

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kabupaten Boyolali didirikan pada tahun 1847 atau tepatnya pada tanggal 5 Juni 1847, ditandai dengan surya sengkala “Kas Wareng Woh Mojo Tunggal” Kota Boyolali berasal dan terdiri dari rangkaian kata “Boya dan lali” yang mengandung arti jangan lupa, yang kemudian kata “Boya dan lali” yang mengandung arti jangan lupa menjadi semboyan rakyat Boyolali terutama para pemimpin-pemimpinnya bahwa dalam melaksanakan tugasnya selalu patuh dan taat dan penuh rasa tanggung jawab serta penuh kewaspadaan

Dari cerita rakyat yang hidup, Boyolali berasal dan terdiri dai rangkaian kata “BOYA WIS LALI” yang diucapkan oleh Sunan Tembayat (Ki Ageng Pandan Arang) bekas bupati Semarang yang terkenal dan watak suka pada harta, sehingga keras hatinya terhadap nilai-nilai kemanusiaan. Atas berkat dakwah Sunan Kalijogo, Ki Ageng Pandan Arang sadar akan sangkan paraning dumadi, sehingga dia dengan tulus ikhlas meninggalkan harta, jabatan, dan kedudukan di Semarang serta berkehendak melaksanakan perjalanan Sufi dari Semarang ke Gunung Jabalkat Bayat Kabupaten Klaten. Dalam perjalanan Sufi ini Ki Ageng Pandan Arang diikuti oleh istri dan anaknya yang msih belum ikhlas meninggalkan harta dunia. Oleh karena itu dalam perjalanannya selalu banyak mendapat rintangan dan godaan yang menimpa sang istri dan anak, sehingga tertinggal jauh di belakang. Pada saat Ki Ageng Pandan Arang istirahat di sebuah batu besar (sekarang berada di belakang gedung sonosudoro theater) sambil menanti kehadiran sang istri yang tertinggal jauh di belakang berkata “Boya wis lali wong iki” dan terus melanjutkan

perjalanannya ke Gunung Jabalkat Bayat Klaten. Sedangkan ketika Nyi Ageng dan anaknya sampai di tempat tersebut mengetahui kalau suaminya sudah tidak ada di tempat tersebut Nyi Ageng berkata “Kyai, boya wis lali akum teko ninggal wae”, dan terus menyusul suaminya ke Gunung Jabalkat Bayat Klaten.

Boyolali Sebagai kota embrio pemerintahan berdasarkan surat perjanjian Dalem Natha Staatsblad 1847 No.30 yaitu sejak terbentuknya Kabupaten Gunung di Boyolali yang kemudian menjadi Kabupaten Pulisi di Boyolali, setelah memenuhi persyaratan sebagai Daerah Kabupaten, ada Kepala Daerah, pembantu kepala daerah, wilayah kekuasaan dan rakyat yang dibawah kekuasaannya, maka sejak tahun itu pula Boyolali diresmikan sebagai kota pemerintah Kabupaten.

Pada saat ini masyarakat di Kabupaten Boyolali kurang adanya pengetahuan tentang sejarah Kabupaten Boyolali terutama anak anak milenial karena pengaruh dari era globalisasi yang sangat cepat. Generasi muda di wilayah Boyolali bahkan sebagian besar belum ada yang tau akan sejarahnya dan juga pengetahuan tentang asal mula kabupaten Boyolali belum banyak yang di buku kan, hanya sekedar catatan artikel di internet yang dimana catatan tersebut masih berupa tulisan tanpa adanya gambar. Anak-anak generasi milenial tidak sedikit yang merasa jenuh membaca tanpa adanya gambar yang menarik.

Adanya masalah tersebut maka di perlukan suatu pembelajaran yang terlihat menarik akan minat keingintahuan sejarah asal mula Kabupaten Boyolali. Proses pembelajaran sampai pada saat ini masih banyak cenderung berpusat pada guru, tugas guru menyampaikan materi dan siswa diberi tanggung jawab untuk menghafal semua materi yang kebanyakan berupa tulisan. Pada dasarnya

pembelajaran yang seperti itu akan membuat siswanya mudah jenuh dan cepat bosan maka dari itu perlu pembelajaran yang lebih menarik. Agar dalam proses pembelajaran tersebut dapat berlangsung menyenangkan di dalamnya harus ada unsur cerita, gambar, tantangan, dan ada rasa ingin tau siswa, selain itu guru memberikan kesempatan untuk maju dan berkembang tidak hanya pada siswa tertentu saja. Ada banyak media untuk membuat pembelajaran itu lebih menyenangkan dan menarik contohnya seperti memutar film yang bermanfaat untuk mengembangkan pikiran, pendapat, mengembangkan daya fantasi siswa dan menumbuh minat dan motivasi belajar. Salah satu media yang belum dimaksimalkan adalah media digital book. Maka dari itu penulis ingin membuat sebuah media digital book untuk Sejarah Kabupaten Boyolali dan dengan memanfaatkan media digital book siswa dapat lebih mengenal Sejarah Kabupaten Boyolali. Buku digital adalah versi elektronik dari buku yang berisikan tentang informasi digital yang juga dapat berwujud teks, gambar, atau desain. Desain adalah suatu perencanaan dan perancangan untuk membuat suatu benda, baik dari segi tampilan maupun fungsinya. Desain juga dapat berarti benda atau gambar atau grafis hasil dari kegiatan desain itu sendiri. Di dalam suatu perusahaan setidaknya mempunyai yang namanya digital book karena sangat diperlukan sekali untuk mengenalkan suatu perusahaan melalui media digital. Maka dari uraian diatas penulis memilih judul tugas akhir Perancangan Digital Book Sejarah Kabupaten Boyolali.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah yang dihadapi yaitu:

1. Bagaimana konsep desain digital book sejarah kabupaten Boyolali yang menarik untuk anak-anak milenial ?
2. Bagaimana mendesain digital book yang dapat di mengerti dan dipahami untuk anak-anak milenial ?

C. Tujuan

1. Mengetahui konsep yang benar dalam mendesain digital book yang menarik untuk anak-anak milenial.
2. Sebagai media pembelajaran untuk anak-anak milenial yang mudah dimengerti dan terutama dapat dipahami.

D. Manfaat Pembuatan

Bagi penulis

Dapat dijadikan sebagai syarat kelulusan dalam menempuh pendidikan strata 1 dan dapat meningkatkan kemampuan juga menambah wawasan dalam dunia desain dengan penerapan berbentuk buku ilustrasi.

Bagi masyarakat

Dapat dijadikan sebagai wawasan baru dan pengetahuan akan sejarah kabupaten Boyolali.

Bagi pembaca

Sebagai penambah pengetahuan tentang sejarah kabupaten Boyolali. Dan mengingatkan kembali jasa para pendahulu yang mengorbankan harta jiwa dan raga mereka. Memberikan gagasan/ide untuk tugas akhir bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian.

E. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian menggunakan bahan pertimbangan atau jurnal penelitian terdahulu sebagai tolak ukur dan acuan untuk menyelesaikan suatu masalah yang akan penulis selesaikan.

Seorang Penulis Ega Pramudita Fansuri Kata Kunci Buku, Ilustrasi, Pramuka Indonesia dengan Judul PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH DAN PANDUAN PRAMUKA DI INDONESIA. Isi Sejarah perkembangan pramuka di Indonesia berkembang cukup pesat. Zaman penjajahan Belanda menjadi cikal bakal masuknya gerakan pramuka. Belanda mengadopsi Kepanduan Inggris yang digagas oleh Baden Powell. Kepanduan dinilai Belanda merupakan gerakan yang dapat menjadikan karang taruna Indonesia menjadi pribadi yang cakap dan tanggap, dalam menghadapi segala kondisi. Padvinderij atau pandvinderij itulah nama Gerakan Pandu Belanda. Dalam perkembangan padvinderij di Indonesia pada masa penjajahan Belanda penyebarannya meluas di berbagai pelosok nusantara. Di masa ini lah padvinderij diubah menjadi kepanduan.

Pada masa penjajahan Jepang perkembangan kepanduan redup, dikarenakan anggotanya masuk ke organisasi Seinendan, Kaibodan dan PETA. Setelah zaman

kemerdekaan kepanduan kita terpecah belah, melalui keputusan presiden yang pada waktu diwakili Ir. H. Djuanda menyatukan seluruh kepanduan dibawah naungan Gerakan Pramuka. Perancangan ini kemudia dibuat untuk mengenalkan kembali kepada masyarakat tentang sejarah Pramuka di Indonesia, lewat media buku ilustrasi. Perancangan buku ini diharapkan dapat menjadi peninggat kembali akan pentingnya gerakan pramuka serta dapat menjadi solusi untuk pengajaran menggunakan media buku ilustrasi dalam kegiatan Pramuka di sekolah.

Dalam karya tugas akhir diatas yang membedakan terdapat pada sejarah yang dimuat dalam buku atau objek tema yang diangkat dan media yang digunakan berbeda, dari tugas akhir tersebut menggunakan media buku ilustrasi sedangkan tugas akhir yang penulis akan buat menggunakan media digital book. Sumber digilib.isi.ac.id>...PDF PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH DAN-Digilib.

Penulis Sonhaji Arif, dengan Kode jurnal jptkomputerdd160560, Kata kunci Perancangan buku, Akulturasi, Kiprah Glipang. Judul PERANCANGAN BUKU ETNOFOTOGRAFI KESENIAN TARI KIPRAH GLIPANG. Isi bertujuan sebagai dokumentasi visual yang lengkap tentang proses akulturasi kebudayaan jawa dan Madura di daerah pandhalungan probolinggo dalam proses terbentuknya kesenian tari kiprah glipang. Selain itu juga bertujuan agar keseniann Tari Kiprah Glipang tetap berkesinambungan. Karena upaya mempertahankan kebudayaan adalah dengan cara tetap menjaganya secara berkesinambungan. Buku ini adalah salah satu upaya agar kesenian Kiprah Glipang tetap berkesinambungan. Etnofotografi adalah penggunaan fotografi sebagai metode analisis kebudayaan,tata hidup,pengaturan dan

komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Elemen-elemen fotonya bisa menggambarkan struktur social, kelas social, dan simbol-simbol budaya lainnya. Etnofotografi menggunakan fotografi sebagai medium penyampai pesan. Buku kiprah glipang peleburan budaya seni hadir untuk mengisi kekosongan media tentang kiprah glipang yang selama ini masih belum ada. Diharapkan buku ini bisa menjadi referensi gambaran tentang kesenian tari kiprah glipang hasil dari proses akulturasi kebudayaan. Sehingga dapat merangsang kemunculannya ketertarikan para peneliti untuk meneliti kiprah glipang.

<https://www.ejurnal.com/2017/10/perancanganbukuetnofotografikesenian.html?m=1>.

Manfaat dari jurnal diatas yaitu untuk mengetahui cara atau teknik pembuatan karya dalam media buku cetak, serta referensi buku digital yang akan penulis buat.

Penulis Anita Lioni, Rudi Heri dengan Kode Jurnal jptindustridd150266, Kata kunci Buku, Budaya, Permainan, Tradisional, Anak Indonesia Judul PERANCANGAN BUKU 12 PERMAINAN TRADISIONAL ANAK INDONESIA. Isi Laporan ini membahas tentang Perancangan Media Visual Buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia dimulai dari mencari referensi, data terkini, dan melakukan observasi, wawancara serta pemotretan objek sampai mengaplikasikan unsur desain yang akan digunakan dalam pembuatan karya tugas akhir ini. Media cetak merupakan suatu media yang bersifat statis dan mengutamakan pesan-pesan visual. Terdiri dari lembaran kertas dengan jumlah kata, gambar, atau foto dengan tata warna, bentuk layout dan halaman. Salah satu

jenis media cetak yang akan penulis gunakan adalah buku. Buku yang berpeeraan sebagai media massa dapat memberikan pengaruh kepada khalayak yang akan membaca buku tersebut. Oleh karena itu, penulis menyajikan buku ini di sertai dengan gambar-gambar yang akan memperjelas suatu bacaan. Buku yang penulis buat adalah mengenai permainan tradisional anak. Buku ini membahas keanekaragaman permainan-permainan tradisional anak yang sudah mulai terlupakan.

<https://www.ejurnal.com/2016/09/perancanganbuku12permainan.html?m=1>.

Manfaat dari jurnal diatas untuk tugas akhir sebagai landasan teori dalam penulisan dan referensi pengajuan judul untuk penelitian atau tugas akhir.

Penulis Heny Miftachu Rosidiyanti Tahun dibuat 2018, dengan Kata kunci Buku Ilustrasi,Aksara Jawa,Media Pembelajaran,Sekolah Dasar. Judul PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI AKSARA JAWA DENGAN TEKNIK DIGITAL VEKTOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK KELAS 3 SEKOLAH DASAR. Isi Aksara Jawa adalah salah satu budaya di Indonesia yang berasal dari suku jawa yang sampai saat ini masih berkembang untuk dilestarikan oleh masyarakat. Aksara Jawa adalah simbol huruf Jawa yang merupakan anggota abjad yang melamangkan bunyi bahasa. Aksara Jawa merupakan kurikulum pendidikan muatan lokal wajib di SD, SMP maupun SMA. Sesuai dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) pembelajaran Aksara Jawa dimulai dari kelas 3 Sekolah Dasar. Banyak peserta didik berpendapat bahwa pembelajaran ini merupakan pelajaran yang sulit. Penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran aksara jawa saat ini masih sangat minim. Oleh karena itu dengan

upaya meningkatkan kemudahan belajar terhadap aksara jawa dan menjadi pembelajaran yang menarik untuk anak kelas 3 Sekolah dasar, Maka akan dilakukan perancangan buku ilustrasi aksara jawa dengan teknik digital vektor sebagai media pembelajaran anak kelas 3 sekolah dasar. Pada perancangan ini juga digunakan metode penelitian metode kualitatif dengan melakukan wawancara, observasi, dokumentasi dan studi pustaka, kemudian menggunakan salah satu pendekatan kuantitatif dengan cara membagikan kuesioner untuk mendapatkan data kesulitan peserta didik terhadap aksara jawa.

Hasil analisis diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik kelas 3 menyatakan bahwa pelajaran aksara jawa sangat sulit. Sedangkan yang masih menyatakan sulit sebesar 42% dari total 80 sampel peserta didik. Dari proses analisa data, ditemukan keyword sebuah “delightful” yang berarti sesuatu yang menyenangkan. Berdasarkan keyword tersebut dapat diaplikasikan dalam perancangan buku ilustrasi dengan menggambarkan konsep yang menyenangkan dalam buku ilustrasi, mulai dari warna, bahasa yang komunikatif serta ilustrasi. Dalam Tugas Akhir diatas ada beberapa perbedaaan yaitu pada tugas akhir tersebut hasil akhir karya berupa buku cetak sedangkan pada tugas akhir yang penulis akan buat berupa buku digital.

Sumber <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3796/>.

F. Landasan Teori

1. Desain

Pengertian desain adalah kegiatan kreatif untuk merencanakan dan merancang sesuatu yang umumnya fungsional dan tidak ada sebelumnya dalam rangka menyelesaikan suatu masalah tertentu agar memiliki nilai lebih dan menjadi lebih bermanfaat bagi penggunanya. Pernyataan tersebut diperkuat oleh salah satu pakar desain JB Reswick yang berpendapat bahwa desain adalah kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang belum ada sebelumnya. pengertian desain berdasarkan unsur pembentuknya, dimulai dari pengertian yang paling mendasar, yaitu dari makna katanya sendiri atau secara leksikal (definisi kamus bahasa).

Pengertian desain berdasarkan makna kata. Kata “desain” adalah kata baru yang indonesiakan dari bahasa inggris: *design*. Sebetulnya kata “rancang” atau “merancang” adalah terjemahan yang dapat digunakan. Namun dalam perkembangannya kata “desain” menggeser makna kata “rancang” karena kata tersebut tidak dapat mewadahi kegiatan, keilmuan, keluasan dan pamor profesi atau kompetensi Desainer (Sachari, 2000). Melalui kajian etimologi, diketahui bahwa Desain berasal dari Bahasa latin yaitu: *Designare* yang berarti: membuat, menandai, menunjuk.

2. Digital Book

(Danang, 2009) Digital Book adalah sebuah versi elektronik dari sebuah buku tercetak yang dapat dibaca pada sebuah personal komputer atau alat lain yang didesain khusus untuk membaca e-book.

(Putu Laxman Pendit, 2008) Buku Elektronik adalah buku cetak yang diubah bentuk menjadi elektronik untuk dibaca dilayar monitor.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa digital book adalah sebuah buku cetak yang diubah menjadi elektronik sehingga dapat dibaca menggunakan alat elektronik seperti komputer, handphone dan lainnya.

3. Ilustrasi

(Rohidi, 1984:87) Pengertian gambar ilustrasi itu berkaitan dengan seni rupa yang merupakan suatu penggambaran sesuatu dengan melalui elemen rupa untuk lebih memperjelas dan menerangkan, menjelaskan atau juga memerindah sebuah teks, supaya para pembacanya itu dapat ikut merasakan dengan secara langsung melalui mata sendiri, sifat gerak dan juga kesan dari cerita yang disajikan.

(Fariz, 2009:14) Ilustrasi merupakan suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan serta juga tak berbeda jauh dengan angan-angan, yang sifatnya itu maya atau virtual. Ilustarsi tersebut bekerja hadir dalam berbagai diverikasi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Ilustrasi adalah sebuah gambar untuk memperjelas, menjelaskan, menerangkan

dan memperindah sebuah teks, serta sebuah anan-angan yang bersifat maya atau virtual dari suatu ekspektasi supaya para pembaca dapat merasakan secara langsung kesan cerita yang disajikan.

4. Sejarah

(Muhammad Yamin) Mendefinisikan sejarah merupakan salah satu bagian dari ilmu pengetahuan yang didapat dengan cara menyusun beberapa potongan kejadian pada masa lampau. Potongan kejadian tersebut nantinya akan disatukan sehingga memiliki cerita lengkap serta bisa di jadikan sebagai referensi ilmu pengetahuan.

(Mohammad Hatta) Dalam pandangan mohammad hatta sejarah bukan melahirkan cerita dari kejadian masa lalu, melainkan memberikan pengertian masa lalu sebagai masalah-masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah ilmu pengetahuan yang disusun atas beberapa peristiwa yang dapat dibuktikan bukan melahirkan cerita dari masa lalu, melainkan masa lalu sebagai masalah.

5. Kabupaten

(Menurut Wikipedia) Kabupaten adalah pembagian wilayah administratif di Indonesia setelah provinsi, yang dipimpin oleh seorang bupati. Selain kabupaten, pembagian wilayah administratif setelah provinsi adalah kota. Secara umum, baik kabupaten dan kota memiliki wewenang yang sama.

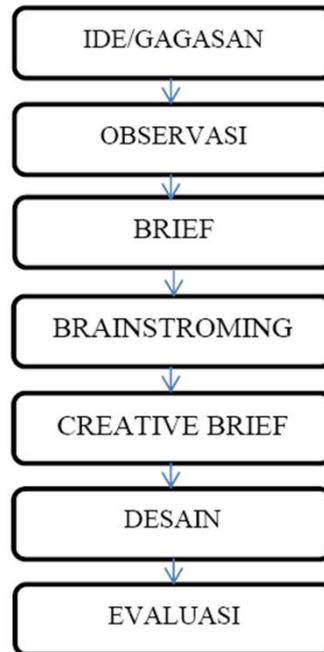
Kabupaten bukanlah bawahan dari provinsi, karena itu bupati atau wali kota tidak bertanggung jawab kepada gubernur. Kabupaten maupun kota merupakan daerah otonom yang diberi wewenang mengatur dan mengurus urusan pemerintahannya sendiri.

(Menurut kamus besar bahasa Indonesia) kabupaten adalah:

1. Daerah swatantra tingkat II yang di kepalai oleh bupati setingkat dengan kota madya, merupakan bagian langsung dari provinsi yang terjadi atas beberapa kecamatan.
2. Kantor tempat kerja bupati.
3. Rumah tempat tinggal bupati.

Berdasarkan definisi kabupaten dapat di simpulkan bahwa kabupaten adalah pembagian wilayah administratif di Indonesia setelah provinsi yang di kepalai oleh seorang bupati setingkat dengan kota madya merupakan bagian langsung dari provinsi yang terjadi atas beberapa kecamatan.

G. Metodologi Perancangan



Gambar 01. Sistematika perancangan (Sumber : Pradana, 2020)

1. Ide/Konsep Perancangan

Ide adalah gagasan ataupun rancangan yang masih dalam pemikiran (kamus besar bahasa Indonesia edisi kedua, 1994). Konsep/ide yang akan penulis gunakan yaitu gambar ilustrasi jalannya cerita tentang sejarah kabupaten Boyolali dengan tulisan agar memperjelas cerita yang akan dibuat dengan ilustrasi digital, yang divisualisasikan dalam buku cerita bergambar.

2. Observasi

Observasi adalah merupakan salah satu proses yang kompleks, suatu proses terusan dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan.

Dalam pembuatan karya tugas akhir ini observasi dilakukan dengan membaca beberapa skripsi, tugas akhir, dan beberapa buku yang memuat materi yang dibutuhkan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan, serta dari sumber tulis lainnya.

Selain itu penulis melakukan observasi dengan mengumpulkan data – data yang berkaitan dengan tugas akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan data yang sesuai.

3. Brief

Brief adalah merupakan penjelasan mengenai data – data atau dokumen untuk dijadikan sebuah kerangka kerja yang nantinya sebagai acuan untuk melaksanakan pekerjaan tersebut. Brief dirancang untuk menjadi jembatan antara suatu tim dengan tim lainnya.

Lokasi untuk menceritakan obyek atau tema tersebut berada di kabupaten Boyolali.

Teknik pengumpulan sumber data :

Observasi, mengunjungi atau mengoreksi cerita-cerita yang beredar di masyarakat tentang sejarah kabupaten Boyolali yang kemudian akan disimpulkan menjadi satu dalam cerita dari berbagai sumber baik itu dari internet, media cetak maupun wawancara langsung kepada sejarahwan di Boyolali.

Wawancara, mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan asal mula kabupaten Boyolali kepada sejarawan atau orang-orang yang tau akan berdirinya kabupaten Boyolali secara langsung.

Dokumentasi, pengambilan data-data yang diperlukan contohnya seperti foto dan video.

4. Brainstorming

Pengembangan ide dapat dilakukan dengan berkonsultasi ke dosen pembimbing, teman serta berdiskusi dengan ahli dibidang *ilustrasi*. Bertujuan agar memperoleh referensi yang membuat konsep karya terbaik.

5. Creative Brief

Creative brief di sini akan mendesain digital book tentang sejarah kabupaten Boyolali.

Perancangan struktur cerita:

Sinopsis: inti dari cerita bergambar tersebut adalah untuk menceritakan tentang sejarah berdirinya kabupaten Boyolali secara singkat, padat dan dengan diperjelas menggunakan gambar ilustrasi.

Storyline: alur cerita yang digunakan adalah alur cerita maju, maksudnya adalah cerita berjalan sesuai dengan arah berjalannya waktu kedepan.

Concept visual: di sini penulis akan membuat sketsa dari ilustrasi yang akan digunakan.

Sketsa : dalam tahapan ini di buat gambaran bagaimana digital book ini dibuat.

6. Desain

Dalam tahapan ini merupakan proses pembuatan desain berdasarkan konsep yang telah dibuat sebelumnya atau juga disebut dengan proses digital, mulai dari pembuatan sketsa, pewarnaan sketsa, hingga layout dari digital book tersebut.

7. Evaluasi

Apakah karya yang dibuat sudah sesuai dengan permasalahan yang dibahas, melakukan evaluasi karya yang dibuat sebelum digital book disebar luaskan untuk menambah pengetahuan akan sejarah kabupaten Boyolali.

H. Sistematika Penulisan

Agar penulisan laporan ini dapat terarah maka penyusunan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : IDENTIFIKASI DATA

Dalam identifikasi data merupakan data atau informasi yang diperoleh untuk melakukan perancangan suatu karya yang berkaitan pada suatu objek atau tema yang dipilih.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisi analisa data yang diperoleh dari identifikasi data

untuk pengembangan lebih lanjut sebagai landasan pembuatan karya yang terdiri dari Segmentasi, USP, ESP dan Positioning serta menentukan strategi kreatif.

BAB IV : PERWUJUDAN KARYA

Menjelaskan mengenai karya yang dibuat dan harus sesuai dengan analisa data, USP, ESP, Positioning dan strategi kreatif yang sudah ditentukan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari serangkaian pembahasan dan saran – saran yang perlu disampaikan dan diajukan sebagai referensi bagi penulis.