

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Batasan Lingkup Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.6.1 Bagi Mahasiswa	5
1.6.2 Bagi IIB Darmajaya	5
1.6.3 Bagi Lembaga	5
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	6
2.1 Studi Pustaka.....	6
2.1.1 Landasan Teori.....	6
2.1.2 Kajian Literatur	11

2.2 Objek Penelitian	13
2.3 Analisis Data	13
2.3.1 Teknik Pengumpulan Data	13
2.3.2 Analisa	15
2.4 Resume	16
2.5 Solusi Perancangan	17
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL.....	18
3.1 Strategi Perancangan.....	18
3.1.1 Khalayak Sasaran	18
3.1.2 Tujuan Komunikasi.....	18
3.1.3 Pendekatan Komunikasi.....	18
3.1.4 Strategi Kreatif	19
3.1.5 Strategi Media	20
3.1.6 Strategi Distribusi	20
3.2 Konsep Visual	21
3.2.1 Mind Mapping.....	21
3.2.2 Premis.....	21
3.2.3 Sinopsis	21
3.2.4 Storyline	22
3.2.5 Komposisi	27
3.2.6 Tipografi.....	27
3.2.7 Ilustrasi.....	28
3.2.8 Pemilihan Warna	28
BAB IV PROSES DESAIN DAN VISUALISASI	29
4.1 Proses Desain	29
4.1.1 Sketsa	29

4.1.2 Digitalisasi Komik	35
4.1.3 Balon Kata Tambahan.....	40
4.1.4 Cover Komik.....	40
4.2 Media Utama.....	41
4.2.1 Komik Digital	41
4.3 Media Pendukung	42
4.3.1 Media Sosial.....	42
4.3.2 Kaos	43
4.3.3 Stiker	43
4.3.4 <i>Totebag</i>	44
4.3.5 <i>Smartphone Case</i>	44
BAB V PENUTUP.....	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.....	49
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	54
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	55