DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN..... i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS..... ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK..... iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI..... vi
DAFTAR GAMBAR..... ix
DAFTAR TABEL..... xii
DAFTAR LAMPIRAN..... xiii

BAB I. PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 3
I.5 Tujuan Perancangan 3
I.6 Manfaat Perancangan..... 4

BAB II NOVEL WIRO SABLENG SEBAGAI KEPUSTAKAAN LOKAL..... 5
II.1 Objek Penelitian..... 5
II.1.1 Pengertian Sastra..... 5
II.1.2 Fiksi..... 6
II.1.3 Novel..... 6
II.1.3.1 Genre Novel di Indonesia..... 8
II.1.4 Wiro Sableng..... 13
II.1.5 Karakter Wiro Sableng..... 14
II.1.6 Kekuatan Wiro Sableng..... 15
II.1.7 Senjata Wiro Sableng..... 16
II.1.8 Arti Angka 212..... 18

II.2 Data Lapangan..... 18
II.3 Analisis..... 19
II.3.1 Novel Wiro Sableng Pada Zaman Sekarang..... 19
II.3.2 Media Yang Dipilih Untuk Pengembangan Cerita Wiro Sableng..... 20
II.3.3 Pengertian Komik..... 21
II.3.3.1 Unsur Komik..... 21
II.3.3.2 Gaya Visual..... 24
II.4 *Resume*..... 25

III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN..... 26
III.1 Strategi Perancangan..... 26
III.1.1 Tujuan Komunikasi..... 26
III.1.2 Pendekatan Komunikasi..... 27
III.1.3 Materi Pesan..... 27
III.1.4 Gaya Bahasa..... 28
III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan..... 28
III.1.5.1 *Consumer Insight*..... 29
III.1.5.2 *Consumer Journey*..... 30
III.1.6 Mandatory..... 31
III.1.7 Strategi Kreatif..... 31
III.1.7.1 Pembuatan *Headline* dan *Tagline*..... 32
III.1.7.2 *Storyboard*..... 32
III.1.8 Strategi Media..... 33
III.1.8.1 Media Utama..... 34
III.1.8.2 Media Pendukung..... 34
III.1.9 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media..... 36
III.2 Konsep Visual..... 37
III.2.1 Format Desain..... 37
III.2.2 Tata Letak..... 38
III.2.3 Huruf..... 39
III.2.4 Illustrasi..... 40
III.2.5 Warna..... 41

III.2.6 Panel..... 42
III.2.7 *Bubble Text* (Balon Kata)…… 42
III.2.8 Karakter……...… 43

IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI…… 59
IV.1 Proses Perancangan Ilustrasi Pada Komik Wiro Sableng…….. 59
IV.2 Media Utama…….. 59
IV.2.1 Pembuatan Sketsa Awal atau *Storyboard*…… 60
IV.2.2 Sketsa Digital……... 65
IV.2.3 *Ingking* Digital……. 65
IV.2.4 Pewarnaan Digital…… 67
IV.3 Media Pendukung……... 68
IV.3.1 *Flyer*……. 69
IV.3.2 Stiker…… 70
IV.3.3 *X-Banner*…….. 71
IV.3.4 *Mini Banner*……. 72
IV.3.5 Bonus Poster…… 73
IV.3.6 *T-Shirt*…….. 74
IV.3.7 Mug…….. 75
IV.3.8 Topi…….. 76
IV.3.9 Gantungan Kunci……. 77
IV.3.10 Pin…….. 78
IV.3.11 *Tote Bag*…… 78
IV.3.12 *Case Handphone*…… 80
IV.4 Media Sosial……... 81

DAFTAR PUSTAKA……. 82
LAMPIRAN……... 84