DAFTAR ISI

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....1
1.2 Identifikasi Masalah 3
1.3 Rumusan Masalah 3
1.4 Batasan Masalah.....3
1.5 Tujuan Perancangan 3

BAB II TINJAUAN ENSIKLOPEDIA PAHLAWAN SUPER INDONESIA

II.1 Ensiklopedia 4
II.1.1 Karakteristik Ensiklopedia 4
II.1.2 Sejarah Ensiklopedia 4
II.1.3 Ensiklopedia di Indonesia 5
II.1.4 Kondisi Ensiklopedia di Indonesia 6
II.2 Pahlawan.....7
II.3 Pahlawan Super 7

II.3.1 Kilasan Pahlawan Super Luar Negeri.....7
II.3.2 Kilasan Pahlawan Super Indonesia 10
II.3.3 *Differensiasi Visual* 16
II.4 Gaya Visual Dalam Komik 16
II.4.1 Ilustrasi (Gaya Visual).....17
II.5 Remaja.....18
II.5.1 Pengertian Remaja 18
II.5.2 Batasan Usia Remaja.....19
II.6 Khalayak Sasaran 20
II.6.1 Demografis 20
II.6.2 Geografis 20
II.6.3 Psikografis 20
II.7 Data Lapangan.....21
II.7.1 Kuisioner 21
II.8 Solusi 23

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan.....24
III.1.1 Pendekatan Komunikasi.....24
III.1.1.1 Pendekatan Visual.....24
III.1.1.2 Pendekatan Verbal 24
III.1.1.3 Materi Pesan.....25
III.1.1.4 Tujuan Komunikasi.....25
III.1.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan.....25
III.2 Strategi Kreatif.....26
III.2.1 Gaya Ilustrasi 27

III.2.2 *Copywriting*.....28
III.3 Strategi Media 28
III.4 Strategi Distribusi.....29
III.4.1 Waktu Penyebaran Media 29
III.4.2 Konsep Visual 30
III.4.2.1 Format Desain 30
III.4.2.2 *Layout*.....30
III.4.2.3 *Tipografi*.....31
III.4.2.4 Font Judul Buku 31
III.4.2.5 Font Nama Karakter Pahlawan Super 31
III.4.2.6 *Font Teks Content* 31
III.4.3 Warna 32
III.4.4 Ilustrasi 33
III.4.4.1 Studi Karakter 33
III.4.4.2 Studi Properti 34
III.4.4.3 Studi Setting 40

BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

IV.1 Proses Teknis Media Utama 47
IV.1.1 Media Utama.....51
IV.1.2 Media Pendukung 52
DAFTAR PUSTAKA 58
LAMPIRAN.....59