

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAH PENGESAHAN</b>	i
<b>ABSTRAK</b>	ii
<b>ABSTRACT</b>	iii
<b>DAFTAR ISI</b>	iv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Masalah	4
1.6 Ruang Lingkup Masalah	5
1.7 Pengumpulan Data	5
1.8 Analisis Data	6
1.9 Pembabakan	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	9
2.1 Definisi Perancangan	9
2.2 Komik	9
2.2.1 Elemen Komik	11
2.3 Komik Digital	21
2.4 Desain Komunikasi Visual	22
2.4.1 Elemen Desain	22
2.4.2 Unsur Desain	25
2.5 Ilustrasi	26
2.6 Tipografi	29
2.7 Media Sosial	31
2.8 Oversharing	31
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS</b>	32
3.1 Data Institusi Pemberi Proyek	32
3.2 Data Produk	35
3.2.1 Oversharing	35
3.2.2 Pemicu Oversharing	35
3.2.3 Dampak Oversharing	36
3.3 Data Proyek Sejenis	36
3.3.1 My Boo	37
3.3.2 Let's Play	38

3.3.3 Why? Science Comic	39
3.4 Data Observasi Langsung	40
3.5 Data Khalayak Sasaran	40
3.5.1 Demografis	40
3.5.2 Geografis	41
3.5.3 Psikografis	41
3.6 Analisis Data	41
3.6.1 Webtoonist	41
3.6.2 User	42
3.6.3 Pengamat Sosiologi	43
3.6.4 Kesimpulan Analisis Wawancara	45
3.7 Hasil Analisis	47
3.7.1 Analisis Matriks Karya Sejenis	47
3.7.2 Analisis Kuesioner	52
3.8 Kesimpulan Analisis Data	61
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN</b>	63
4.1 Konsep Pesan	63
4.2 Konsep Kreatif	63
4.2.1 Penggayaan Ilustrasi	64
4.2.2 Warna	64
4.2.3 Tipografi	66
4.2.4 Layout	67
4.3 Konsep Media	68
4.3.1 Media Utama	68
4.3.2 Media Pendukung	69
4.4 Konsep Komunikasi	74
4.5 Perancangan	76
4.5.1 Cerita	76
4.6 Konsep Bisnis	77
4.7 Hasil Perancangan	78
<b>BAB V PENUTUP</b>	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	89
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	90
<b>DAFTAR TABEL</b>	92
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	93