

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR ISTILAH	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.6.1 Pengumpulan Data	5
1.6.2 Analisis Data	6
1.7 Kerangka Penelitian	7
1.8 Pembabakan	9

BAB II DASAR PEMIKIRAN	10
2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.2 Buku	10
2.3 Buku Ilustrasi	11
2.3.1 Warna	12
2.3.2 Tipografi.....	15
2.3.3 Desain Karakter.....	17
2.3.4 Tata Letak (<i>Layout</i>).....	17
2.3.5 Storytelling.....	18
2.3.5 Adaptasi	19
2.4 Desain Komunikasi Visual.....	20
2.4.1 Prinsip Desain	20
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	23
3.1 Data Institusi Pemberi Proyek.....	23
3.1.1 Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan	23
3.2 Data Produk.....	25
3.2.1 Kurikulum Merdeka	25
3.2.2 Perang Banjar	26
3.2.1 Kisah Demang Lehman dalam Perang Banjar	29
3.2.1 Ilustrasi Sejarah.....	34
3.2.1 Jenjang Pendidikan SMP/MTs.....	35
3.2.1 Ilmu Pengetahuan Sosial	35
3.2.1 Pahlawan	36

3.3	Data Khayalak Sasaran	37
3.4	Data Proyek Sejenis	38
3.5	Hasil Kuesioner	43
3.6	Hasil Wawancara	54
3.7	Analisis Data	58
3.7.1	Analisis Hasil Observasi	58
3.7.1	Analisis Hasil Kuesioner	58
3.7.1	Analisis Hasil Wawancara	59
3.7.1	Analisis Matriks Perbandingan	63
3.8	Penarikan Kesimpulan	65
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		68
4.1	Konsep Pesan	68
4.2	Konsep Komunikasi	68
4.3	Konsep Kreatif	71
4.4	Konsep Visual	71
4.5	Konsep Media	74
4.6	Konsep Bisnis	75
4.7	Hasil Perancangan	76
4.7.1	Studi Visual	76
4.7.1	<i>Storyboard</i>	78
4.7.1	Media Utama	86
4.7.1	Media Pendukung	95
BAB V PENUTUP		100

5.1	Kesimpulan	100
5.2	Saran.....	100
	DAFTAR PUSTAKA	101
	LAMPIRAN.....	105