

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
DAFTAR ISI	lv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Rumusan masalah:.....	3
D. Batas dan ruang lingkup perancangan	3
E. Tujuan Perancangan.....	4
F. Metode Perancangan	4
G. Sistematika Penulisan	6
BAB II PERSPEKTIF TEORI.....	8
A. Tinjauan Umum.....	8
1. Teori Ilustrasi	8
2. Teori Ilustrasi digital	10
2. Teori Warna	10
B. Tinjauan Khusus	12
1. Tentang Stiker Digital.....	12
2. Tentang Agensi Virtual YouTuber.....	13
3. Tentang Gaya Ilustrasi Chibi	14
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	16
A. Data Lapangan	16

1. Organisasi / Perusahaan	16
B. Analisis SWOT.....	18
1. Analisis SWOT	18
2. Kesimpulan SWOT	19
C. Analisis khalayak sasaran	19
1. Geografis.....	19
2. Demografis	19
3. Psikografis.....	19
4. Behavioral	20
5. Kesimpulan Analisa Khalayak Sasaran	20
D. Laporan Hasil Data Lainnya.....	20
1. Studi Pustaka	20
2. Wawancara dengan kreatif direktor	20
3. Hasil wawancara dengan pengguna aplikasi LINE.....	22
4. Kuesioner	23
4. Kesimpulan Kuesioner.....	27
4. Insight.....	27
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	28
A. Fakta-Fakta Kunci (Key Facts)	28
B. Tujuan stiker LINE agensi Virtual YouTuber.....	28
C. Konsep kreatif.....	28
D. Pra produksi.....	29
1. Pengumpulan Data.....	29
2. <i>Mind Map</i>	29
3. Pengumpulan ide referensi.....	30
4. Sketsa	32
E. Produksi.....	37
1. Ilustrasi digital.....	37
1. Format Stiker	37
F. Pasca produksi	37
1. <i>Software</i>	37

G. Evaluasi Biaya	38
BAB V PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL	39
A. Media Utama	39
A. Media Pendukung.....	44
BAB VI PENUTUP.....	
A. Kesimpulan	49
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	54