

DAFTAR ISI

BAB I DASAR PEMIKIRAN	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Permasalahan	4
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.4 Tujuan Perancangan.....	5
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis.....	6
1.6 Kerangka Perancangan.....	8
1.7 Pembabakan	9
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	10
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	10
2.1.1 Garis	10
2.1.2 Warna.....	12
2.1.3 Tipografi.....	16
2.1.4 Ilustrasi.....	20
2.1.5 Layout.....	22
2.2 Visual Story Telling.....	26
2.3 Karakter.....	29
2.4 Teori Buku	31
2.4.1 Anatomi Buku.....	31
2.4.2 Metode Penjilitan Buku.....	33
2.5 Teori Buku Cerita Bergambar.....	36
2.6 Psikolog Perkembangan Pada Anak	40
2.6.1 Perkembangan Kognitif.....	40
2.6.2 Pengaruh Media Sosial	41
2.6.3 Pengaruh Teman Sebaya	41
2.6.4 Pengaruh Keluarga	42
2.7 Bermain dan Kreativitas.....	42
2.7.1 Bermain.....	42
2.7.2 Kreativitas.....	43
2.7.3 Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain.....	43

2.8	Permainan.....	44
BAB III DATA DAN ANALISIS		45
3.1	Data Pemberi Proyek	46
3.1.1	PT Elex Media Komputindo.....	46
3.2	Data Objek	47
3.3	Data Khalayak Sasaran	48
3.4	Data Proyek Sejenis	49
3.5	Data Observasi	51
3.5.1	Observasi 1.....	51
3.5.2	Observasi 2.....	52
3.6	Data Wawancara	53
3.6.1	Wawancara 1	53
3.6.2	Wawancara 2	55
3.6.3	Wawancara 3	60
3.7	Analisis Wawancara.....	61
3.8	Analisis Matrix Perbandingan (Cover Buku).....	63
3.9	Analisis Matrix Perbandingan (Isi Buku)	64
BAB IV KONSEP DATA HASIL PERANCANGAN.....		67
4.1	Konsep Komunikasi.....	67
4.1.1	Tujuan Komunikasi	67
4.1.2	Sasaran Komunikasi	67
4.1.3	Strategi Komunikasi	67
4.2	Konsep Kreatif	68
4.2.1	Judul Buku.....	68
4.2.2	Gaya Ilustrasi	68
4.2.3	Gaya Tipografi	69
4.2.4	Alur Cerita	69
4.2.5	Premis.....	69
4.2.6	Sinopsis.....	70
4.3	Konsep Visual.....	71
4.3.1	Gaya Gambar	72
4.3.2	Warna.....	72
4.3.3	Layout.....	73
4.3.4	Tipografi.....	74

4.3.5	Sistem Grid	74
4.4	Konsep Media	75
4.5	Konsep Bisnis	76
4.6	Hasil Perancangan.....	77
BAB V PENUTUP.....		80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRANG		83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis Garis	9
Gambar 2.2 Lingkaran Warna Brewster.....	11
Gambar 2.3 Font Times New Roman.....	17
Gambar 2.4 Font Rockwell	18
Gambar 2.5 Font Garamond.....	18
Gambar 2.6 Font Script	19
Gambar 2.7 Dekoratif Font	19
Gambar 2.8 Garfield Komik.....	20
Gambar 2.9 Ilustrasi Poster	21
Gambar 2.10 Ilustrasi Packaging Makanan.....	21
Gambar 2.11 Ilustrasi pada perangko.....	22
Gambar 2.12 Layout.....	22
Gambar 2.13 Proporsi layout.....	23
Gambar 2.14 Layout Seimbang.....	24
Gambar 2.15 Layout Kontras	25
Gambar 2.16 Layout Berirama.....	25
Gambar 2.17 Layout Kesatuan.....	26
Gambar 2.18 Clarity	27
Gambar 2.19 Realism	27
Gambar 2.20 Dynamic	28
Gambar 2.21 Continuity	28
Gambar 2.22 Ekspresi Wajah Karakter	29
Gambar 2.23 Aksesoris karakter	30
Gambar 2.24 Gaya dan Gerak Tubuh Karakter.....	32
Gambar 2.25 Jilid Jahit.....	34
Gambar 2.26 Jilid Pita.....	34
Gambar 2.27 Jilid Staples.....	35
Gambar 2.28 Jilid Ring	35

Gambar 2.29 Jilid Hardcover/Profesional	36
Gambar 2.30 Buku Abjad Anak	37
Gambar 2.31 Buku Dongen Anak	37
Gambar 2.32 Buku Kisah-Kisah Nabi.....	38
Gambar 2.33 Buku Biografi Abraham Lincoln.....	38
Gambar 2.34 Buku Ensiklopedia.....	39
Gambar 2.35 Buku Puisis Bergambar	39
Gambar 2.36 Dampak Positif Bermain	42
Gambar 3.1 Logo Elex Media Komputindo.....	45
Gambar 3.2 Produk Buku Elex Media Komputindo	46
Gambar 3.3 Sejarah Origami.....	47
Gambar 3.4 Buku Generasi 90an	50
Gambar 3.5 Buku Permainan Perkembangan Karakter Anak.....	50
Gambar 3.6 Buku Tetangga Ahli Surga	50
Gambar 3.7 Foto Observasi ke SOI.....	51
Gambar 3.8 Foto Observasi ke Rental Game	52
Gambar 3.9 Foto Bersama Maya Hirai Pendiri SOI	55
Gambar 3.10 Foto Bersama Dewi Purnomo Sari Spesialis Psikolog.....	59
Gambar 4.1 Gambar Sketsa Karakter.....	72
Gambar 4.2 Gambar Warna yang Digunakan	72
Gambar 4.3 Layout Cover	73
Gambar 4.4 Layout Isi Buku	73
Gambar 4.5 Layout Contoh Membuat Objek Permainan.....	73
Gambar 4.6 Contoh Layout Spread.....	75
Gambar 4.7 Contoh Layout Single Page	75
Gambar 4.8 Cover Buku.....	77
Gambar 4.9 Isi Buku	78
Gambar 4.10 Tutorial Membuat Origami.....	78
Gambar 4.11 Anak-anak Bermain.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Warna Berdasarkan Psikologinya	13
Tabel 2.2 Perkembangan Kognitif Pada Anak	40
Tabel 3.1 Data Proyek Sejenis	50
Tabel 3.2 Analisis Wawancara	61
Tabel 3.3 Analisis Matrix Pemandang	63
Tabel 3.4 Analisis Matrix Pemandang	64