

PERANCANGAN BUKU KUMPULAN CERGAM
“THE HEALING STORIES”

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN



Oleh:

PUSPITA DEWI KINASIH FAE

1212220024

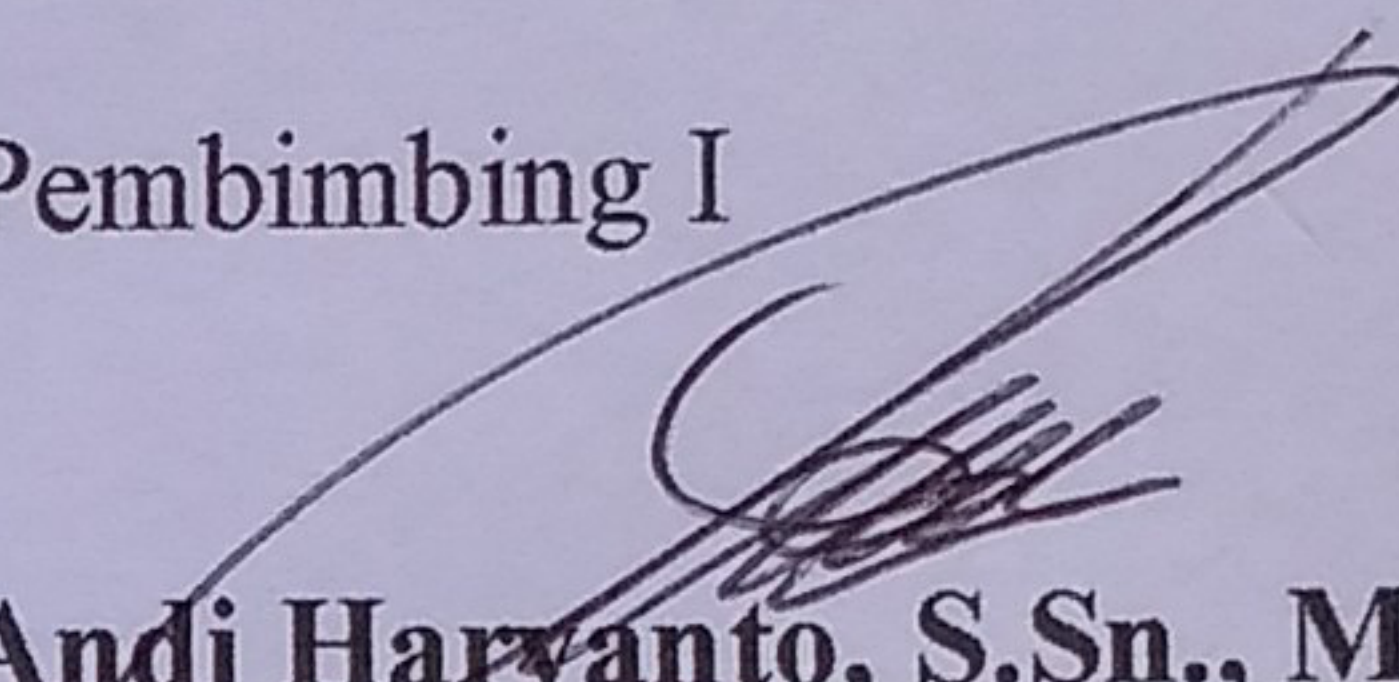
**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1
dalam bidang Desain Komunikasi Visual**

2019

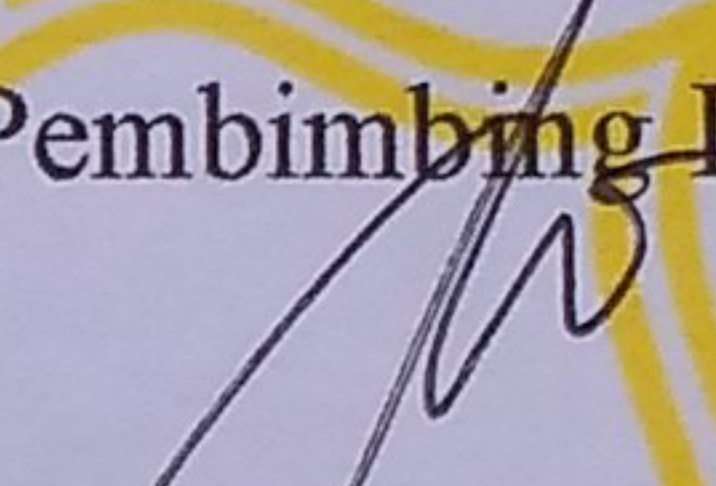
Tugas Akhir Karya Desain Berjudul:

PERANCANGAN BUKU KUMPULAN CERGAM "THE HEALING STORIES" diajukan oleh Puspita Dewi Kinasih Fae, NIM 1212220024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Januari 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

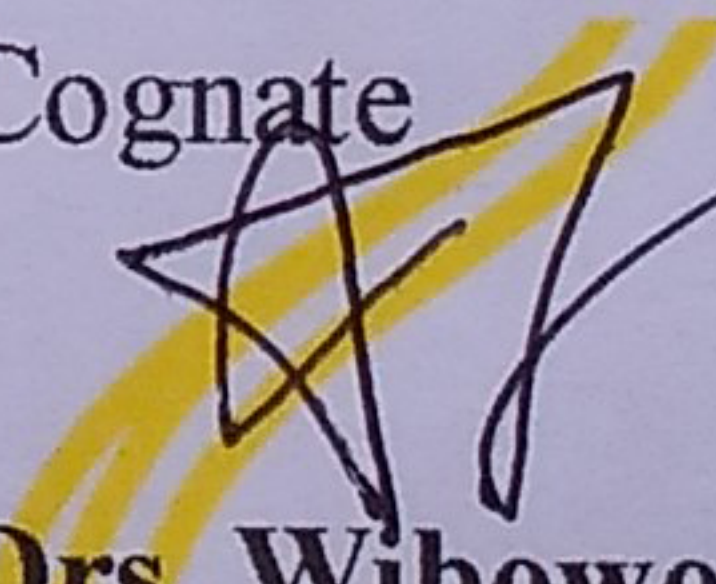
Pembimbing I


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19801125 200812 1 001

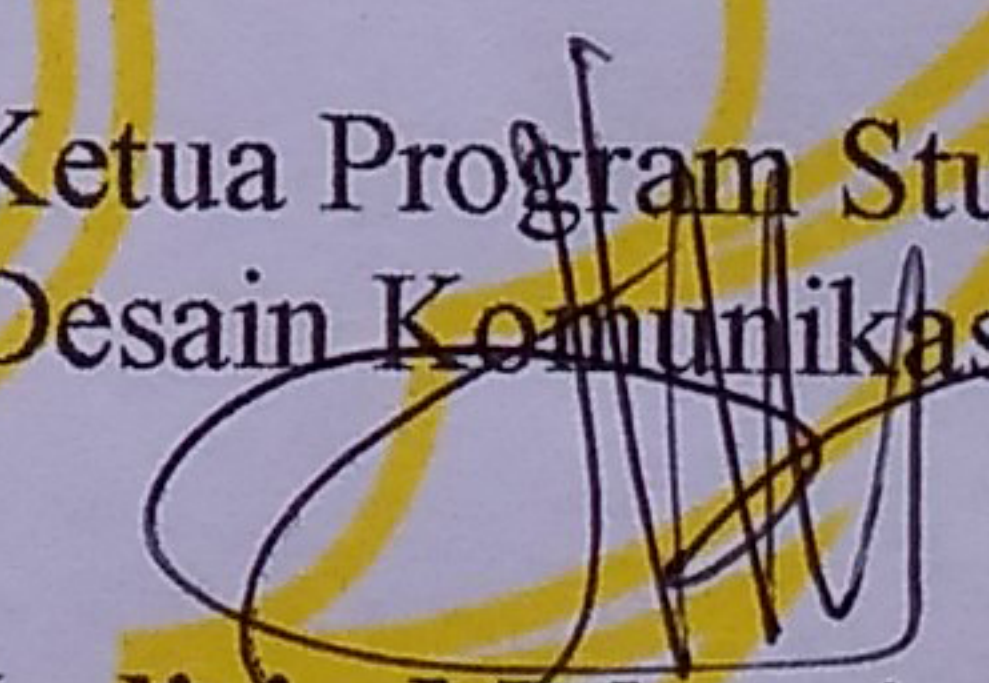
Pembimbing II


Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
NIP 19870103 201504 1 002

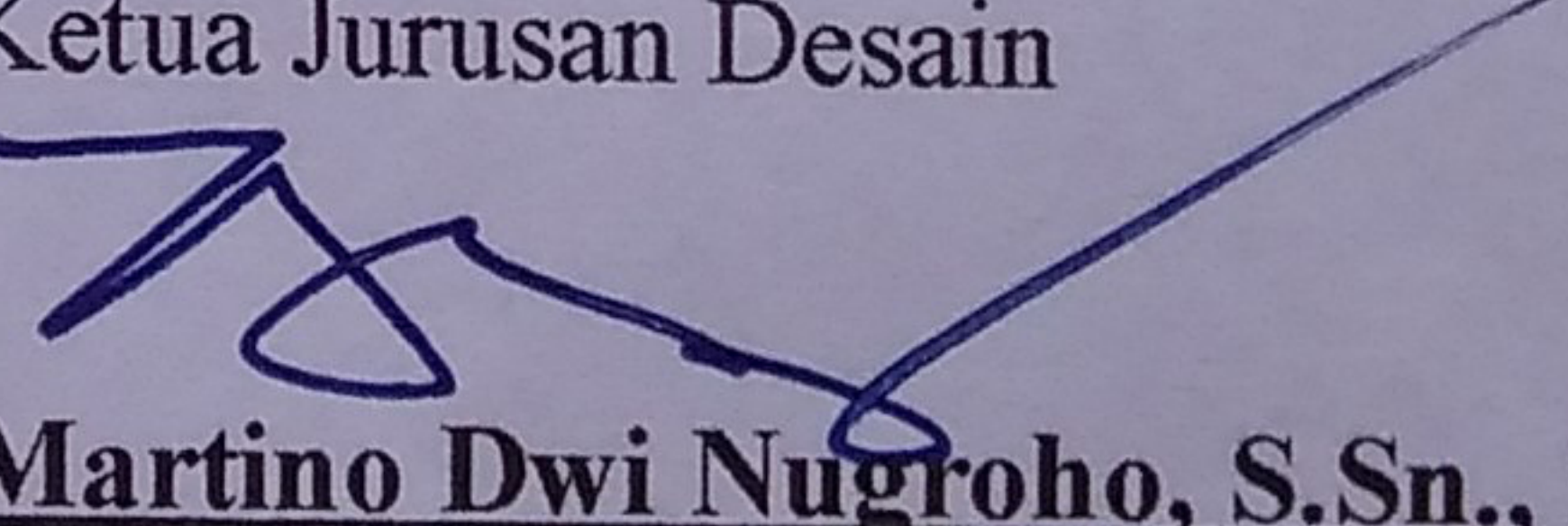
Cognate


Drs. Wibowo, M.Sn.
NIP 19570308 198703 1 002

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual


Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 1997035 200212 1 005



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya Tugas Akhir dengan judul:
**PERANCANGAN BUKU KUMPULAN CERGAM "THE HEALING
STORIES"**

Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Bukan merupakan tiruan maupun duplikasi skripsi atau tugas akhir yang telah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapat gelar Sarjana di lingkungan ISI Yogyakarta maupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan.



Yogyakarta, 4 Februari 2019

Puspita Dewi Kinasih Fae

1212220024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Puspita Dewi Kinasih Fae
NIM : 1212220024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul: “Perancangan Buku Kumpulan Cergam *“The Healing Stories”*”

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah ini, demi perkembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak untuk menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*).
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Febuari 2019

Yang menyatakan,

Puspita Dewi Kinasih Fae

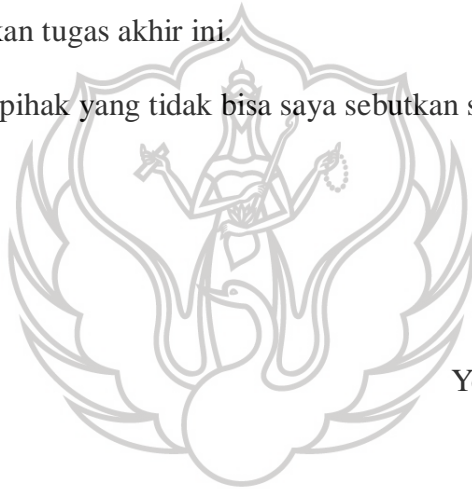
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga Tugas Akhir Perancangan Karya Desain dengan judul "*The Healing Stories*" dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Sarjana Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Banyak kendala baik secara internal maupun eksternal yang dihadapi dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Namun berkat berbagai bantuan dari berbagai pihak baik secara fisik, moral, materi, maupun dukungan spiritual sehingga penciptaan Tugas Akhir Perancangan Buku ini dapat diselesaikan. Untuk itu saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing I yang telah memberikan saran-saran dan arahan dalam perancangan karya desain maupun penulisan laporan Tugas Akhir.
2. Daru Tunggul Aji, S.S., M.A., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan cara penulisan laporan, dan masukan-masukan mengenai visual karya.
3. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual yang memberikan ilmu pengetahuan baik secara teori maupun praktek.
4. Seluruh staf dan karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

5. Ibu saya Eni Hartuti yang telah mempercayai saya untuk kuliah di Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Putu Sastra Wibawa, yang telah memberikan tenaga, bantuan, dukungan dan waktu untuk membantu saya menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Teman-teman saya "Nastiti Squad", Chatarina Hayu dan Yoshida Elma yang telah menemani hari-hari saya ketika kuliah, dan telah memberikan dukungannya agar segera menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Nana, Alm. Romel, Dodi, dan Ucup yang telah membantu saya menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Serta pihak-pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.



Yogyakarta, 4 Febuari 2019

Puspita Dewi Kinasih Fae

**PERANCANGAN TUGAS AKHIR BUKU CERITA BERGAMBAR
“THE HEALING STORIES”**

**Puspita Dewi Kinasih Fae
1212220024**

Abstrack

Drug abuse among students especially in Yogyakarta is increasing every year, caused by several factors such as lack of parental supervision, lifestyle, depression and other factors. The Healing Stories book is an alternative media for drug prevention by self-improvement. That is a motivational media so that it is expected to handle drug problems by means of awareness and self reflection. This media contains four short story texts about drug abuses which are obtained based on interviews, and the text is illustrated through psychedelic-style images to give attraction into the book. In addition to illustrated stories, this book is equipped with several infographics and blank pages in order to the reader could intentionally provides.

Keywords: Drugs, Nonfiction, Comic, Collage Student, Self Improvement

Abstraksi

Penyalahgunaan narkoba pada kalangan mahasiswa yang meningkat setiap tahun terutama di kota Yogyakarta, dipicu oleh beberapa faktor seperti kurang pengawasan orang tua, gaya hidup, depresi dan berbagai faktor lainnya. Buku *The Healing Stories* merupakan media alternatif penanggulangan narkoba yang bersifat *self improvement*. Yaitu sebuah media yang bersifat motivasi sehingga diharapkan dapat menanggulangi masalah narkoba dengan cara penyadaran dan refleksi diri. Media ini berisi empat teks cerita pendek tentang korban narkoba yang didapatkan berdasarkan wawancara, kemudahan teks tersebut diilustrasikan melalui gambar bergaya *psychedelic* sebagai daya tarik dari buku tersebut. Selain cerita bergambar, buku ini dilengkapi dengan beberapa infografis dan halaman kosong yang sengaja disediakan untuk direspon oleh pembaca.

Kata kunci: Narkoba, Nonfiksi, Cergam, Mahasiswa, Pengembangan Diri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan	3
E. Manfaat Perancangan	3
F. Sistematika Perancangan	4
G. Skematika Perancangan.....	9

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Identifikasi Data	10
1. Tinjauan tentang Cerita Bergambar	10
a. Pengertian Cerita	10
b. Pengertian Cerita Bergambar	10
c. Unsur-unsur Cerita Bergambar.....	11
d. Fungsi Cerita	12
2. Tinjauan tentang Narkoba.....	13
a. Pengertian Narkoba.....	13
b. Jenis-jenis Narkoba.....	13

c. Penyalahgunaan Narkoba pada Kalangan Remaja	15
d. Rehabilitasi Narkoba.....	20
3. Tinjauan Ilustrasi	27
a. Kategori dalam Ilustrasi	27
b. Unsur Ilustrasi	28
c. Gaya Ilustrasi.....	29
d. Teknik Ilustrasi	36
4. Tinjauan Tipografi	39
5. Tinjauan <i>Layout</i>	42
a. Elemen <i>Layout</i>	42
b. Prinsip <i>Layout</i>	46
B. Analisis 5W+1H.....	47

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Media	50
1. Tujuan Media	50
2. Strategi Media	50
B. Konsep Kreatif	55
1. Tujuan Kreatif	55
2. Strategi Kreatif	55
3. Pendekatan Kreatif	100

BAB IV. VISUALISASI

A. Studi Tipografi	104
1. Data Visual	104
2. Penjaringan Ide.....	104
3. Jenis Huruf	105
B. Studi Karakter	107
1. Data Visual	107
2. Penjaringan Ide.....	108
3. Visualisasi Tokoh.....	109

C. Studi <i>Layout</i>	112
1. <i>Rough Layout Cover</i>	112
2. <i>Rough Layout Halaman</i>	113
D. <i>Final Artwork</i>	113
1. Buku Cerita Bergambar	113
2. Media Pendukung.....	122
E. Simulasi Media	123

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan.....	125
B. Saran.....	126

DAFTAR PUSTAKA.....	127
---------------------	-----



DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Cerita bergambar karya DULK berjudul Zomeravonden	11
Gb. 2. Cerita bergambar karya Netalula	11
Gb. 3. Video Klip Mike Posener “ <i>I Took a Pill in Ibiza</i> ”	18
Gb. 4. Sosial Media Lil Pump	18
Gb. 5. Video Klip LSD ft Sia	19
Gb. 6. Salah satu poster anti narkoba di kota Yogyakarta	19
Gb. 7. Alur Pelayanan Klinik Seger Waras.....	20
Gb. 8. Bagan Mitra dalam Proses Rehabilitasi.....	21
Gb. 9. Ilustrasi bergaya realisme karya Andrew Loomis.....	29
Gb. 10. Ilustrasi bergaya realisme karya Andrew Loomis.....	29
Gb. 11. Ilustrasi surealisme karya Igor Morski	30
Gb. 12. Ilustrasi gaya <i>psychedelic</i>	32
Gb. 13. Ilustrasi gaya <i>psychedelic</i>	32
Gb. 14. Ilustrasi gaya <i>psychedelic</i>	32
Gb. 15. Ilustrasi gaya <i>psychedelic</i>	32
Gb. 16. Ilustrasi Manga karya Kyosuke Motomi	33
Gb. 17. Ilustrasi naif karya Nate Williams.....	33
Gb. 18. Ilustrasi naif karya Nate Williams.....	33
Gb. 19. Gaya Dekoratif karya Kartono Yudhokusmo	34
Gb. 20. Gaya Ilustrasi <i>Flat Design</i>	35
Gb. 21. Gaya Pixel Art karya San Cayetano	36
Gb. 22. Ilustrasi teknik cat air	36
Gb. 23. Ilustrasi dengan teknik <i>opaque</i> karya DULK	37
Gb. 24. Ilustrasi dengan teknik <i>opaque</i> karya DULK	37
Gb. 25. Ilustrasi pointilisme karya Pablo Jurado Luiz.....	37
Gb. 26. Ilustrasi <i>Countour-line</i> karya Nissim Ben Aderet.....	38

Gb. 27. Ilustrasi <i>drybrush</i> karya Andy Hahn	38
Gb. 28. Ilustrasi <i>drybrush</i> karya Andy Hahn	38
Gb. 29. Ilustrasi siluet karya Laura Barrett	39
Gb. 30. Ilustrasi montase karya Silvester Kia	39
Gb. 31. Grafik Penyalahgunaan Narkoba menurut Provinsi.....	48
Gb. 32. Contoh teknik perwarnaan yang akan digunakan	102
Gb. 33. Contoh teknik RGB <i>Split</i>	103
Gb. 34. Huruf <i>handwriting</i>	104
Gb. 35. Narasumber pada acara “Reportase Investigasi”	108
Gb. 36. Narapidana yang ditutup wajahnya ketika jumpa pers.....	108
Gb. 37. Sketsa karakter “Aku”	109
Gb. 38. Visualisasi karakter “Aku I”	109
Gb. 39. Visualisasi karakter “Aku II”	110
Gb. 40. Visualisasi karakter “Aku III”	110
Gb. 41. Visualisasi karakter “Aku IV”	111
Gb. 42. Visualisasi Karakter Wanita pada Subjudul “Kencan”	111
Gb. 43. Visualisasi Karakter “Beni” pada subjudul “ <i>No Limit</i> ”	112
Gb. 44. <i>Rough layout cover</i>	112
Gb. 45. <i>Rough layout</i> halaman	113
Gb. 46. Final desain <i>cover</i>	113
Gb. 47. Final desain Halaman <i>Pattern</i>	114
Gb. 48. Final desain Halaman Judul	114
Gb. 49. Final desain daftar isi.....	115
Gb. 50. Final desain kata pengantar.....	115
Gb. 51. Final desain divider pada subjudul “Kencan”	115
Gb. 52. Final Desain Subjudul Kencan.....	116
Gb. 53. Final Desain Subjudul “ <i>Escape</i> ”	117
Gb. 54. Gambar 54. Final Desain Subjudul “ <i>Mind Trip</i> ”	118
Gb. 55. Gambar Final Desain Subjudul “ <i>No Limit</i> ”	119
Gb. 56. Final Desain Informasi tambahan	120
Gb. 57. Final Desain Halaman Kosong.....	121

Gb. 58. Final Desain Biodata Penulis	121
Gb. 59. Final Desain <i>Goody Bag</i>	122
Gb. 60. Final Desain Gel Pen Warna	122
Gb. 61. Final Desain Stiker	123
Gb. 62. Final Desain Pembatas Buku	123
Gb. 63 Sosial Media Instagram	124
Gb. 64 Sosial Media Instagram	124



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini penyalahgunaan narkoba di Indonesia sudah sangat merajalela. Berdasarkan penelitian BNN (Badan Narkotika Nasional) dan Puslitkes UI tahun 2015, 25% dari 4 juta pengguna narkoba adalah pelajar dan mahasiswa. Peraturan undang-undang Indonesia yaitu UU no. 35 tahun 2009 tentang narkoba secara tegas memaparkan sanksi-sanksi untuk pengguna dan pengedar narkoba seolah-olah tidak membuat gentar oleh para pemakainya, bahkan naik rata-rata 13% setiap tahunnya. Dikutip dari <http://antaranews.com/berita/> pada tanggal 1 Maret 2017 pukul 19.56, angka kematian akibat narkoba di Indonesia mencapai 50 orang perhari. Oleh karena itu permasalahan narkoba merupakan permasalahan yang cukup serius.

Peningkatan jumlah pengguna narkoba dipicu oleh berbagai faktor yaitu berkembangnya jenis-jenis narkoba baru dan peredaran narkoba yang terus meningkat sehingga semakin mudah didapatkan, kemudian banyak mahasiswa yang merantau jauh dari tempat asalnya sehingga membuat kurangnya pengawasan orang tua terhadap mahasiswa. Selain itu faktor-faktor lain yaitu gaya hidup, stres dan depresi yang kemudian memicu mahasiswa tersebut untuk menggunakan narkoba (Darman, 2006: 19-23).

Terdapat banyak jenis narkoba yang telah ditemukan baik yang sudah lama ditemukan maupun yang baru ditemukan. Dimulai dari narkoba yang bersifat sintesis, tanaman, dan juga obat-obatan yang digunakan secara *overdosis*. Efek yang ditimbulkan dari berbagai jenis narkoba pun berbeda, ada yang bersifat halusinogen, stimulan, adiktif dan depresan. Oleh karena itu para penggunanya bebas memilih jenis narkoba apa yang dikehendaknya (Partodihardjo, 2008: 11-17).

Melihat kenyataan yang terjadi dan dampak negatifnya yang sangat besar dimasa yang akan datang, maka pemerintah, aparat penegak hukum, institusi

pendidikan, masyarakat dan lain sebagainya untuk mulai dari sekarang melakukan gerakan perang narkoba secara serius dan terus menerus, baik dengan pendekatan preventif maupun represif, namun tidak membuahkan hasil yang maksima (Darman, 2006: 16-17). Selama ini media yang memuat propaganda anti narkoba pada berbagai media seperti televisi, radio, media cetak, poster dan lain-lain, hanya bersifat menakut-nakuti dan menggunakan kalimat-kalimat keras. Mungkin media tersebut dapat diterima oleh masyarakat yang belum menggunakan narkoba akan tetapi bagi masyarakat yang telah menggunakannya, hal tersebut hanya dianggap angin lalu saja.

Melihat kurang maksimalnya upaya pemerintah dalam menanggulangi narkoba, karena pada umumnya media tersebut berkesan keras dan menakut-nakuti, seperti menggunakan kalimat larangan “jauhi narkoba!” dan “*say no to drugs!*” tanpa adanya edukasi apa itu narkoba, apa akibat narkoba secara rinci. Sehingga mengakibatkan masyarakat mengbaikannya begitu saja. maka dari itu dibutuhkan suatu yang bersifat lebih memahami dan menjadi refleksi akan tetapi tidak bersifat menggurui bagi pembaca. Dengan beragamnya cerita dari mahasiswa mantan para pengguna narkoba, mereka dapat berhenti dari narkoba dengan cara yang berbeda-beda dan tidak selalu melalui proses rehabilitasi. Sehingga diputuskan untuk merancang buku kumpulan cerita dengan tujuan untuk memberikan informasi tentang berbagai pengalaman dan proses penyembuhan mereka. Dengan beragamnya cerita yang akan dipaparkan buku tersebut, diharapkan pembaca dapat memiliki berbagai pengetahuan dan referensi tentang para pecandu narkoba bahwa banyak yang memiliki nasib yang sama dan dapat melepas candu (ketergantungan) dengan cara masing-masing.

Buku “*The Healing Stories*” dibuat dengan sudut pandang mantan para pengguna narkoba mulai dari latar belakang, jenis narkoba yang digunakan, dampak dan proses penyembuhan kemudian diilustrasikan dengan menggunakan gaya ilustrasi *psychedelic* yang bersifat simbolik menggambarkan pengalaman, *inner vision* hingga cara melepas candu. Pemilihan gaya ilustrasi *psychedelic* dikarenakan gaya tersebut lebih tepat untuk menggambarkan efek-efek yang ditimbulkan oleh narkoba seperti efek halusinasi dan lain-lain. Selain itu gaya

ilustrasi *psychedelic* merupakan hal yang paling dekat dengan para pecandu narkoba karena dapat menggambarkan pengalaman *psychedelic*nya.

Dari paparan diatas, kurang maksimalnya media-media propaganda anti narkoba dan penidakkan hukum yang kurang tegas dalam menangani berbagai kasus narkoba. maka BNN (Badan Narkotika Nasional) berkeinginan menerbitkan buku “*The Healing Stories*” sebagai media yang bersifat represif maupun preventif yaitu refleksi diri dan *self improvement* bagi para pengguna narkoba dan media informasi bagi yang belum pernah menyentuh narkoba.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku kumpulan cerita bergambar mantan pengguna narkoba sebagai media alternatif penanggulangan narkoba secara represif maupun preventif?

C. Batasan Masalah

Perancangan ini dibatasi pada pembuatan buku yang berisi teks dan ilustrasi, kemudian dilanjutkan pada perancangan poster dan *merchandise*.

D. Tujuan Perancangan

Membuat buku cerita bergambar berdasarkan beberapa kisah nyata tentang mantan pengguna narkoba sebagai media penanggulangan narkoba yang dapat menginspirasi, dan menyenangkan untuk dibaca sekaligus dapat memberikan berbagai pengetahuan tentang narkoba.

E. Manfaat perancangan

1. Manfaat bagi mahasiswa
 - a) Dapat menjadi salah satu informan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual atau diluar Desain Komunikasi Visual tentang bahaya dan cara penyembuhan narkoba.

- b) Dapat menjadi sumber data bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual maupun diluar Desain Komunikasi Visual untuk merancang kampanye anti narkoba.
2. Manfaat bagi instansi akademik
- a) Memberikan kontribusi bagi dunia Desain Komunikasi Visual melalui perancangan buku *“The Healing Stories”*
 - b) Menambah referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam merancang media sejenis, baik referensi ilustrasi maupun referensi media.
3. Manfaat bagi masyarakat
- a) Memberikan informasi tentang narkoba melalui kisah-kisah nyata mantan pengguna narkoba.
 - b) Memberikan edukasi tentang bahaya narkoba.
 - c) Mendukung pemerintah dalam aksi anti narkoba.
 - d) Menginspirasi dan memberikan motivasi melalui kisah-kisah nyata mantan pengguna narkoba.

F. Sistematika Perancangan

I Pendahuluan

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

II Identifikasi dan Analisis

- A. Identifikasi Data
 - 1. Tinjauan Tentang Buku
 - a. Pengertian Buku

- b. Jenis-jenis Buku
- c. Buku Kumpulan Cerita Nonfiksi Edukatif
- 2. Tinjauan Tentang Cerita Bergambar
 - a. Pengertian Cerita
 - b. Pengertian Cerita Bergambar
 - c. Sejarah Cerita Bergambar
 - d. Unsur-unsur pada Cerita Bergambar
- 3. Tinjauan Tentang Narkoba
 - a. Pengertian Narkoba
 - b. Jenis-jenis Narkoba
 - c. Penyalahgunaan Narkoba Pada Kalangan Remaja
 - d. Rehabilitasi Narkoba
- 4. Tinjauan Ilustrasi
 - a. Kategori dalam Ilustrasi
 - b. Unsur dalam Ilustrasi
 - c. Gaya Ilustrasi Pada Cerita Bergambar
 - 1. Gaya Ilustrasi Realisme
 - 2. Gaya Ilustrasi Surealisme
 - 3. *Gaya Ilustrasi Psychedelic*
 - 4. Gaya Ilustrasi Manga
 - 5. Gaya Ilustrasi Naif
 - 6. Gaya Ilustrasi Dekoratif
 - 7. Gaya Ilustrasi *Flat Design*
 - 8. Gaya Ilustrasi Pixel
 - d. Teknik Ilustrasi
 - 1. Teknik cat air
 - 2. *Opaque*
 - 3. Pointilis
 - 4. *Conture-outline*
 - 5. *Drybrush*
 - 6. Siluet

7. Montase-Kolase
4. Tinjauan Tipografi
 - a. Jenis Tipografi
 1. *Black Letter*
 2. *Humanist*
 3. *Old Style*
 4. *Transitional*
 5. *Modern*
 6. *Slab Serif*
 7. *Sans Serif*
 - a. *Grotesque Sans Serif*
 - b. *Geometric Sans Serif*
 - c. *Humanis Sans Serif*
 8. *Script dan Cursive*
 9. Dekoratif
 - b. Prinsip Tipografi
 1. *Legibility*
 2. *Readability*
5. Tinjauan *Layout*
 - a. Elemen *Layout*
 - b. Elemen Visual
 - c. Prinsip *Layout*
- B. Analisis Permasalahan
 1. Analisis 5W+1H
 2. Kesimpulan Analisis

III Konsep Perancangan

- A. Konsep Media
 1. Tujuan Media
 2. Strategi Media
 - a. Media Utama

- 1) Struktur Buku
- 2) Tema Cerita
- 3) Ukuran dan Halaman
 - a) Wujud
 - b) Bentuk
- 4) Data Penerbit
- 5) Media Pendukung

B. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif
2. Strategi Kreatif
 - a. *Target Audience*
 - 1) Sasaran Primer
 - 2) Sasaran Sekunder
 - b. Isi Pesan
 - c. Sinopsis Isi Cergam
 - d. *Story Line dan Konsep Visual*
3. Pendekatan Kreatif
 - a. Deskripsi Cerita
 - b. Deskripsi Gambar
 - 1) Format Perancangan
 - 2) *Lay Out*
 - 3) Gaya Tipografi
 - 4) Gaya Ilustrasi
 - 5) Teknik Goresan
 - 6) Teknik Pewarnaan
 - 7) Teknik *Finishing*

IV. Visualisasi

A. Studi Tipografi

1. Data Visual
2. Penjaringan Ide
3. Jenis Huruf

- B. Studi Karakter
 - 1. Data Visual
 - 2. Penjaringan Ide
 - 3. Visualisasi Tokoh
- C. Studi *Layout*
 - 1. *Rough Layout Cover*
 - 2. *Rough Layout Halaman*
- D. Final Artwork
 - 1. Buku Cerita Bergambar
 - a. Cover
 - b. Halaman Isi
 - 2. Media Pendukung

V. Penutup

- A. Kesimpulan
- B. Saran



G. Skematika Perancangan

