

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teoritis	7
1. Pengertian Visual	7
2. Pengertian Komik	8
3. Jenis-jenis Komik	8
a. Komik Strip (<i>Comic strip</i>)	8
b. Buku Komik (<i>Comic Book</i>)	10
c. Novel Grafis (<i>Graphic Novel</i>)	10
d. Komik Web (<i>Comic Web</i>)	11
4. Unsur Visual Komik	12
a. Desain Karakter	12
b. Ekspresi Wajah	16
c. Bahasa Tubuh	23
5. Pengertian <i>Webtoon</i>	26
6. <i>Webtoon Save Me</i>	27
B. Penelitian Yang Relevan	29
C. Kerangka Konseptual	32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Dan Jadwal Penelitian	33
1. Lokasi Penelitian	33
2. Jadwal Penelitian	33
B. Populasi dan Sampel	34
1. Populasi	34
2. Sampel	34
C. Rancangan Penelitian	35
D. Teknik Pengumpulan Data	36
E. Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	37
G. Instrumen Penelitian	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan	110
C. Temuan	270

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	276
B. Saran	279

DAFTAR PUSTAKA	280
-----------------------------	------------

LAMPIRAN

