

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan.....	5
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	5
1.2.1. Rumusan masalah	5
1.3. Ruang Lingkup	5
1.4. Tujuan Perancangan	6
1.5. Manfaat Perancangan	6
1.6. Metode Perancangan	7
1.7. Kerangka Perancangan.....	8
1.8. Pembabakan	9
BAB II DASAR PEMIKIRAN	10
2.1. Teori Kebudayaan	10
2.2. Folklor	10
2.2.1. Klarifikasi Folklor.....	11
2.2.2. Ciri-ciri Folklor.....	11
2.2.3. Fungsi Folklor.....	13
2.3. Story Telling.....	13
2.4. Fungsi Sastra sebagai Sistem Informasi.....	13
2.5. Teori Pembelajaran	15
2.6. Teori Adaptasi	16
2.6.1. Proses Adaptasi.....	16

2.7.	Narasi Visual	18
2.7.1.	Narasi Visual Statis	19
2.8.	Desain Komunikasi Visual	19
2.8.1.	Fungsi Desain Komunikasi Visual	20
2.8.2.	Unsur-unsur Visual	20
2.9.	Ilustrasi	22
2.9.1.	Fungsi Ilustrasi	22
2.9.2.	Kriteria Ilustrasi	23
2.10.	Tipografi	23
2.11.	Teori Warna	25
2.12.	Teori Seni Sekuensial (<i>Sequential Arts</i>)	26
2.13.	Psikologi Remaja	30
2.13.1.	Pengambilan Keputusan	30
2.13.2.	Penalaran Moral	31
2.13.3.	Individuasi dan Identitas	31
BAB III DATA DAN ANALISIS		33
3.1.	Data Institusi Pemberi Proyek	33
3.2.	Data Produk	35
3.3.	Nyai Dasima	36
3.4.	Data Khalayak Sasaran	38
3.4.1.	Perilaku Konsumen	39
3.5.	Data Proyek Sejenis	40
3.6.	Data Hasil Observasi, Kuisisioner dan Wawancara	43
3.6.1.	Data Observasi	43
3.6.2.	Data Kuisisioner	43
3.6.3.	Data Wawancara	49
3.7.	Analisis	51
3.7.1.	Analisis Hasil Kuisisioner	51
3.7.2.	Analisis Hasil Kuisisioner	52
3.7.3.	Analisis Produk Sejenis	53
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		56
4.1.	Konsep Komunikasi	56
4.1.1.	Tujuan Komunikasi	56
4.1.2.	Sasaran Komunikasi	57

4.1.3.	Strategi Komunikasi.....	57
4.2.	Konsep Kreatif	57
4.2.1.	Genre Komik.....	58
4.2.2.	Judul Komik.....	58
4.2.3.	Alur Cerita Komik	58
4.2.4.	Konsep Desain Karakter	59
4.3.	Konsep Media	63
4.3.1.	Media Utama.....	63
4.3.2.	Penjadwalan Penerbitan	64
4.3.3.	Media Pendukung dan Promosi	64
4.4.	Konsep Visual	65
4.4.1.	Gaya Visual.....	65
4.4.2.	Tipografi	68
4.4.3.	Warna	70
4.5.	Hasil Perancangan	71
4.5.1.	Desain Karakter.....	71
4.5.2.	Proses Perancangan Komik.....	75
4.5.3.	Thumbnail Menerka Dasima dan Penerapannya pada Webtoon	77
4.5.4.	Header Menerka Dasima dan Penerapannya pada Webtoon	80
4.5.5.	<i>Logotype</i> Menerka Dasima	83
4.5.6.	Hasil Akhir Komik Menerka Dasima	86
4.5.7.	Perancangan Media Pendukung dan Promosi	96
BAB V	PENUTUP	107
5.1.	Kesimpulan.....	110
5.2.	Saran.....	111
DAFTAR	PUSTAKA	112
LAMPIRAN	114