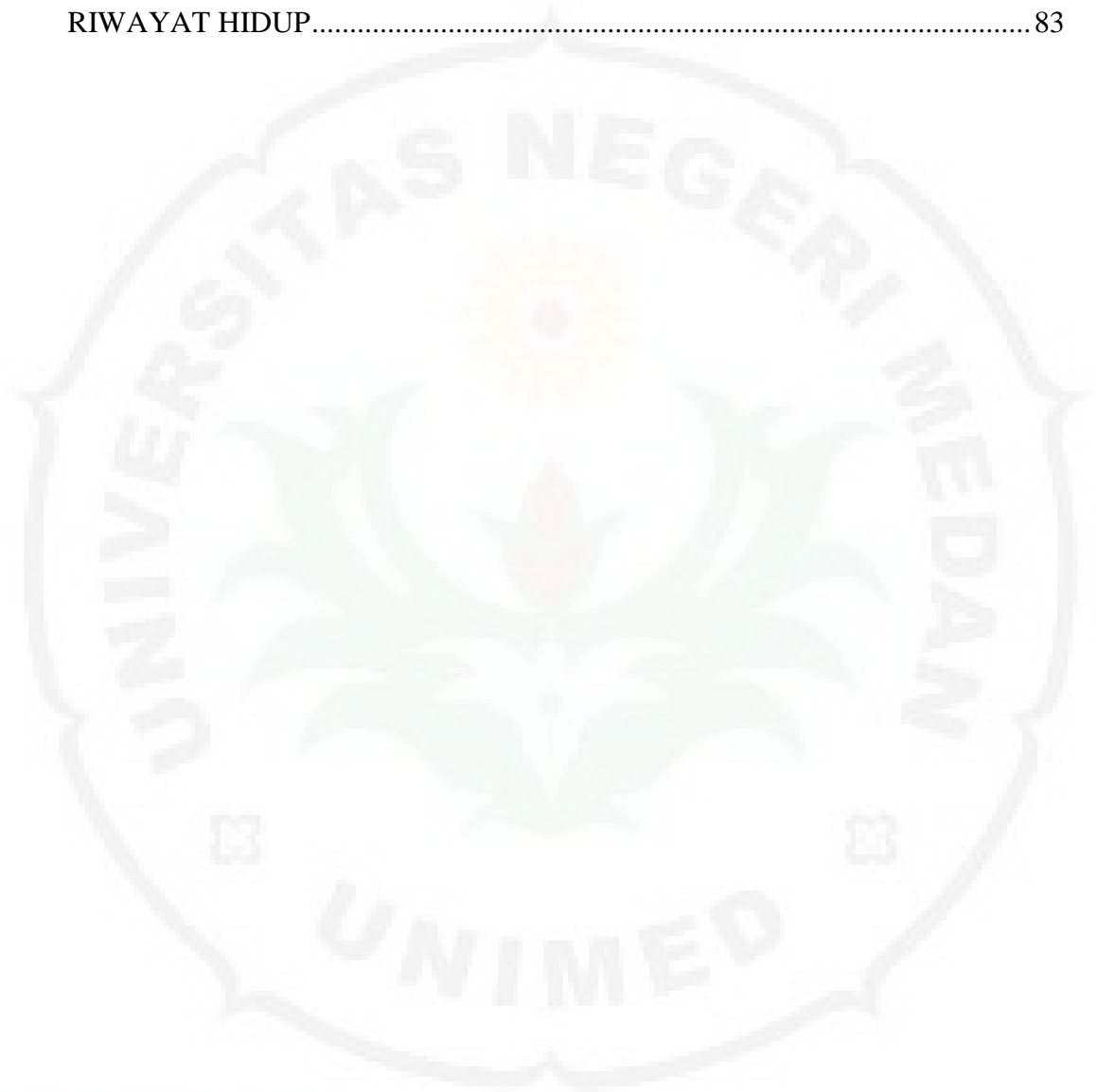


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTARTABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL	8
A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Pengertian Analisis.....	8
2. Pengertian Metode	9
3. SCAMPER	10
a. Pengertian SCAMPER	10
b. Solusi SCAMPER.....	11

4. Pengertian Gambar.....	18
5. Pengertian Karikatur dan Kartun	20
a. Pengertian Karikatur.....	20
b. Pengertian Kartun.....	25
c. Perbedaan Karikatur dan Kartun.	29
6. Profil Yogei Noojin.....	30
B. Penelitian yang Relevan	31
C. Kerangka Konseptual	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Lokasi Penelitian	37
1. Lokasi Penelitian.....	37
2. Waktu dan Jadwal Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel Penelitian	38
1. Populasi.....	38
2. Sampel.....	39
C. Metode Penelitian.....	39
D. Instrumen Penelitian.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan	47

1. Unsur SCAMPER digunakan.....	48
a. Minum Di Alam Bebas	48
b. Berkendara	50
c. Olahraga	53
d. Berkendara II.....	55
e. Sepak Bola.....	57
f. Karyawan	59
g. Happy Birthday	61
h. Couples.....	63
i. Vespa.....	66
j. Vakansi	68
2. Karya gambar digital Yogeji Noojin termasuk karikatur atau kartun.....	70
a. Contoh Gambar Karikatur	70
b. Contoh Gambar Kartun.....	72
C.Temuan Penelitian	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN 1.....	80
LAMPIRAN 2.....	81



THE
Character Building
UNIVERSITY