

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR	6
DAFTAR TABEL.....	8
ABSTRAK.....	9
KATA PENGANTAR	10
BAB I PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Permasalahan.....	15
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	15
1.2.2 Rumusan Masalah.....	15
1.3 Ruang Lingkup.....	15
1.4 Tujuan Penelitian.....	16
1.5 Metode Penelitian.....	17
1.5.1 Pengumpulan Data.....	17
1.6 Kerangka Penelitian	18
1.7 Pembabakan	19
BAB II LANDASAN TEORI.....	20
2.1 Perancangan (Desain).....	20
2.2 Desain Komunikasi Visual.....	20
2.3 Media Edukasi.....	24
2.4 Storytelling	24
2.5 Komik.....	25
2.6 Komik Webtoon	25
2.6.1 Karakter	26
2.6.2 Ilustrasi	28
2.6.3 Paneling	29
2.6.4 Warna.....	32
2.6.5 Balon Kata	34
2.6.6 Efek Suara.....	35
2.6.7 Simbol.....	36
2.6.8 Garis Aksi	37
2.7 Seni Bela Diri	38

2.7.1 Pencak Silat	38
2.7.2 Ibing Pencak Silat	38
2.8 Perkembangan Remaja Awal	39
BAB III DATA & ANALISIS	40
3.1 Data Pemberi Proyek.....	40
3.1.1 Perguruan Pencak Silat Lugay Kancana Putra.....	40
3.2 Data Produk.....	43
3.2.1 Ibing Pencak Silat	43
3.3 Data Khalayak Sasaran.....	44
3.4 Data Proyek Sejenis	44
3.4.1 How to Fight	45
3.4.2 Silat Time!	46
3.4.3 Fight Class 3	47
3.5 Data Hasil Wawancara	48
3.5.1 Kesimpulan Hasil Wawancara	55
3.6 Data Observasi	56
3.7 Analisis Data	57
3.7.1 Analisis Matriks Karya Sejenis.....	57
3.7.2 Analisis SWOT	59
BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN	61
4.1 Konsep Pesan	61
4.2 Konsep Kreatif	61
4.3 Konsep Media	62
4.3.1 Media Utama	62
4.3.2 Media Pendukung	62
4.4 Konsep Visual	63
4.4.1 Gaya Gambar dan Ilustrasi	63
4.4.2 Warna.....	63
4.4.3 Tipografi	64
4.4.4 Layout.....	64
4.5 Strategi Komunikasi dan Bisnis	65
4.5.1 Strategi Komunikasi	65
4.5.2 Strategi Bisnis.....	67
4.6 Hasil Perancangan	68

4.6.1 Jalan Cerita	68
4.6.2 Desain Karakter	70
4.6.3 Logo.....	76
4.6.4 Sampul Komik Webtoon	77
4.6.5 Tahap Pengerjaan Media Utama.....	78
4.6.6 Hasil Akhir.....	81
4.6.7 Media Pendukung	82
BAB V PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87