

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penciptaan.....	6
F. Manfaat penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
B. Landasan Teori.....	10
1. Teori Pengembangan.....	10
2. Skateboard.....	11
3. Desain Grafis	13
4. Prinsip Desain	14
5. Unsur-unsur Desain	15
6. <i>Monoline</i>	21
7. Ornamen Batak Toba	22
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	38
1. Lokasi Penelitian.....	38
2. Waktu Penelitian	38
B. Metode Penelitian	39
C. Teknik Pengumpulan Data.....	46

1. Observasi atau Pengamatan Langsung.....	46
2. Wawancara.....	47
3. Studi Pustaka.....	47
D. Alat dan Bahan	47
E. Sistematika Penulisan	49
F. Proses Pengerjaan Karya	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Hasil Pengembangan	58
1. Potensi dan Masalah	59
2. Mengumpulkan Informasi.....	59
3. Desain Produk.....	60
4. Validasi Desain.....	63
5. Perbaikan Desain	66
6. Uji Coba Produk	66
7. Revisi Produk.....	67
8. Uji Coba Pemakaian	67
9. Revisi Produk.....	68
10. Pembuatan Produk Massal.....	68
B. Pembahasan Karya.....	69
1. Karya Desain I	70
2. Karya Desain II	76
3. Karya Desain III.....	83
4. Karya Desain IV	90
5. Karya Desain V.....	97
6. Karya Desain VI	101
7. Karya Desain VII	109
8. Karya Desain VIII.....	116
9. Karya Desain IX	121
10. Karya Desain X.....	129
11. Karya Desain XI	135
12. Karya Desain XII	142

C. Efektivitas Karya	147
a) Tabel Kuesioner	148
b) Hasil dari Kuesioner	149
c) Kategori angka penilaian	150
d) Upaya Mempopulerkan.....	151
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	157
A. Kesimpulan.....	157
B. Saran	158
DAFTAR PUSTAKA.....	160
LAMPIRAN.....	162
BIODATA PENULIS.....	178



THE
Character Building
UNIVERSITY