

Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN	2
LEMBAR PERNYATAAN	3
KATA PENGANTAR.....	4
Abstrak	5
Abstract.....	6
Daftar Isi.....	7
Daftar Gambar.....	9
Daftar Tabel	11
BAB I.....	12
Pendahuluan.....	12
1.1 Latar Belakang	12
1.2. Identifikasi Masalah.....	14
1.3. Rumusan Masalah.....	14
1.4. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	15
1.5. Ruang Lingkup.....	15
1.6. Metodologi Penelitian.....	15
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	15
1.6.2 Metode Analisis Data	16
1.7. Kerangka Penelitian	17
1.8. Sistematika Penulisan	18
BAB II.....	19
Landasan Teori	19
2.1. Teori Substantif.....	19
2.1.1. Teori Transmedia Storytelling.....	19
1. Merchandise.....	21
2.1.2. Teori Desain Komunikasi Visual	21
2.1.3. Teori Elemen Desain Komunikasi Visual	22

1. Unsur-Unsur Visual	22
2. Komposisi	24
3. Elemen-Elemen Desain Komunikasi Visual	27
2.1.3. Teori Elemen Desain Karakter	29
2.2. Teori Analisis	32
2.2.1. Teori Matriks Perbandingan	32
2.3. Studi Pustaka	32
1. Vtuber	32
2.4. Kerangka Teori dan Preposisi	34
BAB III.....	35
Data dan Analisis Data	35
3.1. Data	35
3.1.1. Data Pemberi Proyek	35
3.1.2. Data Produk	39
3.1.3. Data Khalayak Sasaran	45
3.1.4. Data Wawancara	47
3.1.5. Data Kuesioner	53
3.1.6. Data Pesaing	61
3.2. Analisis Data	66
3.2.1. Rangkuman Data Pemberi Proyek	66
3.2.2. Analisis desain terdahulu	67
3.2.3. Analisis Data Wawancara	69
3.2.4. Analisis Data Kuesioner	70
3.2.5. Analisis Data Pesaing	71
3.3. Kesimpulan Analisis	72
BAB IV	77
Konsep dan Hasil Perancangan	77
4.1. Konsep Perancangan	77
4.1.1. Konsep Pesan	77

4.1.2. Konsep Kreatif	77
4.1.3. Konsep Visual	78
1. Ilustrasi.....	78
2. Live2d.....	80
3. Logo Vtuber.....	80
4. Tipografi	81
5. Layout	81
6. Video.....	82
7. Animasi.....	82
8. Komik	83
4.1.4. Konsep Media.....	84
4.1.5. Hasil Perancangan	86
BAB V	101
Kesimpulan dan Saran.....	101
5.1 kesimpulan	101
5.2 Saran	101
Daftar Pustaka	103