

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Permasalahan	3
1.2.1. Identifikasi Masalah	4
1.2.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Ruang Lingkup	4
1.4. Tujuan Perancangan	5
1.5. Manfaat Perancangan	5
1.5.1. Manfaat Akademis	5
1.5.2. Manfaat Praktis	5
1.6. Cara Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	6
1.6.2. Metode Analisis Data	6
1.7. Kerangka Perancangan	7
1.8. Pembabakan	8

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Definisi Perancangan	9
2.2. Jenis Komik.....	9
2.3. Webcomic	11
2.3.1. Sejarah Webcomic	12
2.3.2. Webtoon	15
2.4. Teori Komik.....	16
2.4.1. Unsur-unsur Komik.....	16
2.4. Teori DKV	22
2.5.1. Teori Warna	23
2.5.2. Teori Tipografi	26
2.5.3. Teori Ilustrasi	27
2.5. Tambo Alam Minangkabau	29
BAB III DATA DAN ANALISIS	30
3.1. Data	30
3.1.1. Data Institusi Pemberi Proyek.....	30
3.1.2. Data Produk.....	33
3.1.3. Data Khalayak Sasaran	37
3.1.4. Data Proyek Sejenis	38
3.1.5. Analisis Produk Sejenis	41
3.1.6. Data Hasil Kuisisioner	42
3.2. Analisis.....	50
3.2.1. Analisis SWOT	50
3.2.2. Analisis Matriks SWOT.....	52

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	54
4.1. Konsep	54
4.1.1.Konsep Pesan (Ide Besar)	54
4.1.2.Konsep Kreatif	55
4.1.3.Konsep Media	57
4.1.4.Konsep Visual	58
4.2. Konsep Bisnis	64
4.3. Strategi Komunikasi.....	65
4.4. Hasil Perancangan.....	66
4.4.1.Storyline	66
4.4.2.Desain Karakter.....	69
4.4.3.Proses Perancangan.....	72
4.4.4.Proses Upload	86
4.8. Media Pendukung	87
BAB V PENUTUP.....	93
5.1.Kesimpulan	93
5.2.Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	98