

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah.....	2
I.3 Rumusan Masalah.....	2
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	3
I.5.1 Tujuan Perancangan	3
I.5.2 Manfaat Perancangan	3
BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH AZAZIL	4
II.1 Landasan Teori.....	4
II.1.1 Definisi Makhluk <i>Ghaib</i>	4
II.1.2 Jenis-jenis Makhluk <i>Ghaib</i>	4
II.1.2.1 Malaikat.....	4

II.1.2.2 Jin	5
II.1.2.3 Iblis.....	5
II.2 Objek Penelitian	5
II.2.1 Azazel	6
II.3 Analisis Permasalahan.....	8
II.4 5W+1H	11
II.5 Resume	13
II.6 Solusi Perancangan.....	13
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	14
III.1 Khalayak.Sasaran	14
III.2 Strategi Perancangan.....	18
III.2.1 Tujuan Komunikasi.....	18
III.2.2.1 Pendekatan Visual.....	19
III.2.2.2 Pendekatan Verbal	19
III.2.4 Materi Pesan.....	21
III.2.5 Gaya Bahasa.....	21
III.2.6 Strategi.Kreatif	21
III.2.6.1 <i>Copywriting</i>	21
III.2.6.2 <i>Storyline</i>	22
III.2.6.2 <i>Storyboard</i>	22
III.2.7 Strategi Media	25
III.2.7.1 Media Utama.....	25
III.2.7.2 Media.Pendukung	27
III.2.7.2.1 Media Pendukung <i>Merchandise</i>	29

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	31
III.3 Konsep Visual	33
III.3.1 Format Desain	33
III.3.2 Tata Letak (<i>Layout</i>).....	37
III.3.3 Tipografi	45
III.3.4 Ilustrasi.....	46
III.3.5 Efek Visual.....	49
III.3.6 Warna.....	50
III.3.7 Audio.....	51
III.4 Konsep Animasi	52
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	53
IV.1 Media Utama.....	53
IV.2 Teknis Produksi	56
IV.2.1 Proses Produksi.....	58
IV.3 Media Pendukung	61
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
V.1 Kesimpulan	68
V.1 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	72
KONTAK PENULIS DAN KONTRIBUTOR PERANCANGAN.....	75
RIWAYAT HIDUP.....	76