DAFTAR ISI

LEMBARPENGESAHAN..... i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS..... ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL & DIAGRAM x
DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I. PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 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 4
I.5.2 Manfaat Perancangan 4

BAB II. GENERASI Z DI ERA DIGITAL 5
II.1 Teori Generasi 5
II.1.1 Tabel Pembagian Generasi X, Y, Z 6
II.2 Objek Penelitian 6
II.3 Analisa Data Kuesioner 10
II.4 Resume 13
II.5 Solusi Perancangan 14

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN..... 15
III.1 Khalayak Sasaran 15
III.2 Strategi Perancangan 16

III.2.1 Tujuan Komunikasi 16
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 16
III.2.2.1 Pendekatan Visual 17
III.2.2.2 Pendekatan Verbal 19
III.2.3 Mandatory 19
III.2.4 Materi Pesan 20
III.2.5 Gaya Bahasa 21
III.2.6 Strategi Kreatif 21
III.2.6.1 *Copywriting* 21
III.2.6.2 Storyline 21
III.2.6.3 *Storyboard* 24
III.2.6.4 Visualisasi 25
III.2.7 Strategi Media 26
III.2.8 Strategi Distribusi dan Penyebaran Media 28
III.3 Konsep Visual 30
III.3.1 Format Visual 30
III.3.2 Tata Ltak 30
III.3.3 Tipografi 31
III.3.4 Ilustrasi 33
III.3.5 Warna 36

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 37
IV.1 Teknis Produksi 37
IV.2 Spesifikasi Media Utama 37
IV.3 Sketsa Manual 43
IV.4 Perancangan Visual 44
IV.5 Media Pendukung 46
IV.5.1 *Merchandise* 50

DAFTAR PUSTAKA 57
LAMPIRAN 59