

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