DAFTAR ISI

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

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 4
1.3 Rumusan Masalah 4
1.4 Batasan Masalah 4
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan 4

BAB II. PENGETAHUAN SEPUTAR *COSPLAY*

II.1 Landasan Teori 6
II.1.1 *Cosplay* 6
II.1.2 Definisi Sejarah 14
II.2. Objek penelitian 15
II.2.1 Sejarah *Cosplay* 15
II.2.2 Sejarah *Cosplay* di Indonesia 18
II.2.3. Pandangan Masyarakat 20
II.3. Analisa 21
II.3.1. Kuisioner 21
II.3.2. Wawancara 25
II.6. Resume 26
II.7. Solusi Perancangan 27

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran 28
III.2 Strategi Perancangan 31
III.2.1 Tujuan Komunikasi 31
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 31
III.2.3 *Mandatory* 32
III.2.4 Materi Pesan 33
III.2.5 Gaya Bahasa 33
III.2.6 Strategi Kreatif 33
III.2.7 Strategi Media 35
III.2.8 Strategi Distribusi 38
III.2.8.1 Strategi Pemasaran Buku 39
III.3 Konsep Visual 40
III.3.1 Format Desain 40
III.3.2 Tata Letak atau *Layout* 41
III.3.3 Tipografi 42
III.4 Ilustrasi 43
III.5 Warna 48

BAB. IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI
IV.1 Media 51
IV.2 Media Utama 51
IV.3 Media Pendukung 55

DAFTAR PUSTAKA 66
LAMPIRAN 68
RIWAYAT HIDUP 82