



9.39% PLAGIARISM
APPROXIMATELY

Report #14299481

DAFTAR ISI DAFTAR ISI 2 BAB I PENDAHULUAN 51.1 Latar Belakang
Masalah 51.2 Identifikasi Masalah 71.3 Pembatasan Masalah 71.4 Rumusan
Masalah 71.5 Tujuan Perancangan 71.6 Manfaat Perancangan 81.7 Metodologi
Perancangan 81.7.1 User Research 81.7.2 Insight 91.7.3 Background
Research 91.7.4 Initial Concept 101.7.5 Skema Perancangan 11 BAB
II LANDASAN TEORI 122.1 Tata Krama dan Sopan
Santun 122.1.1 Definisi Tata Krama 122.1.2 Definisi Sopan
Santun 122.1.3 Definisi Rasa Malu 132.2 Definisi Alam Gaib dan
Mahluk Halus 132.3 Komik sebagai media penyampaian
pesan 142.4 Ilustrasi di dalam komik 152.5 Warna dalam
pengamplikan di Komik 182.6 Tipografi 182.7 Komik
Digital 182.8 Sub-Genre Horor 192.8.1 Psychological
Horor 192.8.2 Supernatural Horror 192.8.3 Thriller 192.9 Perbedaan Horor
dan Thriller 19 BAB III STRATEGI KOMUNIKASI 213.1 Analisa
Data 213.2 Khalayak Sasaran 253.3 Creative Brief 253.4 Strategi
Media 273.5 Strategi Penyampaian Pesan 313.6 Strategi Anggaran 33 BAB
IV STRATEGI KREATIF KONSEP DESAIN 344.1 Konsep Verbal 344.1.1 Konsep
Judul Komunikasi Visual 344.1.2 Konsep Isi dan Alur