DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xiii

BAB I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang 1
I.2 Identifikasi Masalah 4
I.3 Rumusan Permasalahan 4
I.4 Batasan Masalah 5
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan 5

BAB II KARAKTER GEMINI SAGA 6
II.1 Landasan Teori 6
II.1.1 Cosplay 6
II.2 Objek Penelitian 10
II.2.1 Saint Seiya 10
II.2.1.1 Saint Seiya: *Legend of Sanctuary* 12
II.2.1.2 Gemini Saga 14
II.3 Analisa Permasalahan 15
II.3.1 Analisa Karakteristik dan Penokohan Gemini Saga 15
II.3.1.1 Keperibadian Ganda 16
II.3.1.2 Analisa Penokohan 17
II.3.1.3 Analisa Berdasarkan Bentuk Primer 19
II.3.2 Analisa Ekspresi dan Gestur Gemini Saga 21

II.3.3 Analisa Kostum Gemini Saga 28
II.3.3.1 Konsep *Cloth* Pada Seri Saint Seiya..... 28
II.3.3.2 Perubahan Desian *Cloth* 29
II.3.3.3 Filosofi Bagian Kostum..... 32
II.3.4 Kurangnya Sumber Informasi Karakter Gemini Saga..... 37
II.3.4.1 Kurangnya informasi pada film Legend of Sanctuary 38
II.3.4.2 *Artbook New Cloth Chronicle* 40
II.4 Multimedia *artbook* sebagai Solusi..... 43

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN 46
III.1 Strategi Perancangan 46
III.1.1 Tujuan Komunikasi..... 46
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 49
III.1.3 Materi Pesan 52
III.1.4 Jenis Bahasa 54
III.1.5 Khalayak Sasaran..... 54
III.1.6 Strategi Kreatif..... 58
III.1.7 Sistem Navigasi..... 59
III.1.8 Strategi Distribusi dan penyebaran Media..... 61
III.2 Konsep Visual 62
III.2.1 Format Desain..... 62
III.2.2 Tata letak (layout)..... 62
III.2.3 Huruf..... 64
III.2.4 Ilustrasi..... 66
III.2.4 Warna..... 70

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI..... 72
IV.1 Alat 72
IV.1.1 Komputer..... 72
IV.1.2 Pentablet Bamboo..... 72
IV.1.3 Kamera Canon EOS D1300..... 72
IV.2 Program 73

IV.2.1 Adobe Photoshop 73
IV.2.2 Adobe Ilustrator 73
IV.2.3 Adobe Flash 73
IV.3 Teknis Pengerjaan 73
IV.3.1 Proses Pengambilan Foto 73
IV.3.2 Pembuatan mockup dan layout 74
IV.3.2.1 Pembuatan Elemen Grafis 74
IV.3.2.2 Pembuatan Button stained glass 76
IV.3.2.3 Pembuatan Background 81
IV.3.3 Pembuatan Flash 84
IV.3.3.1 Mengimpor File psd Pada Library 85
IV.3.3.2 Menganimasikan Objek 87
IV.3.3.3 Memasukan Action Script 91
IV.3.3.4 Hasil Akhir.. 93
IV..4 Media Pendukung 97

DAFTAR PUSTAKA xiv
LAMPIRAN xiii