

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Penelitian .....	7
Gambar 2.1 Penggabungan Marketing dan Hiburan.....	9
Gambar 2.2 <i>Spreadability vs Drillability</i> .....	11
Gambar 2.3 <i>Continuity vs Multiplicity</i> .....	12
Gambar 2.4 Contoh Panel .....	15
Gambar 2.5 Contoh Balon Kata .....	16
Gambar 2.6 Contoh balon kata (2).....	17
Gambar 2.7 Grafik PLC .....	28
Gambar 2.8 Matriks SWOT .....	30
Gambar 2.9 Kerangka Teori.....	32
Gambar 3.1 Logo Perusahaan .....	33
Gambar 3.2 Logo <i>Mobile Game Code Atma</i> .....	34
Gambar 3.3 Tampilan <i>Gameplay Code Atma</i> .....	35
Gambar 3.4 Karakter Atma.....	36
Gambar 3.5 <i>Rooftop/Atap gedung</i> .....	59
Gambar 3.6 Rumah Singgah/Labirin Maryam.....	59
Gambar 3.7 Menara Jam Kota .....	60
Gambar 3.8 Arena .....	60
Gambar 3.9 Rumah Sakit .....	61
Gambar 3.10 Kamar <i>Player</i> .....	62
Gambar 3.11 Kantor.....	63
Gambar 3.12 Halte .....	64
Gambar 3.13 Tampilan Situs Code Atma .....	65
Gambar 3.14 Tampilan Instagram Code Atma .....	66
Gambar 3.15 Tampilan konten Instagram Code Atma .....	66
Gambar 3.16 Tampilan Facebook Code Atma.....	67

Gambar 3.17 Tampilan Youtube Agate Games .....	68
Gambar 3.18 <i>Thumbnail Trailer Story Code Atma</i> .....	68
Gambar 3.19 <i>Thumbnail Trailer Gameplay Code Atma</i> .....	69
Gambar 3.20 Tampilan Twitter Code Atma .....	70
Gambar 3.21 Tampilan Halaman Komunitas Code Atma .....	71
Gambar 3. 22 Diagram Hasil Kuesioner .....	75
Gambar 3. 23 Diagram Hasil Kuesioner .....	75
Gambar 3. 24 Diagram Hasil Kuesioner .....	76
Gambar 3. 25 Diagram Hasil Kuesioner .....	76
Gambar 3. 26 Diagram Hasil Kuesioner .....	77
Gambar 3. 27 Diagram Hasil Kuesioner .....	77
Gambar 3. 28 Diagram Hasil Kuesioner .....	78
Gambar 3. 29 Diagram Hasil Kuesioner .....	78
Gambar 3. 30 Diagram Hasil Kuesioner .....	79
Gambar 3. 31 Diagram Hasil Kuesioner .....	79
Gambar 3.32 <i>Game Genshin Impact</i> .....	80
Gambar 3.33 Tampilan Webtoon Genshin Impact .....	81
Gambar 3.34 Tampilan isi komik Genshin Impact .....	81
Gambar 3.35 <i>Game Elden Ring</i> .....	82
Gambar 3.36 Tampilan Depan Komik Elden Ring.....	83
Gambar 3.37 Tampilan Dalam Komik Elden Ring.....	83
Gambar 3.38 <i>Game DreadOut</i> .....	84
Gambar 3.39 Tampilan Laman Komik Digital DreadOut .....	85
Gambar 3.40 Tampilan Isi Komik Digital DreadtOut .....	85
Gambar 3.41 Analisis PLC .....	88
Gambar 4. 1 Ilustrasi <i>Mobile Game Code Atma</i> .....	95
Gambar 4. 2 Tampilan Visual Manhwa .....	96
Gambar 4. 3 <i>Font Open Sans</i> .....	96
Gambar 4. 4 Palet Warna Perancangan Komik.....	97
Gambar 4. 5 Contoh Layout Komik Digital.....	98

Gambar 4. 6 Desain Karakter <i>Player</i> dari <i>Mobile Game Code Atma</i> .....	99
Gambar 4. 7 Sketsa Karakter <i>Player</i> .....	99
Gambar 4. 8 Desain Karakter <i>Player</i> .....	100
Gambar 4. 9 Palet Warna Karakter <i>Player</i> .....	100
Gambar 4. 10 Desain Karakter Kasna dari <i>Mobile Game Code Atma</i> .....	101
Gambar 4. 11 Sketsa Karakter Kasna .....	101
Gambar 4. 12 Desain Karakter Kasna.....	102
Gambar 4. 13 Palet Warna Karakter Kasna .....	102
Gambar 4. 14 Desain Karakter Andi dari <i>Mobile Game Code Atma</i> .....	103
Gambar 4. 15 Sketsa Karakter Andi .....	103
Gambar 4. 16 Desain Karakter Andi.....	104
Gambar 4. 17 Palet Warna Karakter Andi .....	104
Gambar 4. 18 Desain Karakter Noni dari <i>Mobile Game Code Atma</i> .....	105
Gambar 4. 19 Sketsa Karakter Noni .....	105
Gambar 4. 20 Desain Karakter Noni.....	106
Gambar 4. 21 Palet Warna Karakter Noni .....	106
Gambar 4. 22 Tampilan Adegan Visual Novel <i>Player Mencari Tahu</i> .....	107
Gambar 4. 23 Tampilan Adegan Visual Novel Andi Bercerita Mengenai .....	108
Gambar 4. 24 Tampilan Adegan Visual Novel Kasus Kunang-Kunang .....	108
Gambar 4. 25 Tampilan Adegan Visual Novel Seorang Perempuan.....	109
Gambar 4. 26 Tampilan Adegan Visual Novel Munculnya.....	109
Gambar 4. 27 Tampilan Adegan Visual Novel Kejadian Aneh.....	110
Gambar 4. 28 Tampilan Adegan Visual Novel Munculnya Perempuan.....	110
Gambar 4. 29 Tampilan Adegan Visual Novel Nana Menelepon <i>Player</i> .....	111
Gambar 4. 30 Tampilan Adegan Visual Novel <i>Player Mengunduh</i> .....	111
Gambar 4. 31 Tampilan Adegan Visual Novel <i>Player Bertemu</i> .....	112
Gambar 4. 32 Sketsa Sampul Komik .....	120
Gambar 4. 33 Lineart Sampul Komik.....	121
Gambar 4. 34 Pewarnaan Sampul Komik.....	122
Gambar 4. 35 Sampul Komik Code Atma .....	123
Gambar 4. 36 Sketsa Storyboard Komik .....	124

Gambar 4. 37 Sketsa <i>Storyboard</i> Komik .....	125
Gambar 4. 38 Sketsa <i>Storyboard</i> Komik .....	126
Gambar 4. 39 Sketsa <i>Storyboard</i> Komik .....	127
Gambar 4. 40 Sketsa <i>Storyboard</i> Komik .....	128
Gambar 4. 41 <i>Lineart</i> Komik .....	129
Gambar 4. 42 <i>Lineart</i> Komik .....	130
Gambar 4. 43 <i>Lineart</i> Komik .....	131
Gambar 4. 44 <i>Lineart</i> Komik .....	132
Gambar 4. 45 Pewarnaan Komik .....	133
Gambar 4. 46 Pewarnaan Komik .....	134
Gambar 4. 47 Pewarnaan Komik .....	135
Gambar 4. 48 Pewarnaan Komik .....	136
Gambar 4. 49 Komik Digital Code Atma .....	137
Gambar 4. 50 Komik Digital Code Atma .....	138
Gambar 4. 51 Komik Digital Code Atma .....	139
Gambar 4. 52 Komik Digital Code Atma .....	140
Gambar 4. 53 Tampilan Komik dalam Smartphone .....	141
Gambar 4. 54 <i>Feed</i> Instagram Code Atma.....	141
Gambar 4. 55 <i>Mockup</i> Poster Code Atma.....	142
Gambar 4. 56 Stiker Code Atma .....	142
Gambar 4. 57 Gantungan Kunci Code Atma .....	143
Gambar 4. 58 Stiker Digital .....	144