

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Cara Pengumpulan Data	3
1.7 Kerangka Perancangan	5
1.8 Pembabakan	6
BAB II	7
2.1 Buku	7
2.1.1 Buku Bergambar	8
2.1.2 Bagian-Bagian Buku	10
2.2 Teori Dasar Perancangan	13
2.2.1 Teori Ilustrasi	13
2.2.2 Teori Warna	18
2.2.3 Teori Tipografi	22
2.2.4 Teori Layout	26
2.2.5 Teori Grid	27

2.3 <i>Storytelling</i>	28
2.3.1 Elemen Cerita	29
2.3.2 <i>Storyboard</i>	31
2.4 Teori Percetakan	31
2.4.1 Penjilidan	32
2.4.2 Penggunaan <i>Unit-Cost</i> Komponen Cetak	34
BAB III	37
3.1 Data	37
3.1.1 Data Instansi	37
3.1.2 Data Proyek Sejenis	41
3.1.3 Data Hasil Wawancara	43
3.1.4 Data Hasil Kuesioner	46
3.1.5 Perkembangan Intelegensi Anak	52
3.1.6 Tahap Berpikir	55
3.2 Analisis	56
3.2.1 Analisis Data Hasil Penelitian	56
3.2.2 Matrix Pemanding	57
BAB IV	61
4.1 Konsep	61
4.1.1 Konsep Pesan	61
4.1.2 Konsep Kreatif	61
4.1.3 Konsep Visual	62
4.1.4 Konsep Media	64
4.1.5 Konsep Bisnis	67
4.2 Hasil Perancangan	68
4.2.1 Karakter	68

DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	81