

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Pengumpulan dan Analisis Data	4
1.5.1 Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis Data	5
1.6 Kerangka Penelitian	5
1.7 Pembabakan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Desain Komunikasi Visual	8
2.1.1 Pengertian	8
2.1.2 Fungsi	8
2.1.3 Prinsip Desain.....	8
2.2 Desain Grafis	10
2.3 Pop-Up	10
2.3.1 Pengertian	10

2.3.2 Kelebihan.....	12
2.3.3 Kelemahan	12
2.3.4 Manfaat.....	12
2.3.5 Teknik Dasar.....	13
2.3.6 Mekanisme	16
2.4 Ilustrasi.....	16
2.4.1 Pengertian	16
2.4.2 Peran Ilustrasi	17
2.4.3 Fungsi Ilustrasi	18
2.5 Gaya Visual.....	18
2.5.1 Jenis Gaya Visual	18
2.6 Layout	19
2.7 Warna.....	20
2.8 Remaja	21
2.8.1 Perkembangan Karakter Remaja Usia 19-22 Tahun	21
BAB III DATA DAN ANALISIS	23
3.1 Data	23
3.1.1 Data Pengelola Gedung	23
3.2 Data Produk	26
3.3 Khalayak Sasaran	27
3.4 Data Hasil Wawancara.....	27
3.4.1 Wawancara Lembaga Museum Konperensi Asia-Afrika	27
3.4.2 Wawancara Ilustrator Buku Pop-Up.....	29
3.4.3 Wawancara Dosen Desain Interior	30
3.5 Data Hasil Kuesioner	31
3.5.1 Kualifikasi data responden	31
3.6 Data Proyek Sejenis	38
3.6.1 Owaaa...	38
3.6.2 Liburan Terbaik	39
3.6.3 Aladin dan Lampu Ajaib	40

3.7 Analisis Data.....	40
3.7.1 Analisis Matriks Perbandingan.....	40
3.7.2 Analisis SWOT.....	42
3.7.3 Analisis Hasil Kuesioner	42
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	44
4.1 Konsep Pesan	44
4.2 Konsep Kreatif	43
4.3 Konsep Visual.....	46
4.4 Konsep Media	48
4.4.1 Media Utama	48
4.4.2 Media Pendukung.....	49
4.5 Konsep Pemasaran	49
4.6 Hasil Perancangan.....	49
4.6.1 Hasil Media Utama.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	64