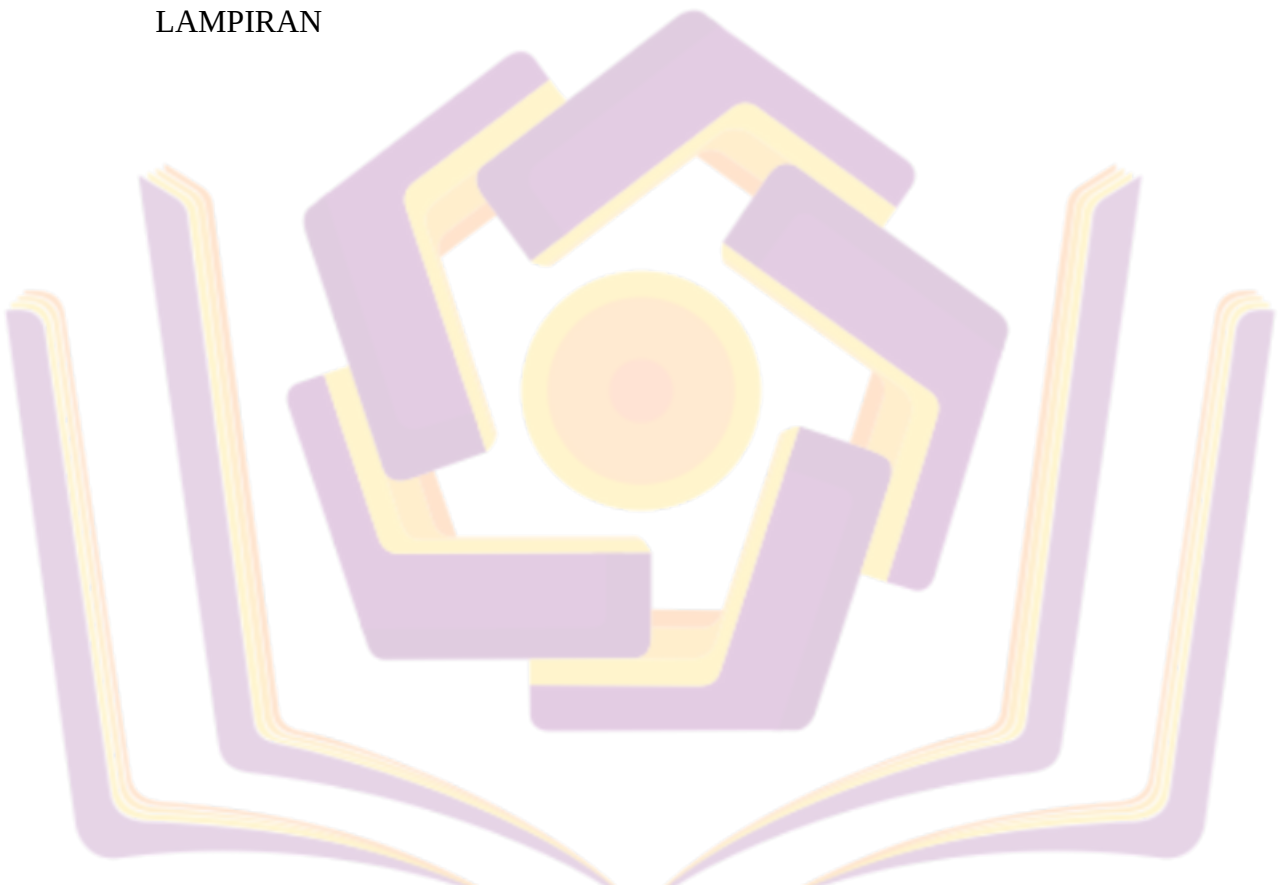


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Sebelumnya.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Tempat dan Waktu Penelitian (Bila Ada).....	28
B. Metode Pengumpulan Data.....	29
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	31
D. Konsep Penelitian	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38

A. Tahap <i>Define</i>	38
B. Tahap <i>Design</i>	46
C. Tahap <i>Develop</i>	70
D. Tahap <i>Disseminate</i>	82
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	26
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	29
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan	39
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Target Pengguna.....	41
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Materi dan Cerita.....	42
Tabel 4. 4 Hasil Tahap Define	44
Tabel 4. 5 Referensi Visual.....	49
Tabel 4. 6 Storyboard.....	54
Tabel 4. 7 Skala Penilaian Kuesioner	75
Tabel 4. 8 Kategori Interpretasi Penilaian.....	76
Tabel 4. 9 Hasil Evaluasi Produk Berdasarkan Prinsip CTML	77
Tabel 4. 10 Masukan dan Revisi Responden	80
Tabel 4. 11 Gambar Sebelum dan Sesudah.....	81
Tabel 4. 12 Spesifikasi Produk.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian Menggunakan Model Pengembangan 4D	34
Gambar 4. 1 Referensi Visual Board Book.....	49
Gambar 4. 2 Ilustrasi Karakter Juni	58
Gambar 4. 3 Color Palette	59
Gambar 4. 4 Tipografi.....	60
Gambar 4. 5 Layout Board Book	61
Gambar 4. 6 Implementasi Multimedia Principle	62
Gambar 4. 7 Implementasi Coherence Principle.....	64
Gambar 4. 8 Implementasi Signalling Principle	65
Gambar 4. 9 Implementasi Spatial Contiguity Principle	66
Gambar 4. 10 Implementasi Redundancy Principle.....	67
Gambar 4. 11 Implementasi Personalization Principle	68
Gambar 4. 12 Halaman 5	69
Gambar 4. 13 Halaman 9	70
Gambar 4. 14 Proses Digitalisasi Ilustrasi	72
Gambar 4. 15 Penyusunan Layout Board Book.....	73
Gambar 4. 16 Produk Akhir Board Book.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1

Lampiran 2 *Storyboard*

Lampiran 3 Dokumentasi Proses Perancangan

Lampiran 4 Instrumen Penilaian

Lampiran 5 Hasil Penilaian Validator

