DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
ABSTRAK ..... **iv**
ABSTRACT ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **x**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **x**

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

BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH 4
II.1.1 Psikologi Remaja 4
II.1.2 Sun Tzu 5
II.2 *The Art of War* 7
II.2.1 Bab – Bab Dalam *The Art of War* 7
II.3 Analisis 15
II.4 *Resume* 25
II.5 Solusi Perancangan 26

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN **27**
III.1 Khalayak Sasaran 27
III.1.1 Segmentasi 27

III.2 Strategi Perancangan 30
III.2.1 Tujuan Komunikasi 30
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 30
III.2.3 Mandatory 31
III.2.4 Materi Pesan 33
III.2.5 Gaya Bahasa 33
III.2.6 Strategi Kreatif 33
III.2.7 Strategi Media 38
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 41
III.3 Konsep Visual 43
III.3.1 Format Desain 43
III.3.2 Tata Letak 43
III.3.3 Tipografi 44
III.3.4 Ilustrasi 45
III.3.5 Warna 49
III.3.6 Balon Kata 49
III.3.7 Panel 50
III.3.8 *Special Effect* 52

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 54
IV.1 Teknis Produksi 54
IV.1.1 Perangkat Produksi 54
IV.2 Pra Produksi 54
IV.3 Produksi 55
IV.4 Media Pendukung 61

DAFTAR PUSTAKA 74
LAMPIRAN 77

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Patung Sun Tzu 6
Gambar II. 2 *The Art of War* yang terbuat dari bilah bambu 7
Gambar II. 3 Buku terjemahan The Art of War 8
Gambar II. 4 Hasil Kuisioner 1 15
Gambar II. 5 Hasil Kuisioner 2 16
Gambar II. 6 Hail Kuisioner 3 16
Gambar II. 7 Hasil Kuisioner 4 17
Gambar II. 8 Hasil Kuisioner 5 17
Gambar II. 9 Hasil Kuisioner 6 18
Gambar II. 10 Hasil Kuisioner 7 19
Gambar II. 11 Hasil Kuisioner 8 20
Gambar II. 12 Hasil Kuisioner 9 20
Gambar II. 13 Hasil Kuisioner 10 21
Gambar II. 14 Hasil Kuisioner 11 21
Gambar II. 15 Hasil Kuisioner 12 22
Gambar II. 16 Hasil Kuisioner 13 22
Gambar II. 17 Hasil Kuisioner 14 23
Gambar II. 18 Hasil Kuisioner 15 23
Gambar II. 19 Hasil Kuisioner 16 24
Gambar II. 20 Hasil Kuisioner 17 24

Gambar III. 1 Seragam yang dikenakan di Indonesia 31
Gambar III. 2 Logo Elex Media Kmputindo 32
Gambar III. 3 Logo Gramedia sejak 2015 32
Gambar III. 4 Sketsa halaman 1 35
Gambar III. 5 Sketsa halaman 2 36
Gambar III. 6 Sketsa halaman 3 36
Gambar III. 7 Sketsa halaman 4 37
Gambar III. 8 Sketsa halaman 5 37
Gambar III. 9 Cara baca 44

Gambar III. 10 Huruf Laffayette Comic Pro 45
Gambar III. 11 Huruf Serpico 45
Gambar III. 12 salah satu halaman dalam komik Tiap Detik 45
Gambar III. 13 Karakter Panji 46
Gambar III. 14 Noctis Lucis Caelum dan Andika 47
Gambar III. 15 Kemeja dengan *Sweater* 47
Gambar III. 16 Karakter Annisa 48
Gambar III. 17 Contoh model rambut dari Aura Kasih 48
Gambar III. 18 Deskripsi setiap balon kata 49
Gambar III. 19 Salah satu halaman dengan panel jenis subjek ke subjek 51
Gambar III. 20 Panel terbelah – belah 52
Gambar III. 21 *Special Effect 1* 52
Gambar III. 22 Efek untuk memfokuskan perhatian 1 53
Gambar III. 23 Efek untuk memfokuskan perhatian 2 53

Gambar IV. 1 Sketsa untuk halaman 1 56
Gambar IV. 2 Hasil Digitalisasi Sketsa 57
Gambar IV. 3 Gambar yang telah diberi *screentone* 58
Gambar IV. 4 Gambar yang telah diberi bayangan 59
Gambar IV. 5 Gambar yang telah diberi balon kata, dialog dan *onomatopoeia* ... 60
Gambar IV. 6 Poster 61
Gambar IV. 7 *Flyer* 62
Gambar IV. 8 *X-Banner* 63
Gambar IV. 9 Stiker 1 64
Gambar IV. 10 Pin 1 64
Gambar IV. 11 *Cover* depan dan belakang *notebook* 65
Gambar IV. 12 Pembatas Buku 66
Gambar IV. 13 *Sticker Line* 67
Gambar IV. 14 *Standing Character* 68
Gambar IV. 15 Pulpen 69
Gambar IV. 16 *T-Shirt* 70
Gambar IV. 17 Gantungan Kunci 71

Gambar IV. 18 *Paperbag* 72
Gambar IV. 19 *Flag Chain* 73

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1 Tabel *Consumer Journey* 28
Tabel III. 2 Waktu Penyebaran Media 42
Tabel III. 3 Tabel Distribusi Media 42

DAFTAR LAMPIRAN

Sketsa i
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI vii
RIWAYAT HIDUP viii