

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	i
DAFTAR GAMBAR .....	v
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR BAGAN .....	viii
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	3
1.3. Rumusan Masalah .....	3
1.4. Ruang Lingkup Masalah .....	3
1.4.1 Apa .....	3
1.4.2 Kenapa .....	3
1.4.3 Tempat .....	3
1.4.4 Siapa .....	4
1.4.5 Waktu .....	4
1.4.6 Bagaimana .....	4
1.5. Tujuan Perancangan .....	4
1.6. Cara Pengumpulan Data .....	4
1.7 Kerangka Perancangan .....	6
1.9 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II. DASAR PEMIKIRAN .....</b>	<b>8</b>
2.1 Perancangan .....	8
2.1.1 Tujuan Perancangan .....	8
2.2 Buku Sebagai Media Informasi .....	8

2.2.1 Definisi Buku .....	9
2.2.2 Anatomi Buku .....	9
2.2.3 Jenis-jenis Buku .....	10
2.3 Buku Ilustrasi .....	12
2.4 SWOT .....	13
2.5 AIO .....	13
2.6 Desain Komunikasi Visual .....	14
2.6.1 Unsur-unsur Visual .....	15
2.6.2 Komposisi .....	17
2.6.3 Ilustrasi .....	18
2.6.4 Tipografi .....	19
2.6.5 Layout .....	19
2.6.6 Warna .....	22
2.7 Musik .....	23
2.7.1 Definisi Musik .....	24
2.7.2 Klasifikasi Musik Menurut Perkembangan .....	27
2.7.3 Etnomusikologi .....	26
<b>BAB III. DATA DAN ANALISIS.....</b>	<b>29</b>
3.1 Data Institusi Pemberi Proyek .....	29
3.2 Data Produk .....	30
3.2.1 Musik <i>Psychedelic</i> .....	31
3.2.1.1 Musik <i>Psychedelic</i> di Kota Bandung .....	35
3.3 Data Khalayak Sasaran .....	42
3.3.1 Perilaku Konsumen .....	43
3.4 Data Proyek Sejenis .....	44

3.5 Data Hasil Wawancara dan Observasi .....	46
3.5.1 Data Observasi .....	46
3.5.2 Data Wawancara .....	48
3.6 Analisis Visual .....	54
3.6.1 Penggayaan Visual <i>Psychedelic</i> .....	54
3.6.2 Karakteristik Visual <i>Psychedelic</i> .....	55
3.7 Analisis Produk Sejenis .....	59
3.8 Analisis SWOT .....	60
3.8.1 Analisis Matriks SWOT.....	62
3.9 Skema Analisis .....	63
<b>BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>65</b>
4.1 Konsep.....	65
4.1.1 Konsep Pesan (Ide Besar) .....	65
4.1.2 Konsep Kreatif .....	66
4.1.3 Konsep Media .....	67
4.1.3.1 Media Utama.....	67
4.1.3.2 Media Pendukung.....	68
4.1.3.3 Biaya Media .....	69
4.1.4 Konsep Visual .....	69
4.1.4.1 Konsep Visual Secara Umum.....	69
4.1.4.2 Konsep Visual Secara Khusus .....	70
4.2 Hasil Perancangan .....	74
4.2.1 Buku Ilustrasi Bandung <i>Psychedelia</i> .....	74
4.2.2 Media Pendukung.....	80
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>84</b>

5.1 Kesimpulan .....	84
5.2 Saran.....	85

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teori Lingkaran Warna Mussel.....	23
Gambar 3.1 Logo Perusahaan .....	29
Gambar 3.2 Suasana Toko Omunium .....	30
Gambar 3.3 Personil Pink Floyd.....	34
Gambar 3.4 Buku <i>The Harmony Illustrated Encyclopedia of Jazz</i> .....	45
Gambar 3.5 Buku <i>The Acid Trip: A Complete Guide to Psychedelic Music</i> .	46
Gambar 3.6 Studi Visual Indikator era <i>Psychedelic</i> 60-an .....	54
Gambar 3.7 Skema Warna <i>Psychedelic</i> .....	57
Gambar 3.8 Ilustrasi pengayaan visual <i>Psychedelic</i> dari beberapa seniman <i>Psychedelic</i> .....	58
Gambar 3.9 Tipografi <i>Psychedelic</i> .....	59
Gambar 3.10 Pengaplikasian tipografi <i>psychedelic</i> .....	59
Gambar 4.1 Referensi ilustrasi <i>line art</i> karya Lukas Bischoff.....	71
Gambar 4.2 Referensi visual pola <i>psychedelic</i> .....	72
Gambar 4.3 Palet warna yang dipakai dalam perancangan.....	72
Gambar 4.4 <i>Typeface</i> font Fillmore.....	73
Gambar 4.5 <i>Typeface</i> font Lao UI.....	74
Gambar 4.6 Ilustrasi cover buku Bandung <i>Psychedelia</i> .....	74
Gambar 4.7 Alternatif visual judul .....	75
Gambar 4.8 Visual judul .....	75
Gambar 4.9 Ilustrasi band Sigmun .....	76
Gambar 4.10 Pewarnaan ilustrasi band Sigmun.....	77
Gambar 4.11 Motif <i>psychedelic</i> .....	78
Gambar 4.12 Layout Band Shark Move .....	78

Gambar 4.13 Layout Band Super Kid.....	79
Gambar 4.14 Layout Band Freedom of Rhapsodia .....	80
Gambar 4.15 Contoh pengaplikasian cover vinyl .....	81
Gambar 4.16 Contoh pengaplikasian t-shirt.....	82
Gambar 4.17 Contoh pengaplikasian sticker.....	82
Gambar 4.18 Contoh pengaplikasian tote bag.....	83

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kategori AIO mengenai gaya hidup.....	14
Tabel 3.1 Analisis visual produk sejenis .....	59
Tabel 3.2 Matriks SWOT .....	62
Tabel 3.2 Analisis proyek sejenis .....	51
Tabel 3.3 Analisis matriks SWOT .....	53

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Skema Perancangan .....	6
Bagan 3.1 Skema analisis data .....	64