

3. Target *audience* perancangan buku cerita bergambar ini adalah masyarakat secara umum, dan khususnya kepada generasi muda di Kaliwungu.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi target audiens:
 - a. Untuk mengenalkan kembali jajanan tradisional dalam *Wewehan* di Kaliwungu.
 - b. Membangkitkan kepedulian masyarakat agar mau menjaga dan melestarikan *Wewehan* di Kaliwungu tanpa melupakan akan jajanan tradisional.
2. Bagi akademis.
 - a. Memperoleh pengetahuan tentang tradisi *Wewehan* di Kaliwungu.
 - b. Menambah wawasan akan budaya dan tradisi yang ada di Indonesia
 - c. Sebagai sarana wawasan kepada akademis dengan tema yang diangkat.
3. Bagi masyarakat umum.
 - a. Sebagai informasi tentang tradisi *Wewehan* di Kaliwungu
 - b. Memberikan pengetahuan tentang tradisi Islam berpadu dengan kearifan lokal setempat
4. Bagi penulis
 - a. Sebagai wadah untuk berkarya dan berkeaktifitas
 - b. Memperoleh pengetahuan tentang tradisi *Wewehan* di Kaliwungu
 - c. Menambah wawasan akan budaya dan tradisi lokal

F. Metode Perancangan

1. Pengumpulan data.
 - a. Data primer
 - 1) Wawancara dengan tokoh masyarakat yang sangat mengenal tentang tradisi *Wewehan* yang ada di Kaliwungu, tentang sejarah dan makna yang terkandung dalam tradisi ini.
 - 2) Wawancara dengan masyarakat Kaliwungu sebagai pelaku tradisi *Wewehan* untuk mendapatkan data mengenai perubahan dalam penggunaan jajanan dalam tradisi *Wewehan* di Kaliwungu, sampel

pewawancara adalah masyarakat generasi muda antara umur 25-50 Tahun.

b. Data sekunder

Data sekunder yang diperlukan dalam perancangan ini adalah mengkaji data tentang perancangan buku cerita bergambar sebagai landasan teori. Data yang diperoleh adalah dari buku, karya ilmiah, artikel, dan *website*, untuk memudahkan dalam merancang buku cerita bergambar tradisi *Wewehan* di Kaliwungu.

2. Metode analisis data.

Metode analisis data yang digunakan untuk mengolah dan menganalisis data-data yang diperoleh. Dalam perancangan ini menggunakan metode analisis 5W+1H (*What, Who, Where, When + How*), dengan metode ini diharapkan data yang diperoleh dapat dijadikan dasar dalam proses perancangan cerita bergambar ini, sehingga perancangan ini akan berjalan efektif serta efisien.

G. Sistematika Perancangan

BAB I. Pendahuluan

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Masalah
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika Perancangan

BAB II. Identifikasi dan Analisis

- A. Identifikasi Data
 - 1. Identifikasi Kaliwungu
 - 2. Identifikasi Tradisi *Wewehan* di Kaliwungu
 - 3. Tinjauan Ilustrasi

4. Pengertian Buku Cerita Bergambar
5. Tinjauan Naskah Cerita (*Script*)

- B. Analisis Data
- C. Kesimpulan

BAB III. Konsep Perancangan

- A. Konsep Media
 1. Tujuan Media
 2. Strategi Media
- B. Konsep Kreatif
 1. Tujuan Kreatif
 2. Strategi Kreatif
 3. Program Kreatif
 4. Strategi Visual

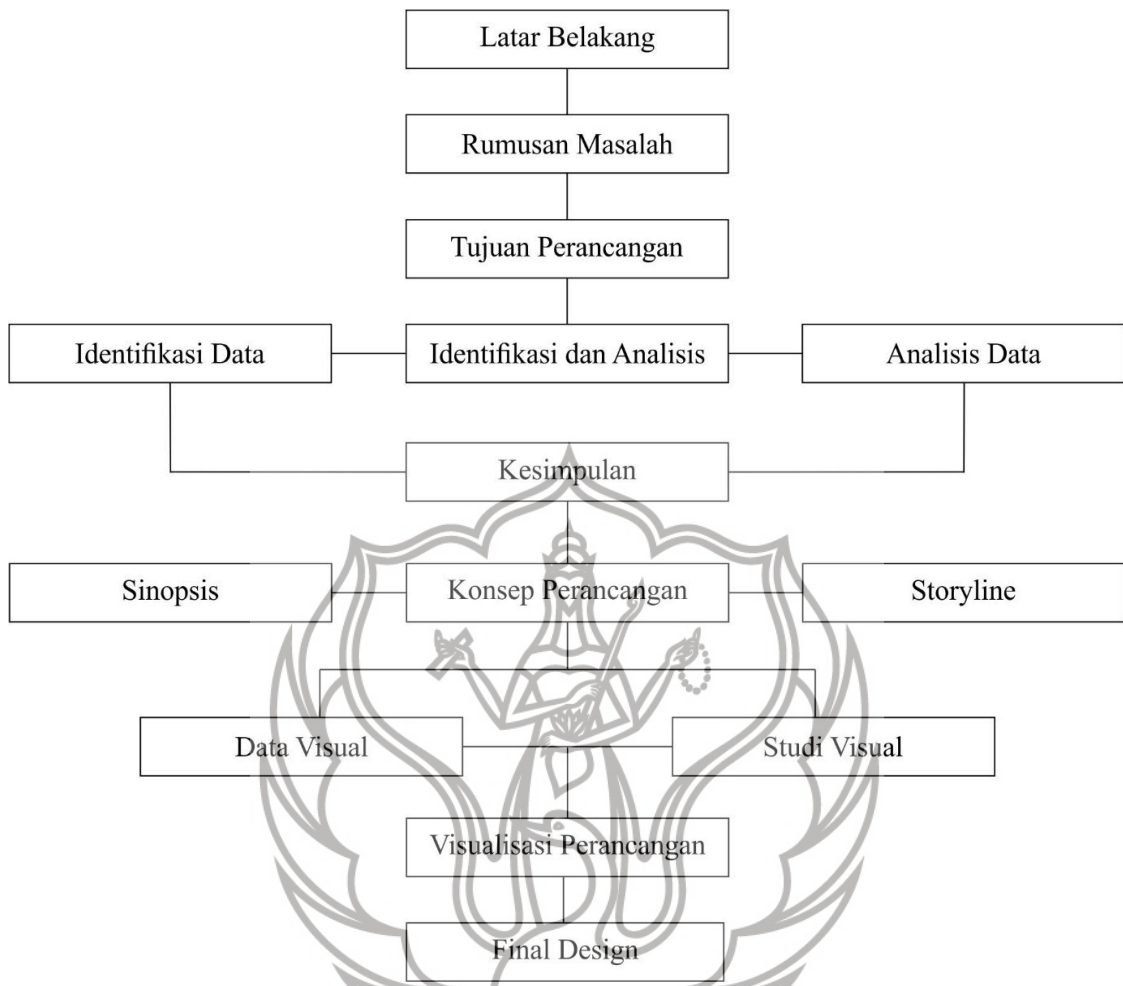
BAB IV. Studi visual dan proses perancangan

- A. Data visual
 1. Studi visual karakter/tokoh
 2. Studi visual bangunan
 3. Studi visual jajanan tradisional
 4. Studi tipografi
 5. Studi warna
- B. Perancangan cerita bergambar
 1. Sketsa karakter
 2. Sketsa layout isi buku
 3. Desain Final Cover Buku
 4. Icon visual pendukung isi buku
- C. Final desain buku
- D. Media Pendukung

BAB V. Penutup

- A. Kesimpulan
- B. Saran
- C. Daftar pustaka

H. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan