

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORSINILITAS (ANTI PLAGIARISME)	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH DAN LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Maksud dan Tujuan	4
1.5.1 Maksud	4
1.5.2 Tujuan	4
1.6 Kerangka Perancangan	5
1.7 Metodologi	6
1.7.1 Metoda Penelitian	6
1.7.2 Metode Perancangan	7
1.8 Sistematika Penulisan	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Desain Komunikasi Visual	9
2.1.1 Teori Ilustrasi.....	10
2.1.1.1 Fungsi Ilustrasi.....	10
2.1.1.2 Tujuan Ilustrasi	11
2.1.1.3 Jenis Ilustrasi	11
2.1.1.4 Gaya Gambar Chibi	12
2.1.2 Teori Warna	13
2.1.3 Tipografi	14

2.1.4 Layout	15
2.1.4.1 Grid	16
2.1.4.1 Margin.....	16
2.2. Media	16
2.2.1 Buku Interaktif	17
2.3 Psikologi Perkembangan Anak	19
2.3.1 Fase Prasekolah	19
2.3.1.1 Perkembangan Intelektual	19
2.3.1.2 Perkembangan Emosional	20
2.3.1.3 Perkembangan Moral.....	22
2.3.1.4 Perkembangan Sosial	22
2.3.1.5 Perkembangan Kesadaran Beragama	23
2.4 Dalil Al-Qur'an dan Hadist	24

BAB III ANALISIS DATA

3.1 Data Permasalahan	27
3.1.1 Analisis Permasalahan	27
3.1.2 Analisa 5W2H	29
3.1.3 Analisa SWOT	31
3.2 Data Target	32
3.2.1 Consumer Insight	33
3.2.2 Consumer Journey	33
3.2.3 Consumer Journey Visual	36
3.2.4 Referensi Visual	36
3.2.5 Bagan Preferensi Visual	37
3.2.6 Referensi Media Buku	38
3.2.7 <i>Font Style</i>	30
3.3 <i>What To Say</i>	39

BAB IV PERANCANGAN

4.1 Konsep Komunikasi	40
4.2 Konsep Kreatif	40
4.2.1 Strategi Visual	41
4.2.1.1 Study Karakter	41
4.2.1.2 Background	45
4.2.2 Strategi Verbal	46
4.2.2.1 Skenario	46
4.2.2.2 Story Line	50
4.3 Konsep Media	56
4.3.1 Buku Cerita Interaktif.....	56
4.3.2 Media Pendukung Boneka Tangan	56
4.4 Visualisasi	57

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 64
5.2 Saran 65

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Analisa SWOT	31
Tabel 3.2 Consumer Journey	34
Tabel 4.1 Story Line.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Struktur Kerangka Berpikir	5
Gambar 3.1 Hasil Kuesioner	28
Gambar 3.2 Consumer Journey Visual	36
Gambar 3.3 Referensi Visual	36
Gambar 3.4 Bagan Preferensi Visual	37
Gambar 3.5 Referensi Media Buku.....	38
Gambar 4.1 Study Karakter	41
Gambar 4.2 Karakter Guide dan Ibrahim.....	42
Gambar 4.3 Karakter Husein dan Alma.....	43
Gambar 4.4 Karakter Guru dan Kucing	44
Gambar 4.5 Background	45
Gambar 4.6 Cover Buku	57
Gambar 4.7 Buku Tampak Depan dan Belakang	57
Gambar 4.8 Isi Buku	58
Gambar 4.9 Boneka Tangan	59
Gambar 4.10 Cover CD dan CD	60
Gambar 4.11 Poster	61
Gambar 4.12 X- Banner	62
Gambar 4.13 Gimmick	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Data Lapangan

Lampiran 2 : Dokumentasi

Lampiran 3 : Proses Kreatif