

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. KerangkaTeori	9
1. Pengertian Analisis	9
2. Bitmap dan Vektor	10
a. Bitmap	10
1. Pengertian Bitmap.....	10
2. <i>Software</i> Berbasis Bitmap.....	11
3. Karakteristik Gambar Raster (Bitmap).....	14
b. Vektor	16
1. Pengertian Vektor.....	16
2. <i>Software</i> Berbasis Vektor.....	18
3. Perbandingan Gambar-Gambar Berbasis Vektor dan Bitmap.....	22
3. Kelebihan dan Kelemahan Vektor dan Bitmap	23
4. Aplikasi Untuk Membuat Grafis Vektor dan Bitmap.....	25
3. Vector art.....	26
a. Pengertian <i>Vector art</i>	26

b. Prinsip- prinsip Desain pada <i>Vector art</i>	28
c. Elemen-Elemen Visual pada <i>Vector Art</i>	31
d. Penataan Rupa pada <i>Vector Art</i>	32
e. Initialisation	33
f. Tinjauan Karakteristik/Karakter <i>Vector Art</i>	35
4. Garis	38
a. Pengertian Garis	38
b. Jenis – Jenis Garis	40
c. Fungsi garis	42
5. Warna	42
a. Pengertian Warna	42
b. Teori Warna.....	44
c. Kelompok Warna.....	48
d. Warna Dalam Dunia Komputer.....	56
e. Filosofi warna.....	59
f. Khroma	61
g. Nada.....	62
h. Patra Warna	62
i. Fungsi Warna.....	63
j. Faktor Penentu Pemberi Warna.....	64
6. Gelap Terang.....	65
a. Pengertian Gelap Terang	65
b. Arah Gelap Terang	67
c. Metode Penerapan Elemen	67
7. <i>VECTORINA MEDAN COMMUNITY</i>	75
8. Penelitian yang Relevan	78
B. Kerangka Konseptual	80
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	82
A. Lokasi Penelitian	82
1. Lokasi Penelitian.....	82
2. Waktu dan Jadwal Penelitian	82
B. Populasi dan Sampel.....	83
1. Populasi.....	83
2. Sampel.....	84

C. Metode Penelitian	85
D. Teknik Pengumpulan Data	85
1. Observasi.....	85
2. Wawancara.....	85
3. Dokumentasi	86
E. Teknik Analisis Data	87
1. Reduksi Data	88
2. Penyajian Data	88
3. Kategorisasi.....	88
4. Penarikan Kesimpulan	89
F. Generalisasi dan Instrumen	90
G. Kredibilitas	91
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	93
A. Hasil Penelitian.....	93
1. Karakteristik Karya <i>Vector Art</i> di VM	95
2. Metode Penerapan Karya <i>Vector Art</i> di VM.....	100
B. Pembahasan	106
1. Karakteristik Karya <i>Vector Art</i> di VM	106
a. Aswiwir	107
b. Bagus Sattra Aly.....	113
c. Dendi Pratama Panjaitan	119
d. David Arianto	125
e. Ediyawan	131
f. Edi Richard.....	137
g. Fachrul Rozi Ramadhan	143
h. Feby	149
i. Ibnu Hidayah	155
j. Ishak	161
k. Jefry	167
l. Muhammad Ravi Rizky.....	172
m. Reza Almadi	179
n. Reza Maulana	185
o. Yoza.....	191

2. Metode Penerapan Karya <i>Vector Art</i> di VM.....	197
a. Aswiwir	198
b. Bagus Sattra Aly	198
c. Dendi Pratama Panjaitan	199
d. David	199
e. Edyawan	199
f. Edi Richard	200
g. Fachrul Rozi Ramadhan	200
h. Febi	201
i. Ibnu Hidayah	201
j. Ishak	202
k. Jefry	202
l. Muhammad Ravi Rizky.....	202
m. Reza Almadi	203
n. Reza Maulana	203
o. Yoza.....	203
C. Analisis Wawancara Pakar Ahli	204
D. Temuan Penelitian	204
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	208
A. Simpulan.....	208
1. Karakteristik Karya VM	208
2. Metode Penerapan Pada Karya VM.....	209
B. Saran	210
DAFTAR PUSTAKA	212
Lampiran	214