

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
BAB I: PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2. PERMASALAHAN	3
1.3. RUANG LINGKUP	3
1.4. TUJUAN PERANCANGAN	4
1.5. CARA PENGUMPULAN DATA	4
1.6. METODE ANALISIS	5
1.7. KERANGKA PERANCANGAN	6
1.8. PEMBABAKAN.....	7
BAB II: LANDASAN TEORI	8
2.1. PENGERTIAN KOMIK.....	8
2.1.2. UNSUR-UNSUR DAN JENIS KOMIK	10
2.1.3. WARNA DALAM KOMIK	12
2.1.4. PERKEMBANGAN KOMIK DIGITAL	13
2.1.5. KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN	14
2.1.6. ILUSTRASI	15
2.1.7. KARAKTER	16
2.1.8. UNSUR CERITA	17
2.1.9. MENYUSUN CERITA DALAM KOMIK	19
2.2.1. TEORI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	20
2.2.2. FUNGSI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	20
2.2.3. UNSUR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	22
2.2.4. LAYOUT.....	24
2.2.5. TIPOGRAFI	25

BAB III: DATA DAN ANALISIS MASALAH	27
3.1. DATA PEMBERI PROYEK	27
3.1.1. IQOMIC	27
3.2. DATA PRODUK	28
3.2.1. MEDIA	29
3.3. KISAH SUNAN GUNUNG DJATI	30
3.4 DATA KHALAYAK SASARAN	30
3.5. DATA PRODUK SEJENIS	31
3.6. DATA KUESIONER	35
3.7. DATA WAWANCARA	48
3.7.1. HASIL WAWANCARA DENGAN WEBTOONIST THE 9 TH STAGE	48
3.8. ANALISIS MASALAH	49
3.8.1. ANALISIS MATRIKS	49
3.8.2. ANALISIS KUESIONER	52
3.8.3. ANALISIS HASIL WAWANCARA	55
3.8.4. ANALISIS SWOT	56
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	59
4.1. KONSEP PESAN	59
4.2. KONSEP KREATIF	59
4.3. KONSEP MEDIA	59
4.3.1. MEDIA UTAMA	59
4.3.2. MEDIA PENDUKUNG	60
4.4. KONSEP VISUAL	64
4.4.1. ELEMEN CERITA	64
4.4.2. ILUSTRASI	67
4.4.3. WARNA	68
4.4.4. TIPOGRAFI	69
4.5. HASIL PERANCANGAN	71
4.5.1. <i>COVER/THUMBNAIL</i>	71
4.5.2. DESAIN KARAKTER	72
4.5.3. PANEL <i>WEB COMIC</i>	79

4.5.4. <i>FEEDBACK</i> PEMBACA	87
BAB V KESIMPULAN	
5.1. KESIMPULAN	93
5.2. SARAN.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95