

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Kerangka Teoritis	7
1. Pengertian Analisis	7
2. Karikatur	8
a) Pengertian Karikatur.....	8
b) Sejarah perkembangan karikatur.....	9
c) Tokoh-tokoh Karikatur Indonesia.....	10
d) Langkah Penciptaan Karikatur Pada Umumnya	16
e) Kritik Karikatur	18
3. Pengertian Komputer	19
4. Pengertian Desain Grafis	19
a) Pengertian Desain.....	19
1) Elemen-elemen Desain.....	20
2) Prinsip-prinsip Desain.....	22
b) Pengertian Grafis.....	24
c) Jenis – Jenis Software Menurut Kegunaannya.....	26
1) Aplikasi Pengolah Tata Letak (Layout)	27
2) Aplikasi Pengolah Vektor/Garis.....	27
3) Aplikasi Pengolah Pixel/Gambar	28

4) Fungsi Tool Photoshop	30
5) Fungsi Layer Pada Photoshop	34
6) Menggunakan <i>Mouse</i>	39
7) Teori Penciptaan	40
8) Teknik Berkarya	41
9) Koran	42
B. Kerangka Konseptual	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	46
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	46
B. Populasi dan Sampel	47
C. Metode Penelitian	48
D. Instrumen Penelitian	49
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	52
1. Deskripsi Penelitian	52
2. Analisis Data	54
B. Pembahasan	56
1. Karya Karikatur Gom Tobing	56
2. Pembahasan dilakukan dengan tiga tahap dalam Mendesripsikan karya karikatur Gom Tobing	56
C. Lembar Hasil Wawancara	148
D. Temuan Penelitian	150
E. Rangkuman Penelitian	151
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	152
B. Saran	153
DAFTAR PUSTAKA	