

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kabupaten Wonogiri merupakan kabupaten yang terletak di provinsi Jawa Tengah. Ibukotanya terletak di kecamatan wonogiri, dengan luas wilayah sekitar 1.822,37 km dengan populasi 954.706 jiwa tahun 2017. Secara geografia Wonogiri berlokasi di bagian tenggara Provinsi Jawa Tengah. Bagian Utara berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Sukoharjo, bagian Selatan berbatasan langsung dengan bibir pantai Selatan, bagian Barat berbatasan dengan Gunung Kidul di Provinsi Yogyakarta, bagian Timur berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Timur yaitu Kabupaten Ponorogo, Kabupaten Magetan, dan Kabupaten Pacitan.

Sejarah berdirinya kabupaten Wonogiri dimulai dari kerajaan kecil di Bumi Nglaroh Desa Pule Kecamatan Selogiri. Di daerah inilah mulainya penyusunan bentuk organisasi pemerintahan yang masih sangat terbatas dan sederhana, yang di kemudian hari menjadi simbol semangat pemersatu perjuangan rakyat. Inisiatif untuk menjadikan Wonogiri (Nglaroh) sebagai basis perjuangan Raden Mas Said adalah dari rakyat Wonogiri sendiri (Wiradiwangsa) yang kemudian di dukung oleh penduduk Wonogiri pada saat itu, mulai saat itulah Nglaroh menjadi daerah yang sangat penting yang melahirkan peristiwa bersejarah. Nglaroh telah menjadi kerajaan kecil yang diperkuat dengan di bentuknya kepala penggawa dan patih sebagai pelengkap (institusi pemerintah)

suatu kerajaan walaupun masih sangat sederhana. Masyarakat Wonogiri dengan pimpinan Raden Mas Said selama penjajahan Belanda telah pula menunjukkan reaksinya menentang colonial. Jerih payah pangeran Sember Nyawa (Raden Mas Said) ini berakhir dengan hasil yang sukses terbukti beliau menjadi adipati di Mangkunegaran dan bergelar Kanjeng Gusti Pangeran Adipati Arya. Peristiwa tersebut diteladani hingga sekarang karena berkat sikap dan sifat Kahutaman (Keberanian dan Keluhuran Budi) perjuangan pemimpin, pemuka masyarakat yang selalu di dukung semangat kerja sama seluruh rakyat di wilayah Kabupaten Wonogiri.

Pada saat ini masyarakat, di Kabupaten Wonogiri kurang adanya pengetahuan tentang sejarah Kabupaten Wonogiri terutama anak anak karena pengaruh dari era globalisasi yang sangat cepat,Generasi muda di wilayah wonogiri bahkan sebagian besar belum ada yang tau akan sejarahnya dan tokoh pendiri kabupaten Wonogiri yaitu Raden Mas Said belum begitu dikenal, yang dimana tokoh tersebut tidak bisa dilepas dari sejarah asal mula kabupaten Wonogiri. Dan juga pengetahuan tentang asal mula kabupaten Wonogiri belum banyak yang di bukukan, hanya sekedar catatan artikel di internet yang dimana catata tersebut masih berupa tulisan tanpa adanya gambar. Anak-anak di usia antara sekolah TK,SD,dan SMP kebanyakan masih 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 Wonogiri. Proses

pembelajaran sampai pada saat ini masih banyak cenderung berpusat pada guru, tugas guru menyampaikan materi dan siswa diberi tanggungjawab 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.

Gambar bermanfaat untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan. Peta dan Globe berfungsi menyajikan data-data lokasi. Poster bermanfaat untuk memotivasi siswa sebagai pendorong agar semangat belajar. Serta memanfaatkan teknologi saat ini yang berupa buku digital manfaat buku digital yaitu untuk memudahkan proses pembelajaran, memudahkan guru memberikan pelajaran, memudahkan murid untuk belajar kelompok secara online, dapat memberikan materi walaupun guru sedang berhalangan hadir. Adapun fungsi digital book pada pembelajaran adalah sebagai sarana pembelajaran, sebagai media pembelajaran dan sebagai sarana bisnis.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep desain digital book sejarah kabupaten Wonogiri yang menarik untuk anak-anak ?
2. Bagaimana mendesain digital book yang dapat dimengerti dan dipahami untuk anak-anak ?

C. Tujuan

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

D. Manfaat

1. Bagi penulis
Dapat dijadikan sebagai syarat kelulusan dalam menempuh pendidikan strata 1, dan juga menambah kemampuan dalam dunia desain dengan penerapan berbentuk buku ilustrasi .
2. Bagi Masyarakat
Dapat dijadikan sebagai wawasan baru dan pengetahuan akan sejarah kabupaten Wonogiri.

3. Bagi pembaca

Sebagai penambah pengetahuan tentang sejarah kabupaten Wonogiri. Dan mengingatkan kembali akan jasa para pahlawan yang melawan penjajah dimasa kolonial dan kemerdekaan. Memberikan acuan acuan 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.

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 berperaan 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. Sumber alamat web berasal dari <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 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 peburan 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. Sumber (<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 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/>.

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. Padvinderj atau pandvinderj itulah nama Gerakan Pandu Belanda. Dalam perkembangan padvinderj di Indonesia pada masa penjajahan Belanda penyebarannya meluas di berbagai pelosok nusantara. Di masa ini lah padvinderj 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. Eksekusi buku ini berupa ilustrasi yang dikerjakan dengan proses digital dibantu dengan perangkat komputer. 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.

F. Landasan Teori

1. Desain

(Sachari dan Sunarya, 2001: 10) Desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek social, ekonomi, dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya. Desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud, desain adalah produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu.

(JB Reswick, Pilliang, 2008: 384) Desain adalah kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya. Lebih lanjut Yasraf menjelaskan dengan demikian desain merupakan kegiatan kreatif-progresif dengan produk,yang produk akhirnya adalah kebaruan dan perbedaan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa desain adalah kegiatan kreatif yang menyusun rencana dan rancangan untuk suatu benda, gambar atau objek lainnya sebelum direalisasikan menjadi nyata agar memiliki nilai lebih, kenyamanan yang lebih baik dan diterima oleh penggunanya.

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 angan-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.

6. Perancangan

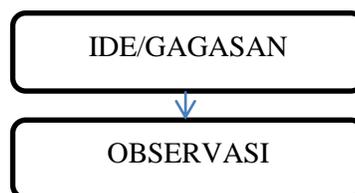
(Menurut Syifaun Nafisah, 2003:2) Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk bagan alir

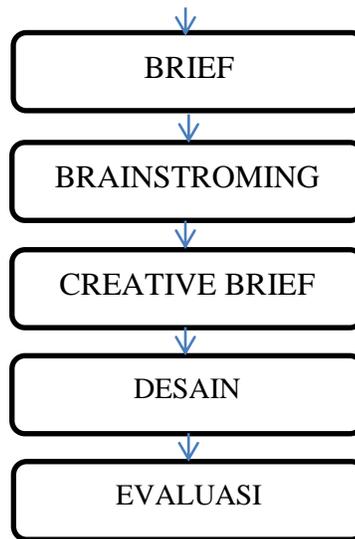
sistem (system flowchart) yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem.

(Menurut Mulyadi, 2007) Perancangan adalah suatu fase yang diawali dengan evaluasi atas alternative rancangan sistem yang diikuti dengan penyiapan spesifikasi rancangan yang berorientasi kepada pemakai tertentu dan diakhiri dengan pengajuan rancangan pada manajemen puncak.

Berdasarkan pengertian perancangan diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah suatu penggambaran dari beberapa elemen yang terpisah dalam kesatuan yang utuh dan diawali dengan evaluasi atas alternative rancangan yang berorientasi pada pemakai tertentu.

G. Metode Perancangan





Gambar 01. Sistematika perancangan (Sumber : Panduan Tugas Akhir, Tahun 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 gambar ilustrasi jalannya cerita tentang sejarah kabupaten wonogiri dengan di selingi tulisan agar memperjelas cerita yang akan dibuat dengan ilustrasi digital, yang divisualisasikan dalam buku cerita bergambar.

2. Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai penelitian dan pengamatan (kamus besar bahasa Indonesia edisi kedua 1994). Pembuatan karya tugas akhir ini

observasi dilakukan dengan membaca beberapa skripsi,tugas akhir, dan buku cerita bergambar lainnya untuk referensi. Selain beberapa sumber diatas penulis juga menggunakan beberapa website untuk perbandingan.

3. Brief

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

Teknik pengumpulan sumber data :

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

Wawancara, mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan asal mula kabupaten Wonogiri kepada sejarahwan atau orang orang yang tau akan berdirinya kabupaten Wonogiri secara langsung.

Dokumentasi, pengambilan data data yang di perlukan contohnya seperti foto dan video.

4. Brainstorming

Berdasarkan brief dilakukan pengembangan ide dengan cara berkonsultasi ke dosen pembimbing dan berdiskusi dengan teman. Bertujuan agar memperoleh referensi dan masukan yang membuat konsep desain semakin baik.

5. Creative brief

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

Perancangan struktur cerita

Sinopsis : inti dari cerita bergambar tersebut adalah untuk menceritakan tentang sejarah berdirinya kabupaten Wonogiri secara singkat, padat dan jelas 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 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 disebarkan luas untuk menambah pengetahuan akan sejarah kabupaten Wonogiri.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan ini untuk mempermudah pembahasan mengenai materi yang akan disampaikan yang dikelompokkan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, tinjauan pustaka, landasan teori, metode perancangan 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

Berisikan simpulan dan saran dari hasil analisa dan perwujudan karya untuk perancangan berikutnya.