

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Perancangan	2
1.5 Ruang Lingkup.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Skematik Perancangan	5
1.8 Pembabakan	6
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	7
2.1 PERANCANGAN.....	7
2.2 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.....	7
2.2.1 ILUSTRASI.....	8
2.2.2 TIPOGRAFI	14
2.2.3 WARNA	16
2.2.4 WARNA	18
2.3 KOMIK	19
2.3.1 UNSUR DI DALAM KOMIK.	20
2.3.2 WEB KOMIK.....	24
2.4 MEDIA EDUKASI KREATIF	25
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	26
3.1 Data Institusi Pemberi Proyek.....	26

3.1.1 Profil <i>Indonesia Police Watch</i>	26
3.2 Data	
ta Produk	27
3.2.1 Polri	27
3.2.2 Perkembangan Psikologis usia 17 Tahun	33
3.2.3 Kepercayaan	33
3.2.4 Pendidikan Kreatif	34
3.3 Data Khalayak Sasaran.....	35
3.4 Data Proyek Sejenis	36
1. Curse of Tommorrow	36
2. Sing Bahu Rekso	37
3.5 Data Hasil Wawancara	38
3.5.1 Identifikasi Narasumber	38
3.6 Data Hasil Kuesioner	41
3.7 Data Hasil Observasi	46
3.8 Analisis Data	47
3.8.1 Analisis Matriks Karya Sejenis	47
3.8.1 Analisis SWOT.....	48
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	50
4.1 KONSEP PERANCANGAN	50
4.1.1 Konsep Pesan	50
4.1.2 Konsep Kreatif	50
4.2 KONSEP MEDIA	51
4.2.2 Media Utama	51
4.2.3 Media Pendukung	51
4.3 KONSEP VISUAL.....	52
4.3.1 Penggayaan dan Ilustrasi	52
4.3.2 Tipografi	53
4.3.3 Warna.....	54
4.3.4 Layout.....	54
4.4 STRATEGI KOMUNIKASI DAN BISNIS	55

4.4.1 Komunikasi.....	55
4.4.2 Bisnis	56
4.5 HASIL PERANCANGAN.....	57
4.5.1 Jalan Cerita	57
4.5.2 Desain Karakter	59
4.5.3 Logo.....	64
4.5.4 Sampul.....	65
4.5.5 Produksi Media Utama	66
4.5.6 <i>Thumbnail</i>	68
4.5.7 Media Pendukung	69
BAB V PENUTUP.....	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	77