

Flashdisk dan *hardisk* eksternal digunakan untuk menyimpan *soft file*.

- d. Kertas, penggaris, *cutter*, gunting dan lem
Kertas digunakan untuk membuat *dummy*, *cutter* dan gunting digunakan untuk memotong kertas, lem digunakan untuk merekatkan kertas untuk *dummy*.
 - e. Kaca
Kaca digunakan sebagai alas untuk memotong kertas.
 - f. Laptop, modem
Laptop digunakan untuk mengetik.
 - g. *Scanner*, *Printer*
Scanner digunakan untuk memindahkan gambar pada kertas ke dalam bentuk *soft file* agar bisa diproses secara digital.
 - h. Kamera digital
Kamera digital digunakan untuk dokumentasi.
4. Tahap Perancangan
- a. Pengumpulan data tentang tema yang diangkat berupa buku-buku cerita rakyat daerah Kalimantan Selatan yang telah beredar di pasaran.
 - b. Mengamati buku-buku cerita rakyat daerah lain yang sudah menarik, juga mengamati buku-buku dengan teknik *Pop Up* yang sudah beredar di toko-toko buku.
 - c. Membuat konsep perancangan melalui data-data yang diperoleh.
 - d. Pembuatan sketsa kasar.
 - e. Pembuatan *dummy* (replika yang digunakan sebagai pedoman dalam proses desain)
 - f. Proses pewarnaan.
 - g. Final desain dan produksi.

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Ruang Lingkup Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN LANDASAN TEORI

A. Identifikasi

1. Buku

- a. Pengertian Buku
- b. Sejarah Perkembangan Buku
- c. Jenis-jenis buku

2. Buku Ilustrasi

- a. Pengertian Buku Ilustrasi
- b. Sejarah dan Perkembangan Buku Ilustrasi
- c. Jenis-jenis Buku Ilustrasi

3. *Pop Up*

- a. Pengertian *Pop Up*
- b. Sejarah dan perkembangan *Pop Up*
- c. Teknik-teknik dasar *Pop up*

4. Cerita Rakyat

- a. Pengertian Cerita Rakyat
- b. Sejarah Perkembangan Cerita Rakyat
- c. Jenis-jenis Cerita Rakyat

5. Cerita Rakyat Daerah Kalimantan Selatan

- a. Pengertian Cerita Rakyat Kalimantan Selatan
- b. Sejarah dan Perkembangan Cerita Rakyat Kalimantan Selatan
- c. Jenis-Jenis Cerita Rakyat Kalimantan Selatan

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. TUJUAN PERANCANGAN

1. Tujuan Perancangan
2. Tema Perancangan

B. STRATEGI KREATIF

1. Tujuan Kreatif
2. Strategi Kreatif
 - a. Target *Audience*
 - b. Isi dan Tema Cerita
 - c. Gaya Penulisan Naskah
 - d. Gaya Visual
 - e. Teknik Visualisasi

3. Program Kreatif

- a. Judul
- b. Sinopsis
- c. *Storyline*
- d. Deskripsi Tokoh Utama dan Pendukung
- e. Tipografi
- f. *Cover*

BAB IV VISUALISASI

A. Data Visual

B. Studi Visual

C. Studi Warna

D. Studi Tipografi

E. Visualisasi *cover* buku

F. Visualisasi tokoh dan cerita

- f. Rough Layout Pop Up dan Dummy Pop Up
- g. Ilustrasi Pop Up
- h. Hasil Akhir

G. Media Pendukung

H. Final Desain
BAB V PENUTUP
DAFTAR PUSTAKA



BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi