DAFTAR ISI

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

BAB I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 3
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan 3
I.5.1 Tujuan Perancangan 3
I.5.2 Manfaat Perancangan 4

BAB II CABANG OLAHRAGA BERKUDA (*EQUESTRIAN*) 5
II.1 Landasan Teori 5
II.1.1 Olahraga 5
II.1.2 Kuda 5
II.1.3 Berkuda 6
II.1.3.1 Teknik Dasar Berkuda 8
II.2 Cabang Olahraga Berkuda (*Equestrian*) 9
II.2.1 *Show Jumping* (Lompat Rintang) 12
II.2.2 PORDASI (Persatuan Olahraga Berkuda Seluruh Indonesia) 13
II.3 Kondisi Khalayak 15
II.4 Resume 16
II.5 Solusi Perancangan 17

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN 19
III.1 Khalayak Sasaran 19
III.2 Strategi Perancangan.....20
III.2.1 Tujuan Komunikasi.....21
III.2.2 Pendekatan Komunikasi.....21
III.2.3 Mandatory 22
III.2.4 Materi Pesan.....23
III.2.5 Gaya Bahasa.....23
III.2.6 Strategi Kreatif.....23
III.2.7 Strategi Media 25
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 25
III.3 Konsep Visual.....26
III.3.1 Format Desain 26
III.3.2 Tata Letak.....27
III.3.3 Tipografi.....28
III.3.4 Ilustrasi.....30
III.3.5 Warna 35

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 37
IV.1 Teknis Produksi 37
IV.2 Media Utama.....38
IV.3 Media Pendukung 42
IV.3.1 Media Promosi 42
IV.3.2 Media Kreatif 45

DAFTAR PUSTAKA ix
LAMPIRAN..... x

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Kuda.....6
Gambar II.2. Lukisan gua prasejarah tentang penunggang kuda.....7
Gambar II.3. Pacuan kuda tradisional Gayo 8
Gambar II.4. *Show Jumping* pada Olimpiade 1912 di Stockholm.....9
Gambar II.5. Kompetisi *Dressage* (Tunggang Serasi).....10
Gambar II.6. *Show Jumping* (Lompat Rintang).....11
Gambar II.7. *Cross Country* yang merupakan Salah Satu Tes pada *Eventing*.....12
Gambar II.8. Panduan *Show Jumping*.....13
Gambar II.9. Logo PORDASI 14
Gambar II.10. Kompetisi Berkuda, CC CUP 2017.....16
Gambar II.11. Komik Kapten Tsubasa 17
Gambar II.12. Komik-Komik Olahraga Lain di Jepang 18
Gambar III.1 Contoh Paneling Dalam Komik Jepang 22
Gambar III.2 Logo Kosmik.....23
Gambar III.3 Arah Baca Komik.....27
Gambar III.4 Halaman dengan Panel Besar.....28
Gambar III.5 Judul Komik.....29
Gambar III.6 Font DIN Black 29
Gambar III.7 Font Digital Strip.....30
Gambar III.8 Contoh Dialog Percakapan.....30
Gambar III.9 Salah Satu Komik Jepang yang Dijadikan Referensi.....31
Gambar III.10 Referensi Karakter Utama Pria 32
Gambar III.11 Desain Karakter Utama Pria.....32
Gambar III.12 Referensi Karakter Utama Wanita 33
Gambar III.13 Desain Karakter Utama Wanita.....33
Gambar III.14 Desain Karakter Pendukung.....34
Gambar III.15 Studi Properti.....34
Gambar III.16 Studi Latar.....35
Gambar III.17 Cover Komik.....36
Gambar III.18 Halaman Berwarna dan Hitam Putih.....36

Gambar IV.1 Proses *Storyboard, Sketch* dan *Lineart* 37
Gambar IV.2 Proses *Blocking, Toning dan Finishing.* 38
Gambar IV. 3 Komik Edisi Kompendium 38
Gambar IV.4 Ilustrasi Cover Depan dan Belakang.....39
Gambar IV.5 Ilustrasi Cover Edisi Majalah Komik 39
Gambar IV.6 X-Banner 42
Gambar IV.7 Iklan Cetak di Majalah 43
Gambar IV.8 Tampilan Pada Media Sosial.....44
Gambar IV.9 Chain Flag 45
Gambar IV.10 Desain Stiker 45
Gambar IV.11 Kaos 46
Gambar IV.12 Poster 47
Gambar IV.13 Gantungan Kunci 47
Gambar IV.14 Bantal Leher.....48
Gambar IV.15 Tas Serut 48