DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
GLOSARIUM xiii

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Rumusan Masalah 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan 3

BAB II. TOKUSATSU, GOSHEN MEDIA DAN OPINI MASYARAKAT

II.1 Pengertian Dasar 5
II.1.1. *Tokusatsu* 5
II.1.2. *Kamen Rider* 11
II.1.3. *Kamen Rider Ex-Aid* 12
II.1.4. Masuknya Film *Tokusatsu* ke Indonesia 17
II.1.5. Produk *Tokusatsu* 18
II.2 Objek Penelitian 25
II.2.1. Goshen Media 25
II.2.2. Goshen Media dan *Tokusatsu* 26
II.2.3. Goshen Media dan Produk Lainnya 31
II.3 Analisa 33

II.3.1. Survey Kuesioner 33
II.3.2. Analisis Hasil Wawancara.....40
II.4 Resume 42
II.5 Solusi Perancangan.....43

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN
III.1 Khalayak Sasaran 44
III.2 Strategi Perancangan.....45
III.2.1. Tujuan Komunikasi.....45
III.2.2. Pendekatan Komunikasi.....46
III.2.3. *Mandatory* 47
III.2.4. Materi Pesan.....48
III.2.5. Gaya Bahasa.....48
III.2.6. Strategi Kreatif.....48
III.2.7. Strategi Media 54
III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 57
III.3 Konsep Visual 59
III.3.1 Format desain.....59
III.3.2 Tata Letak (*Layout*).....60
III.3.3 Tipografi.....61
III.3.4 Ilustrasi.....62
III.3.5 Warna 73

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI
IV.1 Media Utama Beserta Proses Pembuatan 74
IV.2 Media Pendukung 85
IV.2.1 Media Informasi dan Promosi.....85
IV.2.2 Media Pengingat 89

DAFTAR PUSTAKA.....96
LAMPIRAN.....98