4.2.12	Wireframe Godam.....	67
Gambar 4.2.13	Desain Layout Profil Aquanus	68
Gambar 4.2.14	Character Breakdown Aquanus	69
Gambar 4.2.15	Wireframe Aquanus	70

Gambar 4.2.16 Desain Layout Profil Merpati.....	71
Gambar 4.2.17 Character Breakdown Merpati	72
Gambar 4.2.18 Wireframe Gundala Merpati	73
Gambar 4.2.19 Desain Layout Profil Putri Bintang.....	74
Gambar 4.2.20 Character Breakdown Putri Bintang.....	75
Gambar 4.2.21 Wireframe Putri Bintang	76
Gambar 4.2.22 Desain Layout Augmented Reality Gundala.....	77
Gambar 4.2.23 Demo Aplikasi Augmented Reality Gundala.....	77
Gambar 4.2.24 Desain Layout Augmented Reality Godam.....	78
Gambar 4.2.25 Demo Aplikasi Augmented Reality Godam.....	78
Gambar 4.2.26 Desain Layout Augmented Reality Aquanus	79
Gambar 4.2.27 Demo Aplikasi Augmented Reality Aquanus	79
Gambar 4.2.28 Desain Layout Augmented Reality Merpati.....	80
Gambar 4.2.29 Demo Aplikasi Augmented Reality Merpati.....	80
Gambar 4.2.30 Desain Layout Augmented Reality Putri Bintang.....	81
Gambar 4.2.31 Demo Aplikasi Augmented Reality Putri Bintang.....	81
Gambar 4.3.1 Desain Leaflet.....	82

