

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR.....	i
DAFTAR TABEL	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Permasalahan	4
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3. Ruang Lingkup	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Metode Pengumpulan Data	5
1.6. Metode Analisis.....	6
1.7. Kerangka Penelitian.....	7
1.8. Pembabakan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1. Media Informasi	9
2.1.1. Komik Digital	9
2.2. Teori Perancangan	11
2.2.1. Teori Desain Komunikasi Visual.....	12
2.2.2. Prinsip Desain	12
2.2.3. Ilustrasi.....	16
2.2.4. Layout	17
2.2.5. Warna.....	18
2.2.6. Tipografi	19
2.2.7. Storytelling.....	19
2.2.8. Teori Adaptasi.....	20
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	23
3.1. Data Pemberi Proyek	23
3.1.1. Visi dan Misi.....	23
3.1.2. Struktur Organisasi	24
3.1.3. Tujuan dan Fungsi.....	24
3.1.4. Data Produk	25
3.2. Data Objek Penelitian.....	26
3.2.1. Kisah Legenda Ratu Aji Bidara Putih.....	26

3.3.	Data Proyek Sejenis.....	27
3.4.	Data Khalayak Sasaran.....	29
3.5.	Data Hasil Wawancara	29
3.6.	Data Kuesioner	33
3.7.	Hasil Analisa.....	36
3.7.1.	Analisis Data Wawancara	36
3.7.2.	Analisis Data Kuesioner	37
3.7.3.	Analisis Matrik Perbandingan.....	38
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		44
4.1	Kosep Pesan.....	44
4.2	Konsep Kreatif.....	44
4.3	Konsep Media.....	45
4.3.1.	Media Utama.....	45
4.3.2.	Media Pendukung	45
4.3.3.	Biaya Media	46
4.4	Konsep Visual.....	46
4.4.1.	Gaya Ilustrasi	46
4.4.2.	Tipografi	47
4.4.3.	Warna	48
4.4.4.	Layout	48
4.5	Konsep Komunikasi	49
4.6	Konsep Bisnis	50
4.7	Hasil Perancangan	52
4.7.1.	Referensi	52
4.7.2.	Sketsa Komik.....	55
4.7.3.	Desain Karakter	56
4.7.4.	<i>Storytelling</i>	58
4.7.5.	<i>Storyboard</i>	59
4.7.6.	hasil finishing visualisasi	60
4.7.7.	Thumbnail.....	61
4.7.8.	Media pendukung	61
BAB V PENUTUP.....		66
5.1.	Kesimpulan	66
5.2.	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....		67