



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH
PANGERAN BANTEN (PANGERAN ARYADILLAH)**

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Andika Dewangga Harlan
NIM : 13120210245
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andika Dewangga Harlan

NIM : 13120210245

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH PANGERAN BANTEN (PANGERAN ARYADILLAH)

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 4 Juli 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Andika Dewangga Harlan', with a long horizontal stroke extending to the right.

Andika Dewangga Harlan

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH PANGERAN BANTEN (PANGERAN ARYADILLAH)

Oleh

Nama : Andika Dewangga Harlan

NIM : 13120210245

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

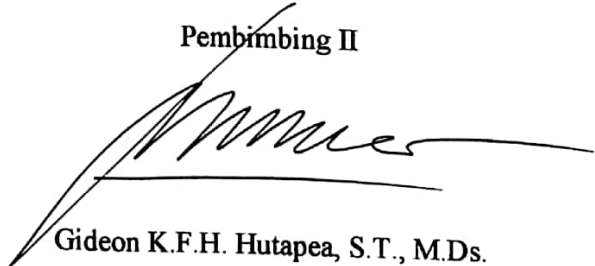
Tangerang, 19 Juli 2018

Pembimbing I



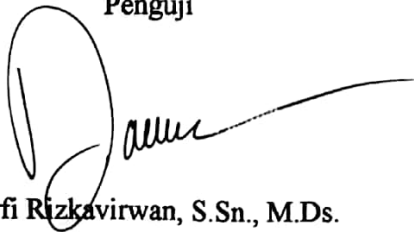
Clemen Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.

Pembimbing II



Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.

Penguji



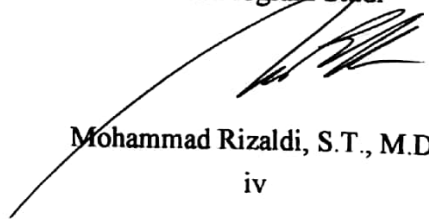
Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

iv

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Pangeran Banten (Pangeran Aryadillah)”. Topik ini dipilih karena penulis ingin membuat sebuah media buku ilustrasi yang bertujuan untuk mendokumentasikan dari cerita mitos atau legenda yang bersifat lisan yang rentan untuk dilupakan, maka dari itu penulis membuat buku ilustrasi ini. Penulis menargetkan buku ilustrasi ini dengan rentang umur 7-9 tahun di Provinsi Banten yang memiliki tujuan agar masyarakat Banten mengenal sejarah seperti mitos dan legenda yang ada di Banten dan terus melestarikannya.

Tujuan dibuatnya laporan ini adalah sebagai laporan atas sebuah karya yang penulis buat dan juga sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu tujuan penulis dalam merancang sebuah buku ilustrasi ini untuk melestarikan cerita pangeran Aryadillah yang bersifat lisan agar tidak dilupakan dan ditinggalkan khususnya oleh masyarakat Banten di kemudian hari. Diharapkan dengan perancangan yang penulis lakukan ini bisa berguna bagi kalangan luas.

Dalam proses perancangan tugas akhir dari awal sampai hingga perancangan tersebut terselesaikan, tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi besar membantu penulis melewati proses perancangan tugas akhir ini, yaitu kepada:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. Sebagai Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum. Sebagai dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan dan masukan bagi penulis serta memberikan waktu dan tenaga sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dari awal hingga akhir.
3. Gideon K. F. H. Hutapea, S.T., M.Ds. Sebagai dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan dan masukan bagi penulis serta memberikan waktu dan tenaga sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dari awal hingga akhir.
4. Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds. Sebagai ketua sidang yang telah memberikan dukungan motivasi dan masukan saran dan kritik pada laporan tugas akhir penulis.
5. Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds. Sebagai penguji yang telah memberikan masukan saran dan kritik pada laporan tugas akhir penulis.
6. Swedhi Hanata, S.S., M.A., Abdurahman, KH. Fathul Adzim Chatib. Sebagai narasumber yang telah memberikan informasi dan data mengenai tugas akhir penulis.
7. Anak-anak SDN Cihuni. Sebagai audiens dari *Forum Group Discussion*, berkat mereka penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Keluarga besar penulis, yang telah memberikan dukungan secara moral dan moril.

9. Teman-teman seperjuangan penulis, selama di masa perkuliahan maupun teman-teman dekat penulis yaitu: Alim, Abdi, Kelvin, Jovanka, Yogie, Rhein, Rey, Alfian, Zaki, Della, Mbak Siti, Adit, Galih Wicak, budy, haikal yang telah memberikan motivasi kepada penulis.

Tangerang, 19 Juli 2018



Andika Dewangga Harlan

ABSTRAKSI

Masyarakat Indonesia tidak terpisahkan dari mitos-mitos dan legenda hidup yang tertanam dalam diri masyarakat. Setiap daerah memiliki berbagai macam adat, tradisi dan kepercayaan yang berubah menjadi cerita rakyat. Cerita tersebut dapat berupa cerita lisan ataupun tertulis. Seperti halnya kisah pangeran Aryadillah dari Banten. Cerita pangeran Aryadillah bersifat lisan dan bertolak belakang dengan logika masyarakat sekarang dan ditakutkan cerita tersebut akan ditinggalkan ataupun dilupakan. Untuk melestarikan cerita tersebut diperlukan adanya dokumentasi dan generasi muda untuk tetap melestarikan agar cerita tersebut tidak hilang dan tetap ada dalam masyarakat.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, yaitu dengan melakukan wawancara, *focus group discussion*, *studi existing* dan studi pustaka. Seluruh data yang didapat dianalisis untuk mencari solusi yang tepat dalam bentuk buku ilustrasi atau bisa disebut dengan cerita bergambar. Buku tersebut ditargetkan anak-anak dengan rentang usia 7-9 tahun di wilayah Provinsi Banten.

Kata kunci: pangeran Aryadillah, buku ilustrasi, cerita rakyat, Banten.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Indonesian society is always full of myths and legends embedded in the community. Each region has a variety of customs, traditions and beliefs that turn into folklore. The story can be an oral or written story. Like the story of prince Aryadillah from Banten. Prince Aryadillah's story is verbal and contrary to the logic of today's society and feared the story will be abandoned or forgotten. To preserve the story requires the documentation and the young generation to keep preserving so that the story is not lost and remain in the community.

The research method used is qualitative method, that is by conducting interview, focus group discussion, existing study and literature study. All data obtained is analyzed to find the right solution in the form of illustration book or can be called with picture story. The book is targeted children with 7-9 year age range in the province of Banten.

Keywords: prince Aryadillah, illustration book, folklore, Banten.

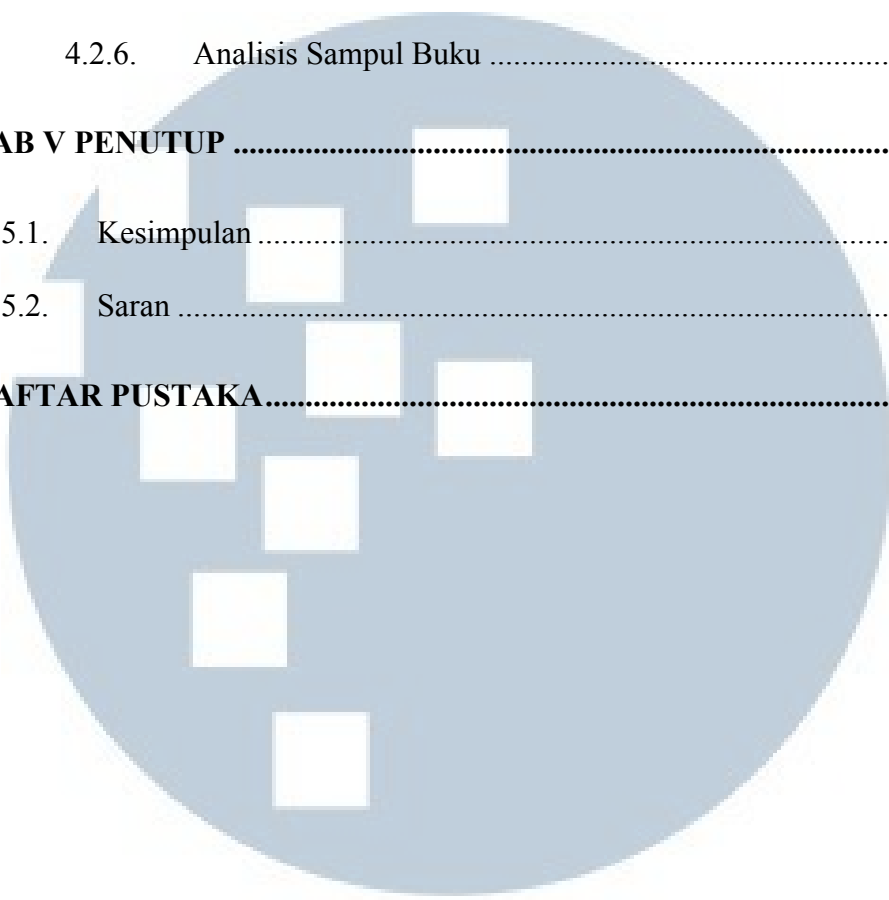
UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAKSI	VIII
<i>ABSTRACT</i>	IX
DAFTAR ISI	X
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
DAFTAR TABEL	XXII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XXIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Buku.....	6
2.1.1. Pembagian Buku	6
2.1.2. Urutan <i>Emphasis</i> Buku	8

2.1.3.	Penjilidan (<i>Binding</i>).....	8
2.1.4.	Penyampulan (<i>Covering</i>).....	10
2.1.5.	<i>Finishing</i>	10
2.2.	Teori Ilustrasi.....	12
2.2.1.	Jenis-Jenis Ilustrasi.....	13
2.2.2.	Fungsi Ilustrasi.....	19
2.2.3.	Gaya Visual Ilustrasi.....	24
2.2.4.	Teknik Ilustrasi.....	30
2.2.5.	Karakter.....	32
2.3.	Teori Desain Komunikasi Visual.....	34
2.3.1.	Elemen Desain.....	34
2.3.2.	Prinsip Desain.....	43
2.3.3.	<i>Layout</i>	47
2.3.4.	<i>Grid</i>	47
2.3.5.	Tipografi.....	50
2.3.6.	<i>Legibility dan Readability</i>	51
2.3.7.	Jenis-Jenis Huruf.....	52
2.4.	Cerita Rakyat.....	53
2.4.1.	Ciri-Ciri Cerita Rakyat.....	53
2.4.2.	Pembagian Cerita Rakyat.....	54
2.4.3.	Fungsi Cerita Rakyat.....	55
2.4.4.	Pangeran Aryadillah.....	55
2.5.	Perkembangan Anak.....	56

2.5.1.	Perkembangan Kognitif Anak.....	57
BAB III METODOLOGI.....		59
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data	59
3.1.1.	Wawancara.....	59
3.1.2.	<i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	64
3.1.3.	Studi Eksisting	65
3.2.	Metodologi Perancangan Buku.....	71
3.3.	Metode Perancangan Ilustrasi	71
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS		73
4.1.	Konsep Perancangan.....	73
4.1.1.	<i>Forum Group Discussion</i>	74
4.1.2.	<i>Brainstroming</i>	76
4.1.3.	Perancangan Karakter	79
4.1.4.	<i>Storyboard</i>	84
4.1.5.	Perancangan Elemen Visual	86
4.1.6.	Perancangan Media Promosi.....	93
4.2.	Analisis	100
4.2.1.	Analisis Ilustrasi.....	100
4.2.2.	Analisis Warna.....	103
4.2.3.	Analisis Tipografi	106
4.2.4.	Analisis <i>Layout</i>	107
4.2.5.	Analisis Buku.....	108



4.2.6.	Analisis Sampul Buku	109
BAB V PENUTUP		111
5.1.	Kesimpulan	111
5.2.	Saran	112
DAFTAR PUSTAKA.....		XIV

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Pembagian Buku (http://www.iobookbinding.com/wp-content/uploads/2014/09/Book-Anatomy.jpg).....	7
Gambar 2.2. Penjilidan Spiral.....	9
Gambar 2.3. <i>Glue Binding</i> Sampul Tipis atau Sampul Tebal (<i>A Guide To Graphic Print Production/ Johansson, Lundberg dan Ryberg/2011</i>).....	9
Gambar 2.4. Penjilidan Segel Benang dan <i>Glue Binding</i> (<i>A Guide To Graphic Print Production/ Johansson, Lundberg dan Ryberg/2011</i>).....	9
Gambar 2.5. Penyampulan <i>Softcover Book</i> dan <i>Hardcover Book</i> (<i>A Guide To Graphic Print Production/ Johansson, Lundberg dan Ryberg/2011</i>).....	10
Gambar 2.6. <i>Finishing Foil Stamping</i> (<i>A Guide To Graphic Print Production/ Johansson, Lundberg dan Ryberg/2011</i>).....	11
Gambar 2.7. <i>Finishing Varnish</i> (<i>A Guide To Graphic Print Production/ Johansson, Lundberg dan Ryberg/2011</i>).....	11
Gambar 2.8. <i>Finishing Die Cutting</i> (<i>A Guide To Graphic Print Production/ Johansson, Lundberg dan Ryberg/2011</i>).....	12
Gambar 2.9. <i>Finishing Emboss/Deboss</i> (<i>A Guide To Graphic Print Production/ Johansson, Lundberg dan Ryberg/2011</i>).....	12
Gambar 2.10. <i>Editorial Illustration</i> (<i>The Fundamentals of Illustration/ Lawrence Zeegan/ 2005</i>).....	13
Gambar 2.11. <i>Book Publishing</i> (<i>The Fundamentals of Illustration/ Lawrence Zeegan/ 2005</i>).....	14

Gambar 2.12. <i>Fashion Illustration (The Fundamentals of Illustration/ Lawrence Zeegan/ 2005)</i>	15
Gambar 2.13. <i>Advertising illustration (The Fundamentals of Illustration/ Lawrence Zeegan/ 2005)</i>	16
Gambar 2.14. <i>Music Industry (The Fundamentals of Illustration/ Lawrence Zeegan/ 2005)</i>	17
Gambar 2.15. <i>Graphic design studio collaboration (The Fundamentals of Illustration/ Lawrence Zeegan/ 2005)</i>	18
Gambar 2.16. <i>Self-initiated illustration (The Fundamentals of Illustration/ Lawrence Zeegan/ 2005)</i>	19
Gambar 2.17. <i>Documentation, reference and instruction (Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/ 2007)</i>	20
Gambar 2.18. <i>Commentary (Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/ 2007)</i>	21
Gambar 2.19. <i>Storytelling (Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/ 2007)</i>	22
Gambar 2.20. <i>Persuasion (Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/ 2007)</i>	23
Gambar 2.21. <i>Identity (Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/ 2007)</i>	24
Gambar 2.22. <i>Gaya Realism (Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/ 2007)</i>	25

Gambar 2.23. Gaya <i>Hyperrealism</i> (<i>Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/ 2007</i>)	26
Gambar 2.24. Gaya <i>Imagery</i> (<i>Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/ 2007</i>)	27
Gambar 2.25. Gaya <i>Surrealism</i> (<i>Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/ 2007</i>)	28
Gambar 2.26. Gaya <i>Diagram</i> (<i>Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/ 2007</i>)	29
Gambar 2.27. Gaya <i>Abstrak</i> (<i>Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/ 2007</i>)	29
Gambar 2.28. Teknik <i>Watercolor</i> (<i>Illustrating Childrens Books /Martin Salisbury/ 2004</i>).....	30
Gambar 2.29. Gambar Digital (<i>Illustrating Childrens Books /Martin Salisbury/ 2004</i>).....	31
Gambar 2.30. Teknik Manual dan Digital (<i>Illustrating Childrens Books /Martin Salisbury/ 2004</i>).....	31
Gambar 2.31. Karakter Desain Umur 0-4 Tahun (<i>Creative Character Design / Bryan Tillman / 2004</i>).....	33
Gambar 2.32. Karakter Desain Umur 5-8 Tahun (<i>Creative Character Design / Bryan Tillman / 2004</i>).....	33
Gambar 2.33. Karakter Desain Umur 9-13 Tahun (<i>Creative Character Design / Bryan Tillman / 2004</i>).....	34
Gambar 2.34. Kategori Garis (<i>Graphic Design Solutions/Robin Landa/2010</i>).....	35

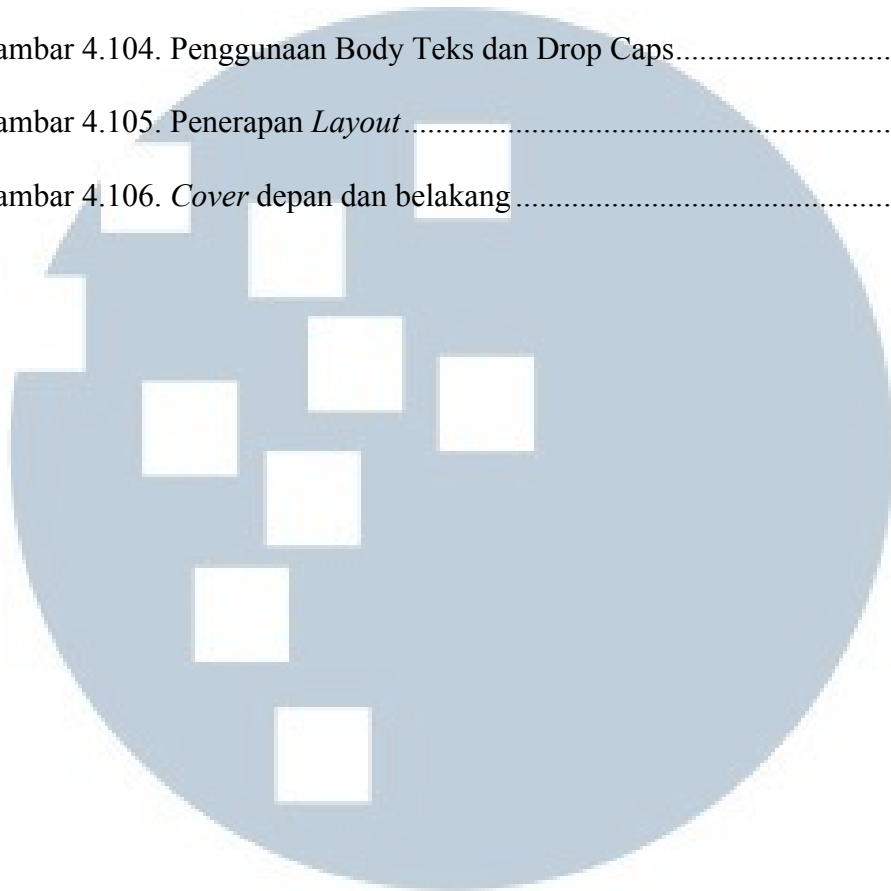
Gambar 2.35. Kategori Bentuk (<i>Graphic Design Solutions/Robin Landa/2010</i>)..	36
Gambar 2.36. Istilah Warna (http://satukis.info/?m=Hue+Value+Saturation++learn++Digital+Art+Design+and).....	38
Gambar 2.37. <i>Primary Color (The Language Of Graphic Design /Richard Poulin/2011)</i>	38
Gambar 2.38. <i>Secondary Color (The Language Of Graphic Design /Richard Poulin/2011)</i>	39
Gambar 2.39. <i>Complementary Color (The Language Of Graphic Design /Richard Poulin/2011)</i>	39
Gambar 2.40. <i>Tertiary Color (The Language Of Graphic Design /Richard Poulin/2011)</i>	40
Gambar 2.41. <i>Monochromatic Color (The Language Of Graphic Design /Richard Poulin/2011)</i>	40
Gambar 2.42. <i>Analogous Color (The Language Of Graphic Design /Richard Poulin/2011)</i>	41
Gambar 2.43. <i>Triadic Color (The Language Of Graphic Design /Richard Poulin/2011)</i>	41
Gambar 2.44. <i>Color and Culture (Color Work/Eddie Opara, Jhon Cantwell/2014)</i>	42
Gambar 2.45. <i>Tekstur (Graphic Design Solutions/Robin Landa/2010)</i>	43
Gambar 2.46. <i>Keseimbangan (Graphic Design Solutions/Robin Landa/2010)</i>	44
Gambar 2.47. <i>Rhythm (Graphic Design Solutions/Robin Landa/2010)</i>	45

Gambar 2.48. Kesatuan (<i>Graphic Design Solutions/Robin Landa/2010</i>).....	46
Gambar 2.49. <i>Golden Ratio (Graphic Design Solutions/Robin Landa/2010)</i>	47
Gambar 2.50. <i>Single Colum Grid (Layout Esensial/ Tondreau/2009)</i>	48
Gambar 2.51. <i>Two Colom Grid (Layout Esensial/ Tondreau/2009)</i>	48
Gambar 2.52. <i>Multicolum Grid (Layout Esensial/ Tondreau/2009)</i>	49
Gambar 2.53. <i>Modular Grid (Layout Esensial/ Tondreau/2009)</i>	49
Gambar 2.54. Tipografi Teks (<i>Basic Typografi/Michael Harskin/2010</i>)	50
Gambar 2.55. Tipografi Tampilan (<i>Basic Typografi/Michael Harskin/2010</i>).....	51
Gambar 2.56. <i>Font Serif (Basic Typografi/Michael Harskin/2010)</i>	52
Gambar 2.57. <i>Font Sans Serif (Basic Typografi/Michael Harskin/2010)</i>	53
Gambar 3.58. Wawancara Swedhi Hanata, S.S., M.A (Balai Pelestarian Cagar Budaya Banten).....	59
Gambar 3.59. Wawancara Bapak KH. Fathul Adzim (Kediaman Bapak KH. Fathul Adzim).....	61
Gambar 3.60. Wawancara Bapak Abdulrahman (Makam Pangeran Aryadillah)..	62
Gambar 3.61. <i>FGD</i> Anak Umur 7-9 Tahun (SDN Cihuni, Curug Sanggereng) ...	64
Gambar 3.62. Referensi gambar <i>FGD</i>	65
Gambar 3.63. Dongeng Nusantara Paling Memukau	66
Gambar 3.64. Penghuni Rumah Tua.....	68
Gambar 3.65. Peninggalan Banten Lama (Museum Kepurbakalaan Banten Lama)	70
Gambar 4.66. Gambar referensi (<i>Focus Group Discussion</i>)	73
Gambar 4.67. Hasil Riset Pilihan Warna (<i>Focus Group Discussion</i>).....	74

Gambar 4.68. Hasil Riset Bentuk (<i>Focus Group Discussion</i>).....	75
Gambar 4.69. Hasil Riset Teknik Ilustrasi (<i>Focus Group Discussion</i>)	76
Gambar 4.70. <i>Brainstroming</i> Bentuk Karakter.....	77
Gambar 4.71 <i>Brainstroming</i> Bentuk <i>Environment</i>	78
Gambar 4.72. Referensi <i>Moodboard</i> Gaya Visual.....	78
Gambar 4.73. Referensi <i>Moodboard Layout</i>	79
Gambar 4.74. Referensi Karakter Utama (Museum Kepurbakalaan Banten Lama)	80
Gambar 4.75. Referensi Pakaian Kesultanan Banten (Museum Kepurbakalaan Banten Lama).....	80
Gambar 4.76. Senjata Perang Kesultanan Banten (Museum Kepurbakalaan Banten Lama)	81
Gambar 4.77. Sketsa Karakter Utama (Proses Perancangan Karakter).....	81
Gambar 4.78. Tahap Pewarnaan Karakter (Pangeran Aryadillah Sebagai Panglima Perang).....	82
Gambar 4.79. Tahap Pewarnaan Karakter (Pangeran Aryadillah Sebagai Rakyat Biasa)	82
Gambar 4.80. Revisi Jenis <i>Brush</i> (Pangeran Aryadillah Sebagai rakyat Biasa)....	83
Gambar 4.81. Revisi Jenis <i>Brush</i> (Pangeran Aryadillah Sebagai Panglima Perang)	83
Gambar 4.82. Sketsa Halaman (Perancangan Halaman)	85
Gambar 4.83. <i>Brush 1</i> (<i>Brush Munch Filber</i> dan <i>Brush Kyle Watercolor</i>).....	87

Gambar 4.84. Penggunaan <i>Brush 1 (Brush Munch Filber dan Brush Kyle Watercolor)</i>	87
Gambar 4.85. <i>Brush 2 (Brush Pissaro 2, Seurat Control dan Signac)</i>	88
Gambar 4.86. Penggunaan <i>Brush 2 (Brush Pissaro 2, Seurat Control dan Signac)</i>	89
Gambar 4.87. <i>Color Pallete (Pemilihan Warna)</i>	90
Gambar 4.88. <i>Poppins dan Luna Font (Pemilihan Font)</i>	91
Gambar 4.89. <i>Modular Grid (Penggunaan Grid)</i>	92
Gambar 4.90. <i>Cover</i>	93
Gambar 4.91. <i>Poster (Media Promosi)</i>	94
Gambar 4.92. <i>X-banner (Media Promosi)</i>	95
Gambar 4.93. <i>Totebag (Media Promosi)</i>	96
Gambar 4.94. <i>T-Shirt (Media Promosi)</i>	97
Gambar 4.95. <i>Stiker (Media Promosi)</i>	98
Gambar 4.96. <i>Pin (Media Promosi)</i>	99
Gambar 4.97. <i>Point of Purchase (Media Promosi)</i>	99
Gambar 4.98. Referensi Visual (<i>Illustrating Childrens Books /Martin Salisbury/ 2004</i>).....	101
Gambar 4.99. Penerapan Ilustrasi	102
Gambar 4.100. Penerapan Ilustrasi	103
Gambar 4.101. Penerapan Warna	104
Gambar 4.102. Penerapan Warna	105
Gambar 4.103. Penerapan Warna	105

Gambar 4.104. Penggunaan Body Teks dan Drop Caps.....	107
Gambar 4.105. Penerapan <i>Layout</i>	108
Gambar 4.106. <i>Cover</i> depan dan belakang.....	110



UMMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Eksisting buku.....	67
Tabel 3.2. Eksisting Buku.....	69

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN: LEMBAR BIMBINGAN.....	XVII
LAMPIRAN: LEMBAR BIMBINGAN.....	XVIII
LAMPIRAN: BIMBINGAN DOSEN SPESIALIS.....	XIX
LAMPIRAN: LEMBAR WAWANCARA.....	XX
LAMPIRAN: <i>DISPLAY</i>	XXI

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA