

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Ruang Lingkup	4
1.5 Tujuan dan Manfaat	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Metode Pengumpulan Data	
1.7.1 Wawancara	6
1.7.2 Studi Pustaka	6
1.7.3 Survei	7
1.7.4 Observasi Lingkungan	7
1.8 Metode Analisis	
1.8.1 Matriks Perbandingan	7
1.8.2 Analisis Visual Karya Sejenis	7
1.9 Kerangka Penelitian	8
1.10 Pembabakan	9
BAB II DASAR PEMIKIRAN	
2.1 Perancangan	10
2.2 Desain Komunikasi Visual	11
2.2.1 Elemen Desain Grafis	11
2.3 Komik	13

2.3.1	Elemen Komik	13
2.4	Adaptasi	16
2.5	Tipografi	17
2.6	Ilustrasi	17

BAB III DATA DAN HASIL ANALISIS

3.1	Data Pemberi Proyek	
3.1.1	Lontara Project	18
3.2	Data Produk	
3.2.1	Latar Belakang La Galigo	19
3.2.2	Cerita La Galigo	20
3.3	Data Khalayak Sasaran	24
3.4	Data Wawancara	
3.4.1	Wawancara dengan Narasumber Pertama	25
3.5	Data Kuesioner	
3.5.1	Pengetahuan Mengenai Kisah <i>La Galigo</i>	27
3.5.2	Ketertarikan untuk Mengetahui Kisah La Galigo Lebih Lanjut	28
3.5.3	Media Visual Paling Cocok untuk Menceritakan Kisah La Galigo pada Audiens Remaja Dewasa	29
3.5.4	Familiaritas Remaja Dewasa terhadap <i>Webtoon</i>	29
3.5.5	Frekuensi Remaja Dewasa dalam Membaca <i>Webtoon</i>	29
3.5.6	Hal Utama yang Diperhatikan Remaja Dewasa ketika Membaca <i>Webtoon</i>	30
3.5.7	<i>Art Style</i> yang Digemari Remaja Dewasa ketika Membaca <i>Webtoon</i>	30
3.5.8	Efektivitas Penceritaan Ulang Kisah <i>La Galigo</i> melalui <i>Webtoon</i> Genre Fantasi untuk Menarik Minat Remaja Dewasa	31
3.5.9	Ketertarikan Remaja Dewasa terhadap Desain Karakter yang Akan Dibawakan di Perancangan Komik Digital Nantinya	31
3.5.10	Ketertarikan Remaja Dewasa terhadap Visual dan <i>Art Style</i>	

yang Akan Dibawakan di Perancangan Komik Digital Nantinya	32
3.6 Data Karya Sejenis	
3.6.1 Sri Asih	34
3.6.2 Dedes	35
3.6.3 Nusantara Droid War	36
3.7 Analisis Matriks Perbandingan Karya Sejenis	37
3.8 Data Hasil Observasi	38
3.9 Hasil Analisis Data Wawancara dan Kuesioner	43
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	
4.1 Konsep Pesan	43
4.2 Konsep Kreatif	43
4.3 Konsep Media	43
4.4 Konsep Visual	44
4.5 Konsep Bisnis	55
4.6 Hasil Perancangan	56
4.6.1 Desain Karakter	56
4.6.2 Storyboard	67
4.6.3 Hasil Akhir	69
BAB V PENUTUP	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	