DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
KOSAKATA xiv

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 4
I.3 Rumusan Masalah 5
I.4 Batasan Masalah 5
I.5 Tujuan Perancangan 6

BAB II PENTINGNYA PERAN GURU

II.1 Landasan Teori 7
II.1.1 Pengertian Guru 7
II.1.2 Citra Guru Ideal 8
II.1.3 Proses Perjalanan Menjadi Guru 9
II.1.4 Pengertian Peran 10
II.2 Contoh Guru Tauladan 15
II.2.1 Bapak Pendidikan Nasional 16
II.2.2 Ibu Een Sukaesih 18
II.3 Analisa 19
II.4 Target Audiens 19
II.5 Buku Komik 19

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan 21
III.1.1 Tujuan Komunikasi 21
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 22
III.1.3 Materi Pesan 23
III.1.4 Gaya Bahasa 23
III.1.5 Khalayak Sasaran Pasaran 23
III.1.6 Strategi Kreatif 24
III.1.7 Strategi Media 30
III.1.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 31
III.2 Konsep Visual 32
III.2.1 Format Desain 33
III.2.2 Tata Letak 33
III.2.3 Huruf 35
III.2.4 Ilustrasi 35
III.2.5 Warna 38
III.2.6 Karakter 39
III.2.7 *Setting* 64

BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

IV.1 Teknis Produksi 65
IV.2 Aplikasi Media 67
IV.2.1 Media Utama 68
IV.2.2.1 Cover 69
IV.2.2.2 Isi Buku 70
II.2.2 Media Promosi 82
II.2.2.1 Poster Promosi 82
II.2.2.2 Mini X *Banner* 83
II.2.2.3 Flyer 84
II.2.2.4 X *Banner* 85
II.2.3 *Gimmick dan Merchandise* 86
II.2.3.1 Gantungan Kunci 86
II.2.3.2 Stiker 87

II.2.3.3 Poster 88
II.2.3.4 Pulpen 89
II.2.3.5 Penggaris 90
II.2.3.6 Pengserut Giling 91
II.2.3.7 Pengserut 92
II.2.3.8 Buku Tulis 93
IV.3 Penjabaran Halaman 94

DAFTAR PUSTAKA 101
LAMPIRAN 103