

Daftar Isi

Kata pengantar	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup Permasalahan	3
1.6 Pengumpulan Data dan Analisis	4
1.7 Kerangka Perancangan	5
1.8 Pembabakan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Desain Komunikasi Visual	7
2.2 Desain Grafis	7
2.3 Komik	7
2.4 Webcomic	7
2.5 Perancangan <i>Webcomic</i>	8
2.5.1 Pra-Produksi	8
2.5.2. Produksi	8
2.5.3 Pos-Produksi	10
BAB III	11
DATA DAN ANALISIS	11

3.1 Data Pemberi Projek	11
3.2 Data Khalayak sasaran	11
3.2.1 Demografi	11
3.2.2 Geografi.....	12
3.2.3 Psikografi	12
3.3 Data Objek Penelitian	13
3.3.1 Etika Buruk dalam Fandom Game Online	13
3.2 Data Hasil Wawancara	13
3.3.1. Wawancara dengan moderator komunitas “Moto-Furs”, Furry Indonesia, dan GTA V Indo.....	14
3.3.2 Wawancara dengan moderator komunitas game “Touhou”	15
3.4 Data Karya Sejenis	17
3.4.1 The Little Trashmaid	17
3.4.2 Illuminated	18
3.5 Analisis Karya Sejenis	19
BAB IV	21
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	21
4.1 Konsep Perancangan	21
4.1.1 Konsep Pesan	21
4.2 Konsep Kreatif	21
4.3 Konsep Media	22
4.3.1 Pengaplikasian Media	22
4.4 Konsep Visual	24
4.5 Proses dan Hasil Perancangan.....	24
4.5.1 Desain Karakter.....	24
4.5.2 Storyboard	27

4.5.3 Final	30
4.5.4 Media Pendukung	40
BAB V.....	45
KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran.....	45
Daftar Pustaka	46