

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Tujuan Dan Manfaat	3
BAB II KOMPLEK CANDI DIENG	4
II.1 Candi	4
II.1.1 Corak Candi.....	6
II.1.2 Candi pada masa kini	8
II.2 Mengenai komplek candi Dieng	9
II.2.1 Candi Arjuna	11
II.2.2 Candi Semar	13
II.2.3 Candi Srikandi.....	13
II.2.4 Candi Puntadewa.....	15
II.2.5 Candi Sembadra	17
II.2.6 Kondisi Komplek candi Dieng saat ini.....	17
II.2.7 Artefak pada museum komplek candi Dieng	18
II.3 Analisis pengunjung	22

II.4 Resume	26
II.5 Solusi Perancangan.....	26
BAB III STRATEGI PERANCANGAN.....	27
III.1 Khalayak sasaran.....	27
III.2 Strategi Perancangan.....	29
III.2.1 Tujuan Komunikasi.....	30
III.2.2 Pendekatan Komunikasi.....	30
III.2.3 Mandatory	31
III.2.4 Materi Pesan	32
III.2.5 Gaya Bahasa	32
III.2.6 Strategi Kreatif	36
III.2.7 Strategi Media	43
III.2.8 Strategi Distribusi dan waktu penyebaran media.....	46
III.3 Konsep Visual	47
III.3.1 Format Desain	48
III.3.2 Tata Letak (<i>layout</i>)	49
III.3.3 Tipografi	49
III.3.4 Ilustrasi.....	51
III.3.5 Warna.....	58
BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	59
IV.1 Media Utama.....	59
IV.2 Media Pendukung	78
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	92
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	94
RIWAYAT HIDUP.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Candi Arjuna.....	11
Gambar II.2 Motif	12
Gambar II.3 Kalamakara.....	12
Gambar II.4 Candi Semar	13
Gambar II.5 Candi Srikandi	14
Gambar II.6 Trimurti	14
Gambar II.7 Ilustrasi Trimurti	15
Gambar II.8 Candi Puntadewa	16
Gambar II.9 Ukiran Candi Puntadewa	16
Gambar II.10 Candi Sembadra.....	17
Gambar II.11 Kondisi Candi Sekarang	17
Gambar II.12 Rekonstruksi Candi Sembadra.....	18
Gambar II.13 Dewa Siwa.....	19
Gambar II.14 Ganesa	20
Gambar II.15 Kalamakara.....	21
Gambar II.16 Arca Dewi.....	21
Gambar III.1 Acuan Desain	31
Gambar III.2 Logo Erlangga for kids.....	31
Gambar III.3 Copywriting	36
Gambar III.4 Format Rancangan Buku	48
Gambar III.5 Layout Judul.....	49
Gambar III.6 <i>Font DK Grumpy tiger</i>	50
Gambar III.7 <i>Font DK Lemon Yellow Sun</i>	51
Gambar III.8 Pencarian <i>old archeologist costume</i>	52
Gambar III.9 Pencarian Indiana Jones	53
Gambar III.10 Studi Karakter Hermanus C. Cornelius.....	53
Gambar III.11 Studi Karakter Isidore V. Kinsbergen	54
Gambar III.12 Studi karakter Trimurti.....	55
Gambar III.13 Studi Layout Cover	56

Gambar III.14 Studi layout Daftar Isi	57
Gambar III.15 Studi layout Halaman	57
Gambar III.16 Warna	58
Gambar IV.1 Aplikasi Sketchbook	59
Gambar IV.2 Aplikasi Photoshop	60
Gambar IV.3 Aplikasi Illustrator	60
Gambar IV.4 Media Utama.....	61
Gambar IV.5 Sketsa Media	62
Gambar IV.6 Tracing Media	63
Gambar IV.7 Tracing Media 2	63
Gambar IV.8 Warna Media	64
Gambar IV.9 Membuka Adobe Photoshop CS6	64
Gambar IV.10 Membuka Adobe Photoshop CS6 2	65
Gambar IV.11 Membuka Adobe Photoshop CS6 3	65
Gambar IV.12 Membuka Adobe Illustrator CS6	66
Gambar IV.13 Membuka Adobe Illustrator CS6 2	66
Gambar IV.14 Hasil Buku.....	67
Gambar IV.15 Poster.....	79
Gambar IV.16 X-Banner	80
Gambar IV.17 Instagram.....	81
Gambar IV.18 Totebag.....	82
Gambar IV.19 Jadwal Pelajaran.....	83
Gambar IV.20 Desain Mug	84
Gambar IV.21 Mug	84
Gambar IV.22 Buku Mewarnai Cover	85
Gambar IV.23 Isi Buku Mewarnai	86
Gambar IV.24 Gantungan Kunci	86
Gambar IV.25 Stiker	87
Gambar IV.26 Bookmark.....	88
Gambar IV.27 Baju	89

DAFTAR GRAFIK

Grafik II.1 Kuisisioner Jumlah Candi.....	22
Grafik II.2 Kuisisioner Promosi Candi.....	23
Grafik II.3 Kuisisioner Nama Candi.....	24
Grafik II.4 Kuisisioner Lokasi Candu.....	25

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Gaya Bahasa.....	33
Tabel III.2 Storyline	37
Tabel III.3 Storyboard.....	38
Tabel III.4 Distribusi Media.....	47
Tabel IV.1 Hasil Karya	68