

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Ruang Lingkup	3
1.5. Tujuan Perancangan	4
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.7. Metode Pengumpulan Data	4
1.8. Kerangka Penelitian	6
1.9. Pembabakan.....	7
BAB II.....	8
LANDASAN TEORITIS	8
2.1. Perancangan.....	8
2.1.1. Desain Komunikasi Visual.....	8
2.1.2. Prinsip Desain	8
2.1.3. Unsur Desain.....	10
2.2. Komik.....	20
2.2.1. Definisi Komik.....	20
2.2.2. Komik Digital	21
2.2.3. Elemen Komik	22
2.3. Cerita Rakyat	26
2.4. Perkembangan Remaja	26
2.5. Teori Adaptasi.....	27
2.6. Perancangan Desain Karakter	30
BAB III	32
DATA & ANALISIS DATA	32

3.1.	Data Pemberi Proyek.....	32
3.1.1.	Dinas Lingkungan Hidup Kota Magelang	32
3.1.2.	Struktur Organisasi.....	33
3.2.	Data Produk.....	33
3.3.	Data Khalayak Sasaran.....	36
3.4.	Data Proyek Sejenis.....	37
3.4.1.	Data Konten	37
3.4.2.	Data Konteks.....	38
3.5.	Data Wawancara	40
3.6.	Data Hasil Observasi	44
3.7.	Data Hasil Kuisisioner	47
3.8.	Analisis Matriks Data.....	49
3.9.	Kesimpulan Analisis.....	50
BAB IV		52
DATA PERANCANGAN		52
4.1.	Konsep Pesan	52
4.2.	Konsep Kreatif	52
4.3.	Konsep Media.....	53
4.3.1.	Media Utama.....	53
4.3.2.	Media Pendukung	53
4.4.	Konsep Visual.....	54
4.3.1.	Gaya Ilustrasi	54
4.3.2.	Tipografi.....	54
4.3.3.	Warna	55
4.4.4.	Layout	56
4.4.5.	Konsep Cerita.....	56
4.5.	Konsep Komunikasi Pemasarn.....	56
4.6.	Konsep Bisnis.....	57
4.7.	Hasil Perancangan	58
4.7.1.	Narasi cerita	58
4.7.2.	Desain Karakter	60
4.7.3.	Media Utama.....	70

4.7.4. Konsep Media Pendukung	71
BAB V	77
PENUTUP	77
5.1. Kesimpulan	77
5.2. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79