

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	1
LEMBAR PERNYATAAN.....	2
ABSTRAK.....	3
ABSTRACT.....	4
KATA PENGANTAR .....	5
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR .....	10
DAFTAR TABEL.....	14
BAB I PENDAHULUAN.....	15
1.1    Latar Belakang Masalah .....	15
1.2    Permasalahan .....	18
1.2.1    Identifikasi Masalah.....	18
1.2.2    Rumusan Masalah.....	18
1.3    Ruang Lingkup.....	18
1.3.1    Apa.....	19
1.3.2    Tempat .....	19
1.3.3    Waktu.....	19
1.3.4    Bagaimana .....	19
1.4    Tujuan Perancangan.....	19
1.5    Analisis dan Pengumpulan Data .....	20
1.5.1    Analisis .....	20
1.5.2    Pengumpulan Data.....	21
1.6    Kerangka Perancangan.....	22
1.7    Pembabakan .....	23
BAB II DASAR PEMIKIRAN .....	24
2.1    Desain Komunikasi Visual .....	24
2.1.1    Definisi dan Tujuan .....	24
2.1.2    Fungsi Desain .....	24
2.1.3    Unsur Tata Letak Desain Grafis .....	25
2.1.4    Prinsip Desain .....	36
2.2    Komik .....	37

2.2.1	Definisi dan Fungsi Komik.....	37
2.2.2	Elemen Komik .....	37
2.2.3	Bercerita dalam Komik .....	40
2.2.4	Aspek Isi Komik .....	48
2.2.5	Karakter .....	51
2.2.6	Komik dan Pengaruh Media Digital .....	51
2.3	Kecemasan .....	52
2.3.1	Definisi .....	52
2.3.2	Ciri-Ciri dan Gejala Kecemasan .....	53
2.3.3	Faktor-Faktor Penyebab Kecemasan .....	54
2.3.4	Gangguan Kecemasan dan Jenis-Jenisnya.....	55
2.3.5	Dampak Kecemasan .....	57
2.3.6	Penanganan Gangguan Kecemasan .....	57
2.4	COVID-19.....	58
2.4.1	Pengetahuan Umum tentang COVID-19 .....	58
2.4.2	Jumlah Terkonfirmasi dan Meninggal Akibat COVID-19 .....	60
2.5	Usia Produktif .....	61
2.5.1	Definisi Kelompok Usia Produktif .....	61
2.5.2	Jumlah Masyarakat Kelompok Usia Produktif di Indonesia .....	61
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS .....</b>		<b>62</b>
3.1	Data Pemberi Proyek .....	62
3.2	Data Objek Penelitian .....	63
3.2.1	Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Kondisi Psikososial Masyarakat Indonesia.....	63
3.2.2	Proses Terjadinya Kecemasan dalam Menghadapi Pandemi COVID-19..	65
3.2.3	Bagaimana Masyarakat Mengelola dan Mengatasi Kecemasan terhadap Ancaman COVID-19 .....	67
3.3	Data Khalayak Sasaran .....	68
3.4	Data Wawancara .....	70
3.4.1	Narasumber 1 .....	70
3.5	Data Kuesioner.....	73
3.6	Data Proyek Sejenis .....	87
3.6.1	Four Eyes .....	87
3.6.2	IS THAT YOU? Acknowledge Anxiety dan #SurvivingAnxiety .....	88
3.6.3	Anxiety Disorder.....	89

3.7	Analisis .....	90
3.7.1	Analisis Matriks Data Proyek Sejenis.....	90
3.7.2	Analisis SWOT .....	92
BAB IV_KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....		95
4.1	Konsep Pesan.....	95
4.2	Konsep Kreatif.....	96
4.2.1	Pendekatan Komunikasi .....	96
4.2.2	Konsep Cerita .....	96
4.2.3	Pendekatan Verbal .....	97
4.3	Konsep Media .....	97
4.4	Konsep Visual.....	98
4.4.1	Moodboard.....	98
4.4.2	Jenis Huruf.....	99
4.4.3	Warna.....	99
4.4.4	Gaya Visual .....	100
4.5	Konsep Bisnis .....	102
4.6	Hasil Perancangan.....	103
4.6.1	Sketsa dan Konsep Ilustrasi .....	103
4.6.2	Karakter .....	105
4.6.3	Logo.....	107
4.6.4	Produksi Media Utama .....	108
4.6.5	Hasil Komik.....	111
4.6.6	Media Pendukung .....	112
BAB V_PENUTUP .....		113
5.1	Kesimpulan .....	113
5.2	Saran .....	114
DAFTAR PUSTAKA .....		115