

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	III
LEMBAR PENGESAHAN	IV
KATA PENGANTAR	V
ABSTRAK	VI
ABSTRACT	VII
DAFTAR ISI	8
DAFTAR GAMBAR	10
BAB I PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang Masalah	14
1.2 Identifikasi Masalah	17
1.3 Rumusan Masalah.....	18
1.4 Ruang Lingkup.....	18
1.5 Tujuan Perancangan	19
1.6 Manfaat Perancangan.....	20
1.7 Metode Penelitian	20
1.7.1 Pengumpulan Data	21
1.7.2 Analisis Data.....	24
1.8 Kerangka Penelitian	27
1.9 Pembabakan	28
BAB II LANDASAN TEORI	29
2.1 Reungit Ageung.....	29
2.1.1 Manfaat <i>Reungit Ageung</i>	31
2.1.2 Klasifikasi Jenis Serangga	33
2.2 Teori Medium.....	34
2.2.1 Motion Comic	34
2.2.2 Desain Karakter.....	35
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA	57
3.1 Data dan Analisis Objek	57
3.1.1 Reungit Ageung.....	57
3.1.2 Kawasan Desa Mandalasari	58
3.2 Analisis dan Data khalayak sasaran	69

3.3.2 A Bug's Life.....	73
3.3.3 SpongeBob SquarePants	81
3.4 Hasil Analisis.....	86
BAB IV PERANCANGAN DAN HASIL PERANCANGAN	88
4.1 Konsep Perancangan.....	88
4.1.1 Konsep Pesan	88
4.1.2 Konsep Kreatif.....	88
4.1.3 Konsep Media	90
4.1.4 Konsep Visual.....	90
4.2 Perancangan Karya	95
4.2.1 Perancangan Karakter <i>Reungit Ageung</i>	95
4.2.2 Perancangan Karakter Nyamuk	108
4.2.3 Perancangan Karakter Manusia.....	118
4.3 Hasil Perancangan.....	127
BAB V PENUTUP.....	131
5.1 Kesimpulan.....	131
5.2 Saran	132
DAFTAR PUSTAKA	134