

## DAFTAR ISI

### LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii

### BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Permasalahan.....	3
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2. Rumusan Masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Metode Pengumpulan data .....	5
1.7.1 Metode observasi .....	5
1.8 Kerangka Pemikiran.....	7
1.9 Pemabakan.....	8

### BAB II DASAR PEMIKIRAN

2.1. Perancangan.....	9
2.2. User Interface.....	9
2.2.1 Desain antarmuka untuk anak.....	11

2.3.	Aplikasi.....	12
2.3.1	Perancangan Aplikasi.....	12
2.3.2	Mobile.....	12
2.4.	Cerita.....	12
2.4.1	Manfaat bercerita.....	13
2.4.2	Tujuan bercerita.....	14
2.4.3	Jenis jenis cerita anak.....	13
2.4.4	Buku berdasarkan usianya.....	16
2.5.	Multimedia Interaktif.....	17
2.5.1	Karakteristik multimedia interaktif.....	18
2.6	Tipografi.....	18
2.6.1	Tipografi untuk anak.....	21
2.7	Layout.....	21
2.8	Warna.....	23
2.9	Ilustrasi.....	25
2.10	Visual Story telling.....	27
2.10.1	Elemen cerita.....	28

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

3.1.	Data Pemberi Produk.....	30
3.1.1.	Data Bandung Digital Valley.....	30
3.1.2.	Logo institusi.....	30
3.1.3.	Visi Misi.....	31
3.2.	Data Produk.....	31
3.3.	Data Khalayak sasaran.....	33
3.3.1	Demografis.....	33
3.3.2	Geografis.....	34
3.3.1	Psikografis.....	34
3.4	Data projek sejenis.....	34

3.5	Data Wawancara.....	36
3.6	Analisis produk sejenis dan analisis masalah.....	38
3.6.1	Analisis produk sejenis.....	36
3.6.2	Analisis SWOT.....	40
3.7	Hasil anaisis.....	41
3.7.1	Hasil Analisis wawancara.....	41
3.7.2	Hasil Analisis kuesioner.....	41
3.7.3	Hasil Analisis SWOT.....	42

#### BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1.	Konsep Pesan.....	44
4.2.	Konsep kreatif.....	45
4.2.1	konsep isi aplikasi.....	45
4.3.	Konsep Media.....	46
4.3.1	Media Utama.....	46
4.3.2	Media Pendukung.....	46
4.4.	Konsep Visual.....	52
4.5.1.	Pengayaan gambar.....	52
4.5.2.	Karakter.....	52
4.5.3.	Konsep detail karakter.....	53
4.5.4.	Tipografi.....	53
4.5.5.	Warna.....	54
4.5.6.	Layout.....	55
4.5.	Hasil perancangan.....	55

#### BAB V PENUTUP

5.1.	Kesimpulan.....	63
5.2.	Saran.....	63