

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
GLOSARIUM	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah	4
I.3 Rumusan Masalah	4
I.4 Batasan Masalah	4
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	5
BAB II. PERKEMBANGAN KOMIK DARING BER <i>GENRE</i> DRAMA DI INDONESIA	6
II.1 Pengertian <i>Genre</i> , Drama, dan Komik.	6
II.1.1 Komik	6
II.1.1.1 Jenis Komik	6
II.1.1.2 Fungsi Komik	6
II.1.1.3 Bagian-Bagian Komik	7
II.1.1.4 Ciri-Ciri Komik Daring	7
II.1.2 <i>Webtoon</i>	8

II.1.3 <i>Genre</i>	8
II.2 <i>Genre</i> Drama dalam <i>Platform</i> Komik Daring	10
II.3 Perkembangan <i>Genre</i> Drama dalam LINE Webtoon pada tahun 2017-2018	11
II.3.1 Observasi pada <i>Platform</i> LINE Webtoon.....	12
II.3.2 Pendapat Khalayak Tentang Perkembangan Komik Daring	26
II.4 <i>Resume</i>	26
II.5 Solusi Perancangan.....	26
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	27
III.1.2 Geografis	27
III.1.3 Psikografis.....	27
III.1.4 <i>Consumer Insight</i>	28
III.1.5 <i>Consumer Journey</i>	28
III.2. Strategi Perancangan.....	29
III.2.1 Tujuan Komunikasi.....	30
III.2.2 Pendekatan Komunikasi.....	30
III.2.3 Mandatory	31
III.2.4 Materi Pesan.....	32
III.2.5 Gaya Bahasa.....	32
III.2.6 Strategi Kreatif	32
III.2.6.1 <i>Copywriting</i>	33
III.2.6.2 <i>Storyline</i>	33
III.2.6.3 <i>Storyboard</i>	35
III.2.6.4 Visualisasi	37
III.2.7 Strategi Media	40

III.2.7.1 Media Utama.....	40
III.2.7.2 Media Pendukung.....	40
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media.	42
III.3 Konsep Visual	43
III.3.1 Format Desain	43
III.3.2 Tata Letak (<i>Layout</i>).....	43
III.3.3 Tipografi.....	44
III.3.4 Ilustrasi.....	46
III.3.4.1 Karakter.....	47
III.3.5 Warna.....	52
BAB IV. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN.....	55
IV.1 Konsep Desain	55
IV.2 Konsep Media	55
IV.3 Spesifikasi Media.....	55
IV.3.1 Media Utama.....	55
IV.3.2 Media Pendukung	63
IV.4 Teknis Produksi	71
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	79