

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Ruang Lingkup	3
1.5. Tujuan Dan Manfaat	3
1.5.1. Tujuan Penelitian	3
1.5.2. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Penelitian	5
1.6.1. Pengambilan Data	5
1.7. Kerangka Berfikir	6
1.8. Sistematika Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
5.1. Teori Desain Komunikasi Visual	8
2.1.1. Teori Layout	8
2.1.2. Teori Warna	8
2.1.3. Teori Tipografi	10
2.1.4. Teori Ilustrasi	11
5.2. Teori Komik	11
2.2.1. Unsur-unsur Komik	12
2.2.2. Jenis Komik	19
5.3. Fungsi Komik	20
5.4. Komik Digital	21

2.4.1.	Webtoon	21
5.5.	Teori Edukasi Kreatif	22
5.6.	Teori Hak Kekayaan Intelektual.....	22
5.7.	Konsep Dasar Hak Cipta	23
5.8.	Manfaat Hak Kekayaan Intelektual	24
5.9.	Hukum Hak Kekayaan Intelektual	25
5.10.	Teori Psikografi Remaja	26
BAB III DATA DAN ANALISIS		26
3.1.	Profil Pemberi Proyek	26
3.1.1.	Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual.....	26
3.1.2.	Visi dan Misi DJKI	30
3.2.	Data Produk	30
3.2.1.	Cerita	30
3.2.2.	Materi Komik Digital	32
3.3.	Data Proyek Sejenis.....	33
3.3.1.	Analisis Produk Sejenis	35
3.4.	Data Hasil Wawancara	37
3.5.	Data Hasil Kuesioner.....	39
3.6.	Analisis Matriks Data	47
3.6.1.	Analisis SWOT	47
3.6.2.	Analisis Matriks SWOT	48
3.7.	Kesimpulan Hasil Analisis	50
BAB IV HASIL ANALISIS		52
4.1.	Konsep Pesan	52
4.2.	Konsep Kreatif	52
4.3.	Konsep Media.....	53
4.4.	Konsep Visual	54
4.5.	Konsep Bisnis.....	57
4.6.	Konsep Strategi Komunikasi (Aisas/Aida)	57
4.7.	Hasil perancangan	58
4.7.1.	Storyline	58
4.7.2.	Desain Karakter.....	60

4.7.3. Proses Perancangan.....	64
4.7.4. Proses Upload	70
4.8. Media pendukung	75
BAB V KESIMPULAN.....	78
5.1. Kesimpulan.....	78
5.2. Saran	78
KEPUSTAKAAN	xiii