

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
KATA PENGANTAR.....	III
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XII
BAB I 1	
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah	4
1.4. Tujuan Perancangan	4
1.5. Manfaat Perancangan	5
BAB II 6	
KAJIAN TEORI.....	6
2.1. <i>Picture Book</i>	6
2.2. <i>Character Design</i>	7
2.3. Ilustrasi Buku Cerita Anak.....	10
2.4. Piramida Freytag	11
2.5. Komposisi.....	12
2.6. <i>Rule of Thirds</i>	13
2.7. Tipografi.....	13
2.8. Elemen Desain.....	15
2.8.1. Garis	15
2.8.2. Bentuk	16
2.8.3. Warna	16
2.8.4. Tekstur.....	22
BAB III 24	
METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1. Tahapan Perancangan.....	24
3.2. Waktu dan Tempat Perancangan.....	25
3.3. Analisis Data	25
3.3.1. Target Audiens	25
3.3.2. Buku	25
BAB IV 28	

STRATEGI PERANCANGAN.....	28
4.1. Strategi Kreatif.....	28
4.1.1. Konsep Perancangan	28
4.1.2. Kata Kunci Visual	28
4.2. Strategi Media	30
4.3. Strategi Visual	30
4.3.1. Ilustrasi	30
4.3.2. Karakter	31
4.3.3. Warna	32
4.3.4. Tipografi	33
4.3.5. <i>Layout</i>	35
4.4. Proses Perancangan	35
4.4.1. Perancangan Karakter.....	35
4.4.2. Perancangan Adegan	41
4.4.3. Perancangan Komposisi dan Layout Tipografi	45
4.4.4. Perancangan Ilustrasi.....	49
4.4.5. Perancangan Warna	53
4.5. Desain Akhir	54
4.5.1. <i>Front Cover</i>	55
4.5.2. <i>Inside Front Cover</i>	55
4.5.3. Isi	56
4.5.4. Halaman Refleksi	57
4.5.5. <i>Back Cover</i>	58
BAB V 59	
KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1. Kesimpulan.....	59
5.2. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN A	1
LAMPIRAN B	5

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. <i>Front Cover</i> Buku Seri “Dua Anak Laki-Laki”	2
Gambar 1.2. Contoh Buku Cerita Bergambar	3
Gambar 2.1. Contoh Isi Buku dengan Interaksi Gambar dan Kata.....	6
Gambar 2.2. Contoh Isi Buku Tanpa Interaksi Gambar dan Kata	7
Gambar 2.3. Contoh Penerapan Batasan dalam Desain Karakter	8
Gambar 2.4. Bentuk Dasar Dalam Desain Karakter.....	9
Gambar 2.5. Komposisi Size Dalam Desain Karakter.....	9
Gambar 2.6. Contoh Penggunaan <i>Rule of Thirds</i>.....	13
Gambar 2.7. Contoh Elemen Garis	15
Gambar 2.8. Cara Penggunaan <i>Basic Shapes</i> Malam Menggambar	16
Gambar 2.9. Penggunaan <i>value</i> dan saturasi	17
Gambar 2.10. Keharmonisan Warna	18
Gambar 2.11. Contoh Penerapan Warna Merah.....	19
Gambar 2.12. Contoh Penerapan Warna Kuning	20
Gambar 2.13. Contoh Penerapan Warna Hijau	20
Gambar 2.14. Contoh Penerapan Warna Biru	21
Gambar 2.15. Contoh Penerapan Warna Ungu	22
Gambar 2.16. Contoh Tekstur <i>Tactile</i>.....	23
Gambar 2.17. Contoh Tekstur Visual	23
Gambar 3.1. Tahapan Metodologi yang Dilakukan	24
Gambar 4.1. Referensi Style Ilustrasi	31
Gambar 4.2. Referensi Style Karakter.....	32
Gambar 4.3. Typeface Sassoon Primary.....	33

Gambar 4.4. Penggunaan <i>Typeface</i>	34
Gambar 4.5. Typeface Titan One	35
Gambar 4.6. Penerapan <i>Rule of Thirds</i> pada Komposisi Ilustrasi	35
Gambar 4.7. Foto Referensi Karakter Bapak	37
Gambar 4.8. Alternatif Karakter Bapak	37
Gambar 4.9. Foto Referensi Karakter Anak Sulung	38
Gambar 4.10. Alternatif Karakter Anak Sulung	39
Gambar 4.11. Foto Referensi Karakter Anak Bungsu	39
Gambar 4.12. Alternatif Karakter Anak Bungsu	40
Gambar 4.13. Desain Final Karakter	41
Gambar 4.14. Contoh Penggambaran Karakteristik Objek	42
Gambar 4.15. Contoh Penyederhanaan Bentuk Objek	42
Gambar 4.16. Foto Kebun Apel dari Negara Jerman, Meksiko, Mesir, Pakistan, dan Spanyol.	43
Gambar 4.17. Foto Kebun Apel di Jawa Timur	43
Gambar 4.18. Ilustrasi Kebun Apel.	44
Gambar 4.19. Foto Rumah sekitar Kebun Apel di Jawa Timur	45
Gambar 4.20. Ilustrasi Rumah dan Pemandangan	45
Gambar 4.21. Penerapan Komposisi pada Cover	46
Gambar 4.22. Penerapan <i>Grid Inside Front Cover</i>	47
Gambar 4.23. Penggunaan <i>Grid</i> pada Halaman Isi	48
Gambar 4.24. Penggunaan <i>Grid Spread</i> Penutup	49
Gambar 4.25. Ilustrasi Cover	50
Gambar 4.26. Ilustrasi Halaman 2-3	50

Gambar 4.27. Ilustrasi Halaman 4-5	51
Gambar 4.28. Ilustrasi Halaman 6-7	51
Gambar 4.29. Ilustrasi Halaman 8-9	52
Gambar 4.30. Ilustrasi Halaman 10-11	52
Gambar 4.31. Ilustrasi Halaman 12-13	53
Gambar 4.32. Pengaplikasian Warna <i>Split Complementary</i> pada Karakter ..	53
Gambar 4.33. Pengaplikasian Warna <i>Tetradic</i> pada <i>Background</i>.....	53
Gambar 4.34. Pengaplikasian Saturasi dan Tingkat Cahaya untuk Menciptakan Dimensi Kedalaman	54
Gambar 4.35. Foto Hasil Cetak pada Kertas Ivory	54
Gambar 4.36. Desain Akhir Halaman <i>Front Cover</i>	55
Gambar 4.37. Desain Akhir Halaman <i>Inside Front Cover</i>	55
Gambar 4.38. Desain Akhir Halaman Isi.....	57
Gambar 4.39. Desain Akhir Halaman Refleksi	58
Gambar 4.40. Desain Akhir Halaman <i>Back Cover</i>.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel dari Piramida Freytag.....26



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Eksplorasi Ilustrasi dan Karakter.....A1

Lampiran B. Hasil Interview orang tua/keluarga target audiensA5

