

DAFTAR ISI

JUDUL LAPORAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PUBLIKASI ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan	4
1.4.1 Maksud Perancangan	4
1.4.2 Tujuan Perancangan	5
1.4.3 Metode Pengumpulan Data	5
1.5 Pengumpulan Data Kuantitatif	5
1.5.1 Survei	5
1.6 Kerangka Pemikiran	9
1.7 Skematika Perancangan	10
1.8 Emphaty Map	11
1.7 Referensi	12

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Landasan Teori	13
2.1.1	Teori Komunikasi	13
2.1.1.1	Defini Komunikasi.....	14
2.1.1.2	Proses Komunikasi.....	16
2.1.1.3	Komunikasi Massa.....	17
2.1.1.4	Komunikasi Antar Pribadi.....	18
2.1.2	Strategi Publikasi	19
2.1.3	Psikologi Warna.....	20
2.1.3.1	Warna Primer.....	21
2.1.3.2	Warna Sekunder.....	21
2.1.3.3	Warna Tersier	22
2.1.3.4	Warna Netral	23
2.1.4	Semiotika.....	25
2.1.5	Aspek Kultural.....	28
2.1.6	Gaya Desain.....	29
2.1.6.1	Realisme	29
2.1.6.2	Ciri Aliran Realisme	31
2.1.6.3	Post Modern.....	31
2.1.7	Unsur Desain dan Prinsip Desain.....	33
2.1.7.1	Unsur Desain	33
2.1.7.2	Prinsip Desain.....	36
2.1.8	Ilustrasi Pada Media Publikasi.....	41
2.1.9	Tipografi Pada Media Publikasi.....	43
2.1.10	Layout.....	46
2.1.11	Teori Buku	46
2.1.11.1	Anatomi Buku.....	48
2.1.11.2	Struktur Buku	50
2.1.12	Line Art	51
2.1.13	Sketsa Kasar.....	52
2.2	Analisis Data	54

2.2.1	Gambaran Institusi	55
2.2.2	Kondisi Media Komunikasi Visual	56
2.2.3	Data Kompetitor.....	57
2.2.4	SWOT.....	57

BAB III KONSEP PERANCANGAN BUKU TEHNIK LATIHAN DAN GERAKAN DASAR PENCAK SILAT DENGAN FITUR AUGMENTED REALITY

3.1	Konsep Media.....	59
3.1.1	Tujuan Media	60
3.1.2	Strategi Media.....	60
3.1.3	Pemilihan Media	61
3.1.3.1	Target	61
3.1.3.2	Panduan Media	62
3.1.3.3	Program Media	63
3.2	Konsep Kreatif.....	69
3.2.1	<i>Keyword</i>	70
3.2.2	Strategi Kreatif.....	70
3.2.2.1	Warna	71
3.2.2.2	Tipografi.....	72
3.2.2.3	<i>Image</i>	74
3.2.2.4	Logo	75
3.2.2.5	Identitas Visual	76
3.2.2.6	Gaya Desain.....	77
3.2.2.7	Aliran Seni Line Art dan Rough Sketch	78
3.2.2.8	Layout	79
3.2.2.8	<i>Media Augmented Reality</i>	80
3.2.3	Program Kreatif	81

3.2.3.1	Proses Cetak	81
3.2.3.2	Pra Produksi.....	82
3.2.3.2	<i>Augmented Reality</i>	83
3.2.3.3	Produksi.....	83
3.2.3.4	Pasca Produksi.....	85
3.3	Konsep Komunikasi.....	85
3.3.1	Tujuan Komunikasi.....	86
3.3.2	Strategi Komunikasi.....	86
3.4	Perencanaan Biaya.....	91
3.4.1	Produksi Media Utama.....	91
3.4.2	Promosi (Media Pendukung).....	91
3.4.3	Merchandise.....	91
3.5	<i>Story Line</i>	92

BAB IV DESAIN DAN APLIKASI

4.1	Media Utama	95
4.1.1	Buku	95
4.1.1.1	Anatomi Buku	96
4.1.1.2	<i>Copywriting</i>	99
4.1.1.3	<i>Art Directing</i>	100
4.1.1.4	Proses Perancangan Buku Ilustrasi.....	103
4.1.1.5	Layout.....	111
4.1.2	Logo/Judul.....	113
4.1.3	Simeotika.....	116
4.2	Media Promosi.....	116
4.2.1	Poster.....	117

4.2.2	Flyer	119
4.2.3	X-Banner	121
4.2.4	Iklan Majalah	123
4.2.5	Iklan Koran	125
4.2.6	Iklan Digital	126
4.3	Merchandise	128
4.3.1	Pembatas Buku.....	128
4.3.2	<i>T-Shirt</i>	129
4.3.3	<i>Totebag</i>	130
4.3.4	<i>Notebook</i>	131
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan.....	132
5.2	Saran.....	133

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Gambar 3.1	Daftar Anggaran Biaya Produksi.....	91
Gambar 3.2	Daftar Anggaran Biaya Promosi.....	91
Gambar 3.3	Daftar Anggaran Biaya Merchandise.....	91
Gambar 3.4	Story Line	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Penulis dan Pelatih Pencak Silat Setia Hati Organisasi	6
Gambar 1.2	Penulis saat mengikuti <i>coaching clinic</i> di Sukabmi	6
Gambar 1.3	Penulis sebagai peserta penataran pelatih Jakarta barat.....	7
Gambar 1.4	Penulis saat mengikuti <i>coaching clinic</i> PSHO Jakarta Tangerang	7
Gambar 1.5	Penulis saat melakukan proses rekaman	8
Gambar 1.6	Kerangka Pemikiran.....	9
Gambar 1.7	Bagan Mind Mapping	10
Gambar 1.8	<i>Emphaty Map</i>	11
Gambar 1.9	Referensi	21
Gambar 2.1	Warna Primer.....	20
Gambar 2.2	Warna Sekunder.....	22
Gambar 2.3	Warna Tersier	22
Gambar 2.4	Warna Netral.....	23
Gambar 2.5	<i>Realism</i>	30
Gambar 2.6	<i>Post Modern</i>	32
Gambar 2.7	Garis	33
Gambar 2.8	Bentuk	34
Gambar 2.9	Warna CMYK.....	34
Gambar 2.10	Tekstur.....	35
Gambar 2.11	Ruang (<i>shape</i>).....	35
Gambar 2.12	Ukuran(<i>size</i>).....	36
Gambar 2.13	Keseimbangan Simetris.....	37
Gambar 2.14	Keseimbangan Asimetris.....	38
Gambar 2.15	Irama	39
Gambar 2.16	Kontras	39

Gambar 2.17	Isolasi Obyek	40
Gambar 2.18	Kesatuan	41
Gambar 2.19	<i>Typography</i>	45
Gambar 2.20	Komponen Buku (Blok Buku).....	47
Gambar 2.21	Komponen Buku (Garis dan Halaman).....	48
Gambar 2.22	Ilustrasi <i>Line Art</i>	52
Gambar 2.23	Ilustrasi <i>Rough Sketch</i>	53
Gambar 2.24	Ilustrasi <i>Rough Sketch</i>	53
Gambar 2.25	Logo Institusi IPSI	55
Gambar 2.26	Kompetitor Buku pencak silat hendro wardoyo	57
Gambar 3.1	Poster acara buku tehnik latihan dan gerakan dasar pencak silat	63
Gambar 3.2	Iklan Media Koran	64
Gambar 3.3	Tampak depan dan belakang flyer	65
Gambar 3.4	Iklan media X-Banner	66
Gambar 3.5	Iklan Digital.....	67
Gambar 3.6	Iklan Majalah.....	68
Gambar 3.7	Merchandise.....	69
Gambar 3.8	Warna dalam buku	71
Gambar 3.9	Colonna MT.....	73
Gambar 3.10	Made Evolve Sans.....	73
Gambar 3.11	Contoh pada salah satu halaman.....	74
Gambar 3.12	Contoh sampul depan buku	75
Gambar 3.13	Contoh Logo type dan logo gram	76
Gambar 3.14	Logo jago silat sebagai identitas visual.....	76
Gambar 3.15	Sampul depan belakang dan punggung buku	76
Gambar 3.16	Halaman Daftar isi	77

Gambar 3.17	Halaman tehnik	77
Gambar 3.18	Ilustrasi buku jago silat	78
Gambar 3.19	Ilustrasi <i>Rough Sketch</i>	79
Gambar 3.20	Layout pada halaman buku.....	80
Gambar 3.21	Contoh Layout pada halaman Augmented Reality	81
Gambar 3.22	Poster.....	87
Gambar 3.23	Flyer	88
Gambar 3.24	X-Banner	89
Gambar 4.1	<i>Full Cover Buku Teknik Latihan dan Gerakan Dasar Pencak Silat</i>	95
Gambar 4.2	Sampul depan buku	96
Gambar 4.3	Punggung Buku	97
Gambar 4.4	Sampul belakang buku	98
Gambar 4.5	<i>Copywriting</i>	99
Gambar 4.6	<i>Art Directing</i>	100
Gambar 4.7	Sesi Foto.....	104
Gambar 4.8	Sketsa Manual.....	104
Gambar 4.9	Sketsa Digital.....	105
Gamba 4.10	<i>Shading</i>	105
Gambar 4.11	<i>Finishing</i>	106
Gambar 4.12	<i>Storyboard</i>	106
Gambar 4.13	Rekaman gerakan silat	107
Gambar 4.14	<i>Editing gerakan silat</i>	107
Gambar 4.15	<i>Finishing Augmented Reality</i>	108
Gambar 4.16	<i>Screenshot Artivive di Google Play Store</i>	109
Gambar 4.17	Simbol Halaman AR	109
Gambar 4.18	Halaman AR	109

Gambar 4.19	<i>Scan</i> pada halaman AR	110
Gambar 4.20	<i>Scan</i> halaman AR.....	110
Gambar 4.21	Halaman yang berhasil di <i>Scan</i>	110
Gambar 4.22	Halaman Identitas Buku	111
Gambar 4.23	Halaman Daftar isi	111
Gambar 4.24	Halaman kuda-kuda dan sikap pasang	112
Gambar 4.25	Awal halaman pukulan.....	112
Gambar 4.26	Awal halaman serangan kaki	112
Gambar 4.27	Awal halaman komponen fisik	113
Gambar 4.28	Logo beserta tagline	114
Gambar 4.29	<i>Logogram</i>	114
Gambar 4.30	<i>Logotype</i>	115
Gambar 4.31	Warna logo	115
Gambar 4.32	<i>Tagline</i>	116
Gambar 4.33	Elemen dari media <i>Poster</i>	117
Gambar 4.34	Elemen dari media <i>Flyer</i>	119
Gambar 4.35	Elemen dari media <i>X-Banner</i>	121
Gambar 4.36	Media promosi iklan majalah	123
Gambar 4.37	Media promosi iklan koran.....	125
Gambar 4.38	Media promosi iklan instagram	126
Gambar 4.39	Desain Pembatas Buku.....	128
Gambar 4.40	<i>Merchandise T-Shirt</i>	129
Gambar 4.41	<i>Merchandise ToteBag</i>	130
Gambar 4.42	<i>Merchandise Notebook</i>	131