

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Kerangka Perancangan .....	7
Gambar 2.1. Transisi <i>Moment to Moment</i> .....	11
Gambar 2.2. Transisi <i>Action to Action</i> .....	11
Gambar 2.3. Transisi <i>Subject to Subject</i> .....	12
Gambar 2.4. Transisi <i>Scene to Scene</i> .....	13
Gambar 2.5. Transisi <i>Aspect to Aspect</i> .....	14
Gambar 2.6. Transisi <i>Non-Sequitur</i> .....	14
Gambar 2.7. Berbagai Bentuk Panel .....	15
Gambar 2.8. Desain Karakter .....	18
Gambar 2.9. Enam Ekspresi Dasar Wajah .....	20
Gambar 2.10. Berbagai Contoh Dari Bahasa Tubuh.....	21
Gambar 2.11. Word Specific.....	22
Gambar 2.12. Picture Specific .....	23
Gambar 2.13. <i>Duo Specific</i> .....	23
Gambar 2.14. Intersecting .....	23
Gambar 2.15. Interdependent .....	24
Gambar 2.16. <i>Parallel</i> .....	24
Gambar 2.17. <i>Montage</i> .....	24
Gambar 2.18. Halaman Utama <i>Website LINE Webtoon</i> .....	26
Gambar 2.19. Hue .....	31
Gambar 2.20. <i>Value</i> .....	32
Gambar 2.21. <i>Intensity</i> .....	32
Gambar 2.22. Kerangka Pemikiran .....	38
Gambar 3.1. Logo dari Disbudpar kota Bandung .....	40
Gambar 3.2. Struktur Organisasi Disbudpar .....	42
Gambar 3.3. Grand Legend Ramayana .....	48
Gambar 3.4. 7 Wonders .....	49
Gambar 3.5. Grafik Umur .....	52
Gambar 3.6. Grafik Menyukai Komik .....	52
Gambar 3.7. Grafik Membaca Komik Digital .....	53
Gambar 3.8. Grafik Tertarik Cerita Rakyat .....	53

Gambar 3.9. Grafik Mengetahui Cerita Nyai Anteh .....	54
Gambar 3.10. Grafik Seberapa Jauh Mengetahui Cerita Nyai Anteh .....	54
Gambar 3.11. Grafik Tertarik Adaptasi Cerita Nyai Anteh .....	55
Dengan Setting Modern .....	55
Gambar 3.12. Grafik Mengenai Setting Modern .....	55
Gambar 4.1. Media Sosial <i>Webtoon</i> Anteh .....	63
Gambar 4.2. <i>Webtoon</i> Anteh Melalui Aplikasi <i>Handphone</i> .....	64
Gambar 4.3. <i>Mockup</i> Komik fisik Anteh .....	65
Gambar 4.4. <i>Mockup X-Banner</i> Anteh .....	65
Gambar 4.5. Konsep <i>T-shirt</i> .....	66
Gambar 4.7. Konsep <i>Tote Bag</i> .....	67
Gambar 4.8. <i>Mockup</i> Tote Bag .....	67
Gambar 4.9. Konsep Stiker LINE .....	68
Gambar 4.10. <i>Mockup</i> Stiker LINE .....	68
Gambar 4.11. Konsep <i>Casing Handphone</i> .....	69
Gambar 4.13. <i>Mockup</i> Pembatas Buku .....	70
Gambar 4.14. Konsep Gantungan Kunci .....	70
Gambar 4.15. <i>Mockup</i> Gantungan Kunci .....	71
Gambar 4.16. Ilustrasi Kerajaan Pakuan .....	72
Gambar 4.17. Studi visual desain karakter Anteh .....	74
Gambar 4.18. Studi Visual Desain Karakter Endawarni .....	75
Gambar 4.19. Studi Visual Desain Karakter Anantakusuma .....	75
Gambar 4.20. Skema Warna Komik .....	76
Gambar 4.21. <i>Font</i> Wild Words Roman .....	77
Gambar 4.22. <i>Font</i> Sangkuriang .....	78
Gambar 4.23. Perancangan Logo .....	79
Gambar 4.24. Logo <i>Webtoon</i> Anteh .....	80
Gambar 4.25. Sampul Komik Anteh .....	80
Gambar 4.26. <i>Thumbnail Webtoon</i> (Persegi) .....	81
Gambar 4.27. <i>Thumbnail Webtoon</i> (Persegi Panjang) .....	81
Gambar 4.28. Desain Karakter Anteh .....	82
Gambar 4.29. Desain Karakter Endawarni .....	83
Gambar 4.30. Desain Karakter Anantakusuma .....	84
Gambar 4.31. Storyboard Episode 1 <i>Webcomic</i> Anteh .....	85

Gambar 4.32. Sketsa Halaman <i>Webcomic</i> Anteh.....	85
Gambar 4.33. <i>Lining</i> Halaman <i>Webcomic</i> Anteh.....	86
Gambar 4.34. Pewarnaan Dasar Dari Halaman <i>Webcomic</i> Anteh.....	86
Gambar 4.35. Proses <i>Shading</i> halaman <i>Webcomic</i> Anteh .....	87
Gambar 4.36. Hasil Jadi Halaman <i>webcomic</i> Anteh.....	87
Gambar 4.37. <i>Webtoon</i> Anteh Dalam Halaman <i>Website</i> .....	88
LINE <i>Webtoon</i> .....	88