

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABLE.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
1 BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Ruang Lingkup Permasalahan	4
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Metodologi	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Analisis Data.....	7
1.7 Kerangka Perancang	8
1.8 Pembabkan	9
2 BAB II DASAR PEMIKIRAN	11
2.1 Media Pembelajaran	11
2.1.1 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran	13
2.1.3 Kriteria Pemilihan Media.....	16
2.2 <i>Flashcard</i>	18
2.2.1 Pengertian <i>Flashcard</i> Digital.....	18

2.2.2	Penggunaan Media <i>Flashcard</i> dalam Pembelajaran.....	19
2.2.3	Kemampuan Yang Dicapai Melalui Pembelajaran.....	20
2.3	Ilustrasi	22
2.3.1	Peranan Ilustrasi dalam Pembelajaran	24
2.4	Desain Karakter	25
2.5	<i>Storyline</i> dan <i>Storyboard</i>	26
2.6	Desain Komunikasi Visual.....	28
2.6.1	<i>Layout</i>	28
2.6.2	Tipografi	31
2.6.3	Warna.....	34
2.7	Kerangka Teori.....	35
2.8	Asumsi.....	35
3	BAB III DATA DAN ANALISIS	37
3.1	Data	37
3.1.1	Data Organisasi.....	37
3.1.2	Data Objek Perancangan.....	38
3.1.3	Data Khalayak Sasaran	43
3.1.4	Data Proyek Sejenis	44
3.1.5	Data Hasil Observasi	47
3.1.6	Data Hasil Wawancara.....	52
3.1.7	Data Hasil Kuesioner	56
3.2	Analisis.....	60
3.2.1	Hasil Analisis Proyek Sejenis	60
3.2.2	Hasil Analisis Observasi.....	61
3.2.3	Hasil Analisis Wawancara	61
3.2.4	Hasil Analisis Kuesioner	62

3.2.5	Penarikan Kesimpulan	62
4	BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	64
4.1	Konsep Perancangan	64
4.1.1	Konsep Pesan	64
4.1.2	Konsep Kreatif	64
4.1.3	Konsep Visual	65
4.1.4	Konsep Media	68
4.2	Hasil Perancangan	69
4.2.1	Format	69
4.2.2	Jalan Cerita	69
4.2.3	Konsep Perancangan Karakter dan Latar Tempat	70
4.2.4	Perancangan Materi <i>Flashcard</i>	77
4.2.5	Perancangan <i>Storyboard</i>	81
4.2.6	Produksi	83
5	BAB V PENUTUP	88
5.1	Kesimpulan	88
5.2	Saran	89
6	DAFTAR PUSTAKA	xi
	LAMPIRAN	xiv