DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iv
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii

BAB I PENDAHULUAN
I.1 Latar Belakang 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Rumusan Masalah 4
I.4 Batasan Masalah 4
I.5 Tujuan Penelitian 4

BAB II MENGENAL KOMIK PENDEKAR BAMBU KUNING
II.1 Landasan Teori 5
II.1.1 Perihal Komik Secara Umum 5
II.1.2 Fenomena Dinamika Visual Pada Komik 9
II.2 Objek Penelitian 9
II.2.1 Komik Pendekar Bambu Kuning 9
II.3 Analisa 9
II.3.1 Jalan Cerita secara Garis Besar 9
II.3.2 Penyajian Komik 10
II.3.3 Visualisasi dan Cara Bertutur 10
II.3.4 Nilai Moral 15
II.4 Target Audiens 17
II.5 Resume Singkat Solusi Perancangan 17

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL
III.1 Strategi Perancangan 18
III.1.1 Tujuan Komunikasi 18
III.1.2 Pendekatan Verbal 18
III.1.3 Pendekatan Visual 19
III.1.4 Materi pesan 20
III.1.5 Gaya Bahasa 21
III.1.6 Khalayak Sasaran Perancangan 21
III.1.7 Strategi Kreatif 22
III.1.8 Strategi Media 25
III.1.9 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 25
III.2 Konsep Visual 26
III.2.1 Format Desain 26
III.2.2 Tata Letak 27
III.2.3 Huruf 35
III.2.4 Ilustrasi 36
III.2.5 Warna 44

BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA
IV.1 Teknis produksi 46
IV.2 Aplikasi Media 49
IV.2.1 Media Promosi 49
IV.2.2 *Merchandise* 52
IV.3 Penjabaran Halaman 55

DAFTAR PUSTAKA 63
LAMPIRAN 1 Hasil wawancara 65
LAMPIRAN 2 Sketsa 68
LAMPIRAN 3 Lembar Persetujuan Publikasi 83
LAMPIRAN 4 Riwayat Hidup 84