

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
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 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis Data.....	5
1.6 Kerangka Penelitian.....	6
1.7 Pembabakan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Webtoon.....	8
2.2 Komik.....	9
2.2.1 Format Komik.....	9
2.2.2 Elemen Komik.....	12
2.2.3 Visual Storytelling.....	14
2.2.4 Karakter.....	24
2.2.5 Relasi Kata dan Gambar.....	29
2.2.6 Membangun Dunia.....	33
2.3 Desain Komunikasi Visual.....	36
2.3.1 Komposisi.....	37
2.3.2 Warna.....	40

2.3.3	Tipografi.....	41
2.3.4	Ilustrasi.....	43
2.4	Kerangka Teori.....	44
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA.....		45
3.1	Data.....	45
3.1.1	Data Institusi Pemberi Proyek.....	45
3.1.2	Data Produk.....	47
3.1.3	Data Proyek Sejenis.....	49
3.1.4	Data Khalayak Sasaran.....	52
3.1.5	Data Hasil Wawancara.....	53
3.1.6	Data Hasil Kuesioner.....	55
3.2	Analisis Data.....	62
3.2.1	Analisis Matriks Perbandingan.....	62
3.2.2	Analisis Data Hasil Wawancara.....	77
3.2.3	Analisis Data Hasil Kuesioner.....	78
3.3	Kesimpulan Hasil Analisis.....	80
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....		81
4.1	Konsep Perancangan.....	81
4.1.1	Konsep Pesan.....	81
4.1.2	Konsep Kreatif.....	81
4.1.3	Konsep Visual.....	82
4.1.4	Konsep Media.....	84
4.1.5	Konsep Bisnis.....	89
4.2	Hasil Perancangan.....	89
4.2.1	Perancangan Cerita.....	89
4.2.2	Perancangan Logo.....	92
4.2.3	Perancangan Karakter.....	93
4.2.4	Perancangan Webtoon.....	108
4.2.5	Perancangan Media Pendukung.....	121
BAB V PENUTUP.....		127
5.1	Kesimpulan.....	127
5.2	Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA.....		128
LAMPIRAN.....		130