

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	I
KATA PENGANTAR	II
ABSTRAK.....	IV
<i>ABSTRACT</i>	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis Data.....	5
1.7 Kerangka Perancangan.....	6
1.8 Pembabakan	7
BAB II.....	8
2.1 Desain Komunikasi Visual	8
2.1.1 Tipografi	8
Jenis Font	8
Roman	8
1. Blackletter	9
2. Gaelic	9
3. Monospaced	10
4. CJKV.....	10
2.1.2 Layout	10
1. <i>Proportion</i>	11
2. <i>Balance</i>	11
3. <i>Contrast</i>	12
4. <i>Rhythm</i>	13
5. <i>Unity</i>	14
2.1.3 Warna.....	14

a.	Implementasi.....	18
a.	Color Wheel.....	18
b.	Color Model.....	19
c.	Tipe Gambar Elektronik.....	21
2.1.4	Ilustrasi.....	22
2.1.5	Komik	25
a.	Elemen Komik	26
b.	Anatomi Komik	28
1.	Cerita.....	28
2.	Panel.....	29
3.	<i>Framing</i>	30
4.	<i>Timing</i>	30
5.	<i>Baloon</i>	30
c.	Teori Penyusunan Komik.....	30
1.	Penyusunan Cerita	30
2.	Karakter.....	44
3.	<i>Power of Word</i> (Kekuatan Kata-kata).....	47
4.	Worldbuilding	51
BAB III		52
3.1	Data.....	52
3.1.1	Data Pemberi Proyek	52
3.1.2	Data Objek Perancangan.....	53
a.	Permainan Kelereng dan Keterampilan Sosial.....	53
b.	Permainan Kelereng.....	54
c.	Teknik menembak kelereng.....	54
1.	Teknik Sentilan Jempol (Tehnik Tangan Mengatup).....	54
2.	Teknik Telunjuk Penopang (Tehnik Tangan Mengatup)	55
3.	Teknik Sentilan Pegang	56
4.	Teknik Lontaran Telunjuk (Tehnik Ketapel)	57
5.	Teknik Sentilan Tahan	58
6.	Tembakan Lengser dan Tembakan Timpa.....	59
d.	Jenis permainan kelereng	60
1.	Permainan jenis anak panah.....	60
2.	Permainan jenis lingkaran.....	63
3.	Permainan jenis kubah	65

4.	Permainan jenis lubang	65
5.	Permainan jenis pot.....	67
6.	Permainan jenis kocokkan/kopyokkan.....	68
e.	Manfaat permainan kelereng.....	68
f.	Efek psikologis yang muncul pada permainan kelereng.....	69
g.	Hambatan pelaksanaan permainan kelereng	70
3.1.3	Data Khalayak Sasaran	71
3.1.4	Data Kuesioner.....	72
3.1.5	Data Media.....	82
3.1.6	Data Proyek Sejenis	85
3.2	Analisis Data.....	87
3.2.1	Analisis Data Hasil Kuesioner	87
3.2.2	Analisis Data Proyek Sejenis	88
3.2.3	Kesimpulan Hasil Analisis Data	90
BAB IV		92
4.1	Konsep	92
4.2	Media	92
4.2.1	Pemilihan Media	92
4.3	Konsep Media	93
4.4	Konsep Visual.....	93
4.4.1	Pewarna.....	93
4.4.2	Tipografi	93
4.4.3	Ilustrasi	94
4.4.4	Layout	95
4.5	Hasil Perancangan.....	95
4.5.1	Storyline.....	95
4.5.2	Karakter	97
4.6	Proses Perancangan.....	99
4.7	Proses Penerbitan Webcomic.....	108
BAB V		110
5.1	Kesimpulan	110
5.2	Saran	110
DAFTAR PUSTAKA		111
LAMPIRAN		113