

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
1.5 Metode Pengumpulan dan Analisis Data	5
1.6 Kerangka Perancangan	7
1.7 Pembabakan	8

BAB II DASAR PEMIKIRAN

2.1 Komik	9
2.1.1 Anatomi Komik	9
2.1.2 jenis-Jenis Transisi Panel	11
2.1.3 Media Komik	13
2.1.4 Desain Karakter	14
2.1.5 Storytelling	15
2.1.6 Format Komik	17
2.2 Desain Komunikasi Visual	18
2.2.1 Fungsi desain Komunikasi Visual	19
2.2.2 Ilustrasi	20
2.2.3 Layout	21
2.2.4 Tipografi	22
2.3 Media	26
2.3.1 Media Edukasi	26

2.4 Teori Psikologi Pendidikan	27
2.4.1 Fase Anak-Anak	27
2.4.2 Tahapan Pengertian Anak	27
2.4.3 Peran Konsep	28

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data.....	30
3.1.1 WWF Indonesia	30
3.1.2 Harimau Sumatera.....	33
3.1.3 Data Khalayak Sasaran	37
3.1.4 Data Hasil Wawancara	38
3.1.5 Data Hasil Kuesioner	41
3.1.6 Tinjauan Proyek Sejenis	45
3.2 Analisis Data	47
3.2.1 Analisis Perbandingan Data Visual	47
3.2.2 Analisis SWOT	48

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep	51
4.1.1 Konsep Pesan	51
4.1.2 Konsep Media	51
4.1.3 Konsep Kreatif	52
4.1.4 Konsep Visual	53
4.1.5 Konsep Bisnis	55
4.1.6 Storyline	56
4.2. Perancangan	59
4.2.1 Desain Karakter	59
4.2.2 Storyboard	63
4.2.3 Proses Perancangan	68
4.2.4 Hasil Perancangan	69
4.2.5 Media Pendukung	75
4.2.6 Media Promosi	77

BAB V Penutup

5.1 Kesimpulan80

5.2 Saran81

DAFTAR PUSTAKA82

Lampiran 85