

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	5
ABSTRAK.....	7
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR TABEL	12
BAB I.....	13
PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang Masalah	13
1.2 Rumusan Masalah.....	18
1.3 Identifikasi Masalah.....	18
1.4 Batasan Lingkup Perancangan.....	18
1.5 Tujuan Perancangan.....	19
1.6 Manfaat Perancangan.....	19
1.6.1 Manfaat Bagi Mahasiswa.....	19
1.6.2 Manfaat bagi Institusi.....	19
1.6.3 Manfaat bagi Lembaga.....	19
BAB II.....	20
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	20
2.1 Studi Pustaka.....	20
2.1.1 Landasan Teori.....	20
2.1.2 Kajian Literatur	23
2.2 Objek Penelitian.....	26
2.3 Teknik Pengumpulan Data.....	26
2.3.1 Observasi.....	26
2.3.2 Wawancara.....	27
2.4 Analisis Data 5W + 1H.....	28
2.5 Kesimpulan Analisis Data 5W+1H.....	29
2.5.1 Solusi Perancangan	30
BAB III	31
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL	31
3.1 Strategi Perancangan.....	31
3.1.1 Khalayak Sasaran.....	31
3.1.2 Tujuan Kreatif.....	32
3.1.3 Strategi Kreatif.....	32
3.2 Konsep Visual.....	34
3.2.1 Konsep Kreatif.....	34

3.2.2 Konsep Perancangan	35
BAB IV	40
PROSES DESAIN DAN VISUALISASI	40
4.1 Pra Produksi	40
1. <i>Storyline</i>	40
2. Proses Desain Layout Buku Cerita Gambar.....	42
4.2 Produksi	42
1. Proses Pembuatan Sketsa Kasar.....	42
2. Proses Pembuatan Line Art.....	43
3. Pewarnaan/ <i>Coloring</i>	43
4.3 Pasca Produksi	44
1. Uji Coba Baca (<i>User Testing</i>).....	44
2. Evaluasi Pasca User Testing	46
4.4 Final Karya.....	46
4.5 Media Utama.....	47
4.6 Media Pendukung	48
1. Poster.....	48
2. Sticker	49
BAB V I	50
PENUTUP	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran	50
5.2.1 Untuk Implementasi Edukasi	50
5.2.2 Untuk Penelitian Selanjutnya.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah kasus Anak dengan Kurang Gizi Kota Metro.....	15
Gambar 1. 2 Grafik Jumlah Kasus anak dengan Under weight.....	16
Gambar 2. 1 Kelurahan Karang rejo.....	27
Gambar 2. 2 Wawancara dengan Edo usia 7 tahun dan Rehan usia 8.....	28
Gambar 3. 1 Mind Mapping Perancangan Buku Cerita Bergambar.....	34
Gambar 3. 2 Moodboard	35
Gambar 3. 3 Layout Cover Depan dan Belakang	37
Gambar 3. 4 Layout Isi Buku.....	38
Gambar 3. 5 Colour Pallet.....	39
Gambar 3. 6 Font Buku Cerita Bergambar	39
Gambar 4.1 Proses Desain Layout di Clip Studio Paint	42
Gambar 4.2 Proses Sketsa di Clip Studio Paint	43
Gambar 4.3 Proses lineart di software clip studio paint.....	43
Gambar 4.4 Proses pewarnaan di software clip studio paint	44
Gambar 4.5 Hasil pengolahan data kuesioner uji coba baca	45
Gambar 4.6 Final karya buku cerita bergambar “Jelita dan Sayur Ajaib”	47
Gambar 4.7 Media Utama Buku Cerita Bergambar “Jelita dan SayurAjaib”	48
Gambar 4.8 Poster “Ayo makan sayur”	49
Gambar 4.9 Stiker freebies untuk anak	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu	23
Tabel 2. 2 Hasil Analisis Metode 5W+1H	28
Tabel 3. 1 Tabel Demografis	31
Tabel 3. 2 Tabel Geografis	31
Tabel 4. 1 Tabel Storyline “Jelita dan Sayur Ajaib”	40
Tabel 4. 2 Tabel Spesifikasi Media Utama	48