

DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1. Latar Belakang	2
2. Identifikasi Masalah	5
3. Rumusan Masalah	5
4. Tujuan Perancangan	5
5. Manfaat Perancangan	6
BAB II TINJAUAN LITERATUR	7
1. Ilustrasi	7
2.1.1. <i>Advertising Illustration</i>	7
2. Media Promosi	8
2.2.1. Media Cetak	9
2.2.2. Media Digital.....	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	12
1. Tahapan Perancangan.....	12
3.1.1. <i>White Hat</i> 1 – Pengumpulan Data	14
3.1.2. <i>White Hat</i> 2 – Referensi Visual	15
3.1.3. <i>Green Hat</i> – Eksplorasi Visual.....	16
3.1.4. <i>Red Hat</i> – Perancangan Karya.....	17
3.1.5. <i>Yellow Hat</i> – Pengembangan Karya	17
3.1.6. <i>Black Hat</i> – Evaluasi dan Eleminasi	17
3.1.7. <i>Blue Hat</i> - Evaluasi Tahapan Perancangan	18
BAB IV PERANCANGAN.....	19
4.1. Analisis Data	19
4.1.1. Visual Eksisting.....	19

4.1.2. <i>Artifact Analysis</i>	22
4.1.3. Target Audiens	28
4.2. Strategi Kreatif	28
4.2.1. <i>Keyword</i>	28
4.2.2. Referensi dan <i>Moodboard</i>	31
4.3. Studi Visual	35
4.4. Pendekatan Visual	37
4.5. Proses Perancangan	38
BAB V KESIMPULAN	50
5.1. Kesimpulan	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Owner Toko Kue The Moodybakerr di BAZAAR Indonesia.....	3
Gambar 1.2. Logo Mascot & Logotype The Moodybakerr	4
Gambar 2.1. Bentuk Kartu Ucapan di Pasaran	9
Gambar 2.2. Buku menu cetak	9
Gambar 3.1. Metode Six Thingking Hats	12
Gambar 3.2. Bagan Strategi Alur Perancangan Berdasarkan <i>Six Thingking Hats</i>	13
Gambar 4.1. Tampilan Menu The Moodybakerr	21
Gambar 4.2. Kemasan toko kue The Moodybakerr	21
Gambar 4.3. Kemasan toko kue The Moodybakerr	22
Gambar 4.4. Toko <i>offline</i> The Moodybakerr di LCC Adityawarman.....	22
Gambar 4.5. <i>Merch</i> The Moodybakerr	22
Gambar 4.6. Hasil <i>Mind Mapping</i> keyword <i>Moody</i>	29
Gambar 4.7. Hasil <i>Mind Mapping</i> keyword Post Impressionis	30
Gambar 4.8. <i>Moodboard</i> kata kunci Pasca Impressionisme	31
Gambar 4.9. Beberapa karya Kim Hye Bin	32
Gambar 4.10 Beberapa karya Adoesart	33
Gambar 4.11 Studi karya Adoesart	33
Gambar 4.12 Beberapa karya Joey Yu.....	34
Gambar 4.13 Moodboard	35
Gambar 4.14 Sketsa Kue The Moodybakerr.....	35
Gambar 4.15 Sketsa Kue dan Pacakging <i>Exsisting</i> The Moodybakerr.....	36

Gambar 4.16 Sketsa <i>Signature Cake</i> The Moodybakerr.....	36
Gambar 4.17 Sketsa Suasana Toko Kue The Moodybakerr	37
Gambar 4.18 Aplikasi Adobe Fresco untuk ilustrasi digital	37
Gambar 4.19 Referensi penerapan ilustrasi sebagai media promosi.....	38
Gambar 4.20 Skema Warna Pista Cake The Moodybakerr	39
Gambar 4.21 Langkah Pengerjaan Pista Cake The Moodybakerr	40
Gambar 4.22 Ilustrasi Kue The Moodybakerr	44
Gambar 4.23 Sketsa <i>lifestyle</i> toko Moodybakerr	45
Gambar 4.24 Ilustrasi 1 <i>Lifestyle</i> The Moodybakerr	46
Gambar 4.25 Ilustrasi 1 <i>Lifestyle</i> ke dalam kemasan.....	46
Gambar 4.26 Sketsa Ilustrasi 2 <i>Lifestyle</i>	47
Gambar 4.27 Ilustrasi 2 <i>Lifestyle</i> The Moodybakerr	47
Gambar 4.28 Penerapan Ilustrasi 2 <i>Lifestyle</i> kedalam kartu pos	47
Gambar 4.29 Sketsa Ilustrasi 3 <i>Lifestyle</i>	48
Gambar 4.30 Ilustrasi 3 <i>Lifestyle</i>	48
Gambar 4.27 Penerapan Ilustrasi 3 <i>Lifestyle</i> kedalam <i>hang tag</i>	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel jawaban wawancara	14
Tabel 4.1 Hasil <i>Artifact Analysis</i>	23
Tabel 4.2 Proses Perancangan Ilustrasi Kue	41
Tabel pertanyaan wawancara	5



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Lembar Monitoring Bimbingan.....	A1-A3
Lampiran B. Sketsa Awal	A4
Lampiran C. Tabel Pertanyaan Wawancara	A5
Lampiran D. Ilustrasi Final	A6-A10

