

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	4
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Pengumpulan Data dan Analisis.....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Analisis Data.....	6
1.6 Kerangka Penelitian.....	8
1.7 Pembabakan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Komik.....	10
2.2 Elemen Komik.....	12
2.2.1 Ilustrasi.....	12
2.2.2 Kata-kata.....	14
2.2.3 Balon Kata.....	15
2.2.4 Panel.....	16
2.2.5 Efek Suara.....	19
2.3 <i>Webtoon</i>	21
2.4 <i>Visual Storytelling</i>	23

2.5	Karakter.....	31
2.5.1	Desain Karakter.....	32
2.5.2	Ekspresi Wajah.....	34
2.5.3	Bahasa Tubuh.....	35
2.6	Warna.....	36
2.7	<i>Layout</i>	39
2.8	Tipografi.....	42
2.9	Desain Komunikasi Visual.....	47
2.10	Kerangka Berpikir.....	48
2.11	Asumsi.....	49
BAB III DATA DAN ANALISIS		
3.1	Data.....	50
3.1.1	Data Lembaga, Obyek Penelitian, dan Pengguna.....	50
3.1.2	Data Visual, Wawancara, dan Kuesioner.....	57
3.2	Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan.....	73
3.2.1	Analisis Data.....	73
3.2.2	Penarikan Data Kesimpulan.....	79
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		
4.1	Konsep Perancangan	
4.1.1	Konsep Pesan.....	81
4.1.2	Konsep Kreatif.....	82
4.1.3	Konsep Media.....	82
4.1.4	Konsep Visual.....	84
4.1.5	Konsep Bisnis.....	88
4.2	Hasil Perancangan	
4.2.1	Perancangan Karakter.....	89
4.2.2	Perancangan Logo.....	89
4.2.3	Perancangan Cerita.....	93
4.2.4	Linimasa Cerita.....	96
4.2.5	Perancangan <i>Webtoon</i>	98
4.2.5	Hasil Perancangan Media Pendukung.....	126
BAB V PENUTUP		

5.1	Kesimpulan.....	132
5.2	Saran.....	132

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- I. Contoh Lembar Kuesioner**
- II. Wawancara**