

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Kerangka Perancangan	6
1.8 Pembabakan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Media.....	9
2.1.1 Peran Media.....	9
2.2 Kampanye.....	10
2.2.1 Media Kampanye	10
2.3 Desain Komunikasi Visual	11
2.3.1 Tipografi.....	11
2.3.2 Warna	11
2.3.3 Layout	13
2.4 Komik.....	14
2.4.1. Unsur-unsur Komik.....	15
2.4.2. Perancangan Karakter	21

2.4.3.	Perancangan Cerita	23
2.4.4.	Jenis-jenis Komik	23
2.4.5	Pengaruh Internet pada Komik	26
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH		29
3.1	Data	29
3.1.1	Data Institusi Pemberi Proyek	29
3.1.2	Data Objek.....	30
3.1.3	Data Khalayak Sasaran.....	36
3.1.4	Data Hasil Kuisisioner	38
3.1.5	Data Hasil Wawancara	40
3.1.6	Data Karya Sejenis.....	42
3.2	Analisis.....	43
3.2.1	Analisis Matriks Perbandingan Karya Sejenis.....	43
3.2.2	Analisis Matriks SWOT	45
3.3	Kesimpulan.....	47
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		49
4.1	Konsep.....	49
4.1.1	Konsep Pesan.....	49
4.1.2	Konsep Kreatif.....	49
4.1.3.	Konsep Media.....	50
4.1.4	Konsep Visual.....	50
4.2	Perancangan Media Utama.....	58
4.2.1	Sketsa	58
4.2.2	Outlining dan pewarnaan karakter	59
4.2.3	Penggambaran Latar.....	60
4.2.4	Penggunaan Efek	60
4.2.5	Pengunduhan pada Platform Webtoon	61
4.3	Hasil Media Utama	61
4.3.1	Episode 1	62
4.3.2	Episode 2	63
4.3.3	Episode 3	64
4.3.4	Episode 4	65
4.3.5	Episode 5	66

4.3.6	Pengaruh Media Utama	67
4.4	Media Pendukung	70
4.4.1	Sticker	70
4.4.2	Poster Digital	71
4.4.3	Brosur	72
4.5	Konsep Komunikasi Market	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		76
5.1	Kesimpulan	76
5.1	Saran	77
DAFTAR PUSTAKA		79