DAFTAR ISI

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

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

BAB II PERANCANGAN INFORMASI MAKHLUK MITOS YUNANI
II.1 Yunani 5
II.1.1 Mitos 5
II.1.2 Mitos Yunani 5
II.1.3 Makhluk Mitos 6
II.2 Makhluk Mitos Yunani 7
II.2.1 Dewa Olimpus 7
II.3 Buku 19
II.3.1 Buku Ilustrasi 19
II.4 Analisis SWOT 20
II.5 Target Sasaran Informasi 21
II.6 Solusi Perancangan 22

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN STRATEGI VISUAL

III.1 Strategi Perancangan 23
III.1.1 Tujuan Komunikasi 23
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 23
III.1.3 Materi Pesan 23
III.1.4 Gaya Bahasa 23
III.1.5 Sumber 24
III.1.6 Khalayak Sasaran Pemasaran 24
III.1.7 Strategi Kreatif 24
III.1.8 Strategi Media 27
III.1.9 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 27
III.2 Konsep Visual 27
III.2.1 Format Desain 28
III.2.2 Layout 28
III.2.3 Tipografi 28
III.2.4 Warna 28
III.2.5 Referensi 29
III.2.5.1 Atribut 29
III.2.5.2 Pakaian 42
III.2.5.3 Fisik 45
III.2.5.4 Dewa Olympus 46
III.2.6 Karakter 50

BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

IV.1 Media Utama 57
IV.1.1 Tahapan Produksi 57
IV.1.2 *Final Artwork* 60
IV.1.3 Teknis Produksi 61
IV.2 Aplikasi Media 62
IV.2.1 Poster 63
IV.2.2 *Flyer* 64
IV.2.3 *X-Banner* 65

IV.2.4 Stiker 66
IV.2.5 Kartu Koleksi 67
IV.2.6 *T-Shirt* 68
IV.2.7 *Tote Bag* 69

DAFTAR PUSTAKA 70
LAMPIRAN 71