

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Ruang Lingkup Permasalahan	4
1.5 Tujuan dan Manfaat	5
1.5.1 Tujuan	5
1.5.2 Manfaat	5
1.6 Metode Pengambilan Data dan Analisis	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.7 Metode Analisis data	7
1.7.1 Analisis Deskriptif	7
1.7.2 Analisis matriks	7
1.7.3 Analisis SWOT	7
1.8 Kerangka Penelitian	8
1.9 Pembabakan	9
1.9.1 BAB I PENDAHULUAN	9
1.9.2 BAB II LANDASAN TEORI	10
1.9.3 BAB III DATA DAN ANALISIS	10
1.9.4 BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	10
1.9.5 BAB V PENUTUP	10
BAB II KAJIAN TEORI	11
2.1 Desain Karakter	11
2.1.1 Bentuk	12
2.1.2 Proporsi	13
2.1.3 Warna	13
2.1.4 Kepribadian	15
2.1.5 Model Sheet	16
2.2 Desain Komunikasi Visual	18
2.2.1 Komunikasi Visual	18
2.2.2 Elemen Desain	18
2.2.3 Prinsip Desain	26
2.3 Desain Grafis	27
2.3.1 Teori Ekonomi Kreatif	28
2.4 Budaya	28
2.4.1 Pengaruh Media dalam Budaya Visual	29
2.4.2 Representasi Budaya	29
2.4.3 Budaya Visual	29
2.4.4 Budaya Populer	30
2.5 Remaja	30

2.6 Koleksi.....	32
2.7 <i>Blind Box</i>	33
2.7.1 Karakteristik <i>Blind Box</i>	33
2.7.2 Fungsi <i>Blind Box</i>	33
2.8 Kerangka Teoretis.....	34
BAB III DATA DAN ANALISIS	35
3.1 Data Pemberi Proyek.....	35
3.1.1 Profil ARTOYNESIA INC.	35
3.2 Data Produk.....	36
3.2.1 Jenis Produk.....	36
3.2.2 Konsep Produk	37
3.2.3 Target <i>Audiens</i>	37
3.2.4 Elemen Produk	37
3.2.5 Tujuan Produk	37
3.3 Data Khalayak Sasar	38
3.3.1 Demografis	38
3.3.2 Geografis	38
3.3.3 Psikografis	38
3.4 Data Proyek Sejenis.....	39
3.4.1 Owangeboy-All Star Team	39
3.4.2 LuLu The Piggy-Journey to The West.....	40
3.4.3 Hirono-CLOT	42
3.5 Data Hasil Observasi	43
3.5.1 Observasi Toko <i>Blind Box</i> “Pop Mart Senayan City”	43
3.6 Data Hasil Wawancara.....	46
3.6.1 Wawancara Narasumber Pertama	46
3.6.2 Wawancara Narasumber Kedua.....	49
3.6.3 Wawancara Narasumber Ketiga	52
3.6.4 Kesimpulan Hasil Wawancara	53
3.7 Data Hasil Kuesioner.....	55
3.7.1 Kesimpulan Hasil Kuesioner	58
3.8 Analisis Data	59
3.8.1 Analisis Matriks.....	59
3.8.2 Analisis SWOT.....	61
3.9 Kontribusi Produk	65
BAB IV DATA PERANCANGAN	67
4.1 Konsep Pesan	67
4.2 Konsep Kreatif	67
4.3 Konsep Media.....	68
4.3.1 Media Utama	68
4.3.2 Media Pendukung	68
4.4 Konsep Visual.....	70
4.4.1 Desain Karakter	70
4.4.2 Ilustrasi	72
4.4.3 Warna	72
4.4.4 Tipografi	73
4.4.5 <i>Layout</i>	74
4.5 Konsep Komunikasi Pemasaran	75

4.6 Konsep Bisnis.....	76
4.6.1 Media Utama	76
4.6.2 Media Pendukung	76
4.7 Hasil Perancangan	77
4.7.1 Logo.....	77
4.7.2 Desain Karakter	78
4.7.3 Packaging.....	91
4.7.4 <i>Booklet</i>	93
4.8 Hasil Perancangan Komunikasi Pemasaran	98
4.9 Hasil Perancangan Media Pendukung	100
BAB V PENUTUP.....	104
5.1 Kesimpulan.....	104
5.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105