

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	1
ABSTRACT	2
BAB I	3
PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4 Ruang Lingkup	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Metode Pengumpulan dan Analisis Data	7
1.6.1 Pengumpulan Data	7
1.6.2 Analisis Data	8
1.7 Kerangka Penelitian	9
1.8 Pembabakan	10
BAB II	11

LANDASAN TEORI	11
2.1 Media Edukasi.....	11
2.2 Komik.....	12
2.2.1 Unsur-Unsur Komik.....	12
2.2.2 Komik Digital.....	19
2.2.3 Fungsi Komik Sebagai Media Edukasi	20
2.3 Perancangan	20
2.4 Desain Komunikasi Visual.....	20
2.4.1 Prinsip Desain	21
2.4.2 Elemen Desain	23
2.5 Storytelling.....	34
2.6 Kerangka Teori.....	36
BAB III.....	37
DATA DAN ANALISIS.....	37
3.1 Data Pemberi Proyek.....	37
3.1.1 Data PUSPAGA Kota Bandung.....	37
3.1.2 Visi dan Misi PUSPAGA Kota Bandung.....	39
3.1.3 Tujuan PUSPAGA Kota Bandung	39
3.1.4 Prinsip Pelayanan PUSPAGA Kota Bandung.....	40
3.1.5 Struktur Kepengurusan PUSPAGA Kota Bandung	41
3.2 Data Objek Penelitian	42
3.2.1 Bullying.....	42
3.2.2 Regulasi Emosi.....	44

3.3 Data Khalayak Sasaran	50
3.4 Data Proyek Sejenis	51
3.5 Data Wawancara	54
3.5.1 Narasumber Ahli	54
3.5.2 Narasumber Guru Bimbingan Konseling.....	56
3.6 Data Kusioner.....	59
3.7 Data Observasi	71
3.8 Analisis Data	73
3.8.1 Analisis Deskriptif Wawancara.....	73
3.8.2 Analisis Deskriptif Kusioner.....	76
3.8.3 Analisis Matriks Perbandingan	77
BAB IV	80
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	80
4.1 Konsep Pesan	80
4.2 Konsep Kreatif	81
4.3 Konsep Media	82
4.3.1 Media Utama.....	82
4.3.2 Media Pendukung.....	82
4.4 Konsep Komunikasi Pemasaran.....	83
4.5 Konsep Bisnis.....	85
4.6 Konsep Visual	86
4.7 Konsep Cerita dan Storyboard	93
4.8 Hasil Perancangan	104

4.8.1 Logo	104
4.8.2 Karakter.....	105
4.8.3 Media Utama.....	107
4.8.4 Media Pendukung.....	120
4.8.5 Mockup	130
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	135
5.1 Kesimpulan	135
5.2 Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN.....	142