

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	iii
<b>ABSTRAK .....</b>	iv
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	vi
<b>DAFTAR ISI.....</b>	viii
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xii
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Batasan Masalah.....	7
1.6 Kerangka Pemikiran.....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	9
2.1 Kajian Teori dan Dasar Teori.....	9
2.1.1 Komik .....	9
2.1.2 Komik Digital .....	17
2.1.3 Teknik Digital .....	18
2.1.3.1 Tipografi .....	19
2.1.3.2 Warna.....	20
2.1.4 Webtoon .....	21

2.1.4.1 <i>Canvas</i> .....	24
2.1.4.2 <i>Panel</i> .....	24
2.1.5 Layout .....	24
2.1.6 Damar Kurung.....	25
2.1.5.1 Sejarah Damar Kurung .....	26
2.1.5.2 Eksistensi Damar Kurung di Kabupaten Gresik .....	29
2.1.5.3 Seniman Damar Kurung di Kabupaten Gresik .....	29
2.1.5.4 Makna Damar Kurung .....	31
2.1.6 Generasi Muda .....	35
2.1.6.1 Kebiasaan Generasi Muda dalam Menggunakan <i>Smartphone</i> .....	36
2.1.6.2 Rendahnya Minat Baca Generasi Muda di Era Digitalisasi .....	37
2.1.6.3 Ketertarikan Generasi Muda terhadap Komik Digital.....	37
2.1.6.4 Waktu Membaca .....	37
2.2 Penelitian Terdahulu .....	38
2.2.1 Perancangan Komik Webtoon Cerita Rakyat Si Dayang Rindu.....	38
2.2.2 Komik Digital Warak Ngendok Untuk Memperkenalkan Nilai Kearifan Lokal Kepada Anak Di Kota Semarang .....	40
2.2.3 Nilai-Nilai Budaya dalam Tradisi Damar Kurung sebagai Ikon Kabupaten Gresik .....	43
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	45
3.2 Objek Penelitian .....	46
3.3 Subjek Penelitian.....	46
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	46
3.4.1 Aspek Pembuat .....	47
3.4.2 Aspek Pemirsa .....	47

3.4.3 Aspek Imaji.....	48
3.5 Metode Perancangan .....	49
3.6 Model Data/ Penyajian Data .....	50
3.7 Penarikan Kesimpulan .....	50
3.8 Bagan Penelitian.....	51
3.9 Bagan Perancangan .....	52
<b>BAB IV DATA DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>53</b>
4.1 Aspek Pembuat .....	53
4.1.1 Hasil Observasi .....	53
4.1.2 Hasil Wawancara .....	54
4.2 Aspek Pemirsa.....	62
4.2.1 Hasil Kuisisioner .....	62
4.3 Aspek Imaji .....	63
4.3.1 Damar Kurung .....	63
4.4 Analisis Data Keseluruhan.....	66
4.5 Konsep Kreatif .....	67
4.4.1 Ide dan Konsep .....	67
4.4.2 Konsep Verbal .....	68
4.4.3 Konsep Visual.....	72
4.4.4 Webtoon.....	131
4.4.5 Perancangan Konten Webtoon.....	132
4.4.6 Hasil Luaran (Komik Webtoon) .....	135
4.6 Media Pendukung .....	140
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>144</b>
5.1 Kesimpulan .....	144
5.2 Saran.....	145

**DAFTAR PUSTAKA .....** 146

**LAMPIRAN.....** 152

