

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
BAB III DATA DAN ANALISIS		62
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