

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I.....	11
1.1 Latar Belakang.....	11
1.2 Permasalahan.....	13
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	13
1.2.2 Rumusan Masalah.....	13
1.3 Tujuan Penelitian.....	13
1.4 Batasan Masalah.....	14
1.5 Metode Penelitian.....	14
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	15
1.7 Kerangka Perancangan.....	16
1.8 Pembabakan.....	17
BAB II.....	18
2.1 Komik Sebagai Media Komunikasi Visual.....	18
2.2 Komik <i>Digital</i>	20
2.3 Teori Perancangan Komik.....	20
2.4 Teori Tokoh Penokohan.....	21
2.5 Tipografi.....	22
2.6 Warna.....	23
2.7 Fungsi Warna.....	24
2.8 Layout.....	25
2.9 Lima Teori Komik Menurut McCloud.....	26
2.10 Teori Desain Karakter Menurut McCloud.....	26
2.11 Teori <i>Storytelling</i>	27
2.12 Teori Struktur Visual Menurut McCloud.....	27

2.13 Pemilihan <i>Frame</i>	28
A. Pengambilan Jarak Pandang.....	28
B. Penggambaran Bentuk Karakter.....	29
2.14 Definisi Budaya.....	30
2.15 Teori Pelestarian Budaya Lokal.....	30
BAB III.....	32
3.1 Uraian Data.....	32
3.1.1 Data Institusi.....	32
3.2 Sejarah Upacara Adat Nadran di Indramayu.....	34
3.3 Hasil Wawancara dan Analisis.....	36
3.4 Tabel Hasil Wawancara.....	39
3.4.1 Analisis Data Observasi.....	40
3.5 Teori AISAS Dalam <i>Storytelling</i> Upacara Nadran.....	43
3.6 Data Produk.....	43
3.6.1 Data Khalayak Sasaran.....	44
3.6.2 Data Produk Sejenis.....	45
3.6.3 Analisis Matriks Perbandingan.....	48
3.6.4 Analisis SWOT.....	50
BAB IV.....	51
4.1 Konsep Pesan.....	51
4.2 Konsep Kreatif.....	52
4.3 Konsep Media.....	52
4.4 Konsep Visual.....	53
4.5 Hasil Perancangan.....	56
4.6 Konsep Bisnis dan <i>Marketing Communication</i>	58
4.7 Media Pendukung.....	61
BAB V.....	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	63

Daftar Pustaka.....	64
Lampiran.....	66