

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
KOSAKATA	xiv
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Identifikasi Masalah	3
I.3 Rumusan Masalah.....	3
I.4 Batasan Masalah.....	3
I.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
I.5.1 Tujuan Penelitian	4
I.5.2 Manfaat Penelitian	4
BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH <i>OTAKU</i> DI INDONESIA	5
II.1 Landasan Teori.....	5
II.1.1 Budaya	5
II.1.2 Subkultur.....	5
II.1.3 <i>Anime</i>	5
II.1.4 <i>Manga</i>	9

II.2. Objek Penelitian	11
II.2.1 <i>Otaku</i>	11
II.2.2 Jenis <i>otaku</i> berdasarkan Hobi.....	13
II.2.3 AMV	15
II.2.4 <i>Cosplay</i>	16
II.2.5 <i>Otaku</i> di Indonesia.....	18
II.3. Analisis	20
II.3.1 Kuesioner	20
II.3.2 Wawancara.....	34
II.3.3 Analisa/Observasi Media	36
II.4. Resume	37
II.5. Solusi Perancangan.....	37
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN.....	38
III.1 Khalayak Sasaran.....	38
III.2 Strategi Perancangan	42
III.2.1 Media Informasi.....	42
III.2.2 Tujuan Komunikasi.....	43
III.2.3 Pendekatan Komunikasi	43
III.2.3.1 Pendekatan Visual.....	43
III.2.3.2 Pendekatan Verbal.....	45
III.2.4 <i>Mandatory</i>	46
III.2.5 Materi Pesan	46
III.2.6 Gaya Bahasa	47
III.2.7 Strategi Kreatif.....	49
III.2.8 Strategi Media.....	51
III.2.8.1 Media Utama.....	51
III.2.9.2 Media Pendukung.....	52
III.2.9 Strategi Distribusi.....	55
III.3 Konsep Visual.....	56

III.3.1 Format Desain.....	57
III.3.2 Tata Letak.....	57
III.3.3 Tipografi.....	58
III.3.4 Ilustrasi.....	60
III.3.5 Warna.....	64
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI.....	65
IV.1 Media Utama.....	65
IV.1.1 Teknis Produksi.....	65
IV.1.2 Konsep Desain.....	65
IV.2 Media Pendukung.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	96