

PERANCANGAN PICTURE BOOK TENTANG BUDAYA TABU UNTUK ANAK 6-12 TAHUN



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Nisrina Dwiyarini

2415163537

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada
Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

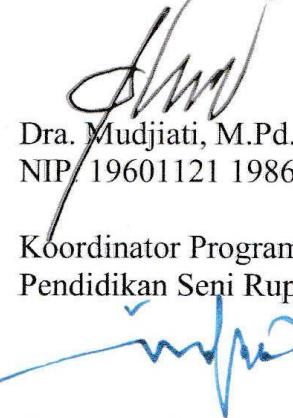
Nama : Nisrina Dwiyarini
No. Reg. : 2415163537
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Perancangan Picture Book Tentang Budaya Tabu Untuk Anak 6-12 Tahun

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Pengaji, dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Dosen Pembimbing 1


Drs. Endra Sulendra S, M.Ds.
NIP. 19581025 198803 1003

Dosen Pembimbing 2


Dra. Mudjiati, M.Pd.
NIP. 19601121 198602 200

Koordinator Program Studi
Pendidikan Seni Rupa

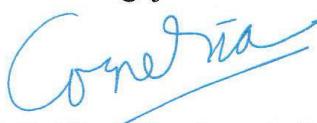

Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn.
NIP. 19630524 198703 1002

Jakarta, 20 agustus 2021

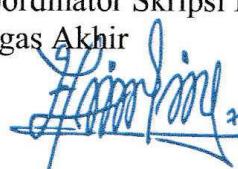
Dosen Pengaji 1


Drs. Panji Kurnia, M.Ds.
NIP. 19570728 198603 1001

Dosen Pengaji 2


M.C. Wara Candrasari, S. Sn., M. Ds.
NIP. 19760913 200501 2001

Koordinator Skripsi Penciptaan
Tugas Akhir


Zaitun Y.A Kherid, M.Pd
NIP. 19820422 20081 2001

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni


Dr. Liliana Muliastuti, M. Pd
NIP. 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nisrina Dwiyarini
No. Reg. : 2415163537
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul : Perancangan Picture Book Tentang Budaya Tabu Untuk Anak 6-12 Tahun

Menyatakan bahwa benar naskah laporan dan karya seni rupa hasil Penciptaan Karya Seni Rupa adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 20 agustus 2021



Nisrina Dwiyarini

2415163537



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nisrina Dwiyarini
NIM : 2415163537
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni / Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : Jl. Rawajati barat III No.20 RT. 001/RW. 04, Kel. Rawajati, Kec. Pancoran, Jakarta Selatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PERANCANGAN PICTURE BOOK TENTANG BUDAYA TABU UNTUK ANAK 6-12
TAHUN

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Agustus 2021

Nisrina Dwiyarini

ABSTRAK

Nisrina Dwiyarini. 2415163537. 2021. Perancangan Picture Book Tentang Budaya Tabu Untuk Anak 6-12 Tahun. Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Sebagai hasil pemikiran manusia, budaya dapat mempengaruhi cara bersosialisasi. Tabu dianggap mitos atau warisan leluhur, untuk menanamkan nilai agama, budaya, dan norma sosial menurut KBBI. Berdasarkan pengalaman, tabu diucapkan orang dewasa, guru, bahkan teman bermain dimodifikasi sedemikian rupa menghilangkan maksud dan tujuan awalnya. Maksudnya untuk menasehati anak agar lebih cepat menuruti. Namun ternyata dapat menakuti bahkan mengancam anak. Oleh karena itu tema ini diangkat menjadi karya agar maksud orang dewasa dapat dicerna maknanya, dipahami lalu dihindari oleh anak tanpa ada rasa takut yang menimbulkan trauma.

Metode pengambilan data yang digunakan adalah metode kualitatif. Dalam pembuatan karya eksplorasi dan karya jadi, perlu melakukan observasi terhadap produk sejenis, wawancara secara mendalam kepada konsumen terkait karakter dan ketertarikan desain. Kemudian membuat survei menggunakan kuesioner yang ditujukan untuk responden yang memenuhi kualifikasi segmentasi konsumen.

Tema tabu dikemas jadi cerita menarik untuk anak umur 6-12 tahun media *picture book* berjudul “Jangan Main di Depan Pintu” maksud sebenarnya adalah merupakan kebiasaan tidak peduli orang lain, dan berjudul “Jangan Duduk di Bantal” maksud sebenarnya karena dapat merusak bantal yang diduduki, dan bantal di Indonesia umumnya untuk kepala. Karakter ada 2 tokoh utama: kakak (anak laki-laki), dan adik (anak perempuan); dan tokoh pendukung: ibu. *Picture book* adalah media menarik cocok untuk anak karena anak dapat memahami arti dari gambar yang berwarna-warni. (Hurlock, 338). Oleh karena itu efektif untuk pembelajaran anak, termasuk budaya tabu yang memiliki makna sama dengan larangan. Karya *picture book* dicetak karena 91,4 % orang tua lebih suka buku fisik dari pada media digital.

Kata kunci: *Picture book*, Tabu, Anak-anak

ABSTRACT

Nisrina Dwiyarini. 2415163537. 2021. Picture Book Design About Cultural Taboo for Children Ages 6 to 12. Department of Fine Arts Education, Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

As a result of human thought, culture can influence the way people socialize. Taboos are considered myths or ancestral heritage, to instill religious values, culture, and social norms according to the Great Indonesian Dictionary. Based on experience, the taboos spoken by adults, teachers, and even playmates were modified in such a way as to eliminate the original intent and purpose. The point is to advise children to comply more quickly. But it turns out that it can scare and even threaten children. Therefore, this theme was adopted as a work so that the meaning of adults can be understood and avoided by children without any fear of causing trauma.

The data collection method used is a qualitative method. In making exploratory works and finished works, artists make observations on similar products, in-depth interviews with consumers regarding character and design interests. Then make a survey using a questionnaire aimed at respondents who meet the qualifications of consumer segmentation.

The taboo theme is packaged into an interesting story for children aged 6 to 12, the media picture book entitled "Jangan Main di Depan Pintu" or "Don't Play in Front of the Door" actually means it is a habit of not caring about others, and the title "Jangan Duduk di Bantal" or "Don't sit on the pillow" actually means it can damage the pillow you are sitting on, and pillows in Indonesia are generally for the head. There are 2 main characters: brother (boy), and sister (daughter); and supporting character: mother. Picture books are interesting media suitable for children because children can understand the meaning of colorful pictures. (Hurlock, 338). Therefore, it is effective for children's learning, including taboo culture which has the same meaning as prohibition. Picture book works are printed because 91.4% of parents prefer physical books to digital media.

Keywords: Picture book, Taboo, Children

KATA PENGANTAR

Puji syukur perupa panjatkan kehadirat Tuhan YME, yang mana berkat rahmat, kasih saying dan hidayah-Nya, perupa dapat menyelesaikan Penciptaan Karya Seni Rupa dengan judul “Perancangan *Picture Book* Tentang Budaya Tabu Untuk Anak”. Penulisan ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Pada proses pembuatan karya serta tulisan, perupa mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Rasa hormat dan terima kasih kepada dosen pembimbing yaitu Bapak Drs. Endra Sulendra S, M.Ds. dan Ibu Dra. Mudjiati, M.Pd. yang mana telah memberikan kritik, saran dan bimbingan. Sehingga dapat menghantarkan perupa sampai tahap ini. Terima kasih kepada bapak Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn. selaku dosen koordinator.

Perupa juga ucapan terima kasih kepada keluarga perupa, ayah, ibu, kakak, Aima, dan Kre. Terlebih perupa ucapan terima kasih pada ibu perupa yang telah memberikan doa dan motivasi baik secara materi maupun moril. Tidak lupa ucapan terima kasih kepada kak Tati Nuari, yang telah membimbing dan membantu proses selama magang dan pembuatan karya. Perupa juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga

besar Seni Rupa UNJ, khususnya teman-teman Angkatan 2016 yang telah berjuang bersama perupa yang tidak dapat perupa sebutkan satu persatu.

Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perupa maupun pembaca untuk masa kini dan masa yang akan datang. Perupa menyadari sepenuhnya bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, mohon maaf atas segala kekurangan yang terdapat dalam penulisan makalah ini. Sesungguhnya kekurangan milik manusia dan kesempurnaan hanya milik Allah SWT.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Perkembangan Ide Pencipta.....	4
C. Fokus Penciptaan.....	6
1. Konseptual	6
2. Visual	7
3. Operasional	7
D. Tujuan Penciptaan	8
E. Manfaat Karya	9
F. Metode.....	10
BAB II STUDI PUSTAKA	12
A. Tinjauan Pustaka	12
B. Kajian Teori	17
1. Pengertian Perancangan.....	17
2. Ilustrasi	17
3. Picture Book	18

4. Tabu	20
5. Anak	23
C. Kerangka Berpikir	27
BAB III PROFIL MAGANG	29
A. Deskripsi Narasumber	29
B. Kegiatan, Lokasi, dan Waktu magang.....	30
1. Kegiatan Magang	32
2. Lokasi	34
3. Waktu	34
C. Pengalaman Yang Diperoleh	34
D. Implikasi	35
BAB IV KONSEP PENCiptaan	36
A. Studi Pendahuluan	36
1. Studi <i>Trend</i> Produk Sejenis	36
2. Profil Pasar dan Segmen Konsumen	40
3. Kekuatan dan Kelemahan Produk Pesaing	41
4. Alternatif Rancangan Awal	43
5. Uji Coba Rancangan Awal	63
6. Analisis dan Evaluasi Rancangan Awal	67
B. Rancangan Detail.....	73
1. Definisi Rancangan.....	73
2. Spesifikasi Pengguna.....	74
3. Spesifikasi Visual dan Pemaknaan.....	75
4. Spesifikasi Fungsi.....	76
5. Spesifikasi Teknis.....	76
6. Prosedur Pemakaian Produk	76
7. Spesifikasi Produksi	77
a. Tahapan Persiapan	77
b. Tahapan Pelaksanaan	79

8. Spesifikasi Pengemasan.....	82
9. Perkiraan Biaya Produksi	84
10. Gambar Rancangan Detail + Model/ prototype.....	85
C. Standar Prosedur Produksi.....	91
1. Tahap Praproduksi.....	91
2. Tahap Produksi	97
3. Tahap Pascaproduksi	100
BAB V VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA.....	101
A. Visualisasi dan Deskripsi Karya.....	101
1. Visualisasi <i>Picture Book</i> Jangan Main di Depan Pintu	101
b. Deskripsi <i>Picture Book</i> Jangan Main di Depan Pintu	102
2. Visualisasi <i>Picture Book</i> Jangan Duduk di Bantal	104
b. Deskripsi <i>Picture Book</i> Jangan Duduk di Bantal	104
BAB VI PENUTUP	106
A. Kesimpulan.....	106
B. Saran	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Poster Kartun Animasi 2 Dimensi Disney Channel Dari Film Tangled: “Before Ever After	15
Gambar 2.2. <i>Cover Picture Book</i> Berjudul “Aku Bisa Bilang Tolong”	15
Gambar 2.3. <i>Cover Picture Book</i> Berjudul “Aku Bisa Bilang Tolong”	16
Gambar 2.4. <i>Cover Picture Book</i> Berjudul “Why We Stay Home”.....	16
Gambar 3.1. <i>Cover VOLT #9.</i> @skylarcomics	30
Gambar 3.2. Pionikon “ <i>CLOVER</i> ”.....	30
Gambar 3.3. Kisah Religi Penjalin Hati.	31
Gambar 3.4. CIAYO Comics “ <i>Jendi</i> ”	31
Gambar 3.5.Cover Suatu Kala Merah & Puteh, Badang	28
Gambar 4.1. <i>Cover Picture Book</i> Berjudul “Aku Bisa Bilang Tolong”	37
Gambar 4.2. <i>Cover Picture Book</i> Berjudul “Aku Bisa Bilang Tolong”	38
Gambar 4.3. <i>Cover Picture Book</i> Berjudul “Aku Cerdas Mengelola Emosi”.....	39
Gambar 4.4. <i>Cover Picture Book</i> Berjudul “Aku Cerdas Mengelola Emosi”	40
Gambar 4.5. Cover “Aku Bisa Minta Tolong”	41
Gambar 4.6. Kindness is My Superpower.....	42
Gambar 4.7. Too Much Glue.....	42
Gambar 4.8. Karya Picture Book 1 Perupa Sebelumnya.....	45
Gambar 4.9. Alternatif Sketsa Karakter Tokoh Dafa Dan Referensi Tokoh Dafa	50
Gambar 4.10. Alternatif Sketsa Karakter Tokoh Davina Dan Referensi Tokoh Davina	51
Gambar 4.11. (a)(b)(c). Alternatif Visualisasi Karakter Tokoh Dafa Dan Tokoh Davina	51
Gambar 4.12. Alternatif Sketsa Karakter Tokoh Ibu Dan Referensi Tokoh Ibu	52
Gambar 4.13. Alternatif Visualisasi Karakter Tokoh Ibu	53
Gambar 4.14. Storyboard karya 1.....	53

Gambar 4.15. Revisi Pada Beberapa Halaman Storyboard Karya 1	54
Gambar 4.16. Revisi Pada Beberapa Halaman Storyboard Karya 1	54
Gambar 4.17. Revisi Final Storyboard Karya 1	54
Gambar 4.18. Penempatan Karakter Pada Storyboard Karya Kedua..	55
Gambar 4.19. Penempatan Karakter Pada Storyboard Karya Kedua.	55
Gambar 4.20. Penempatan Karakter Pada Storyboard Karya Kedua	56
Gambar 4.21. Pembuatan Visualisasi Latar Belakang Picture Book 1 Menggunakan Program Procreate.	56
Gambar 4.22. Alternatif Sketsa Latar Belakang 2 Di Picture Book 1.....	57
Gambar 4.23. Visualisasi Final Latar Belakang 2 Picture Book 1.....	57
Gambar 4.24. Sketsa Desain Kamar Tidur Dafa. Dok. Pribadi 2021.....	58
Gambar 4.25. lampu <i>LED</i> Rice	59
Gambar 4.26. Referensi kamar anak perempuan.	59
Gambar 4.27. Sketsa kamar Davina.	59
Gambar 4.28. Latar belakang kamar Davina.	59
Gambar 4.29. Sketsa ruang TV	60
Gambar 4.30. Latar belakang ruang TV.	60
Gambar 4.31. Eksplorasi Font Judul Pada <i>Cover Picture Book</i>	61
Gambar 4.32. Alternatif Penerapan Eksplorasi Font Judul Pada <i>Cover Picture Book</i>	61
Gambar 4.33. Eksplorasi Font Isi Paragraf Yang Merupakan Sebuah Rangkaian Cerita Yang Ada	62
Gambar 4.34. Alternatif Penerapan Eksplorasi Font Isi Paragraf Yang Merupakan Sebuah Rangkaian Cerita Yang Ada Pada Setiap Halaman <i>Picture Book</i>	62
Gambar 4.35. (a)(b)(c). Eksplorasi Visualisasi Alternatif <i>Cover Picture Book</i>	63
Berdasarkan Alternatif Visualisasi Karakter Tokoh Dafa Dan Tokoh Davina	63

Gambar 4.36.(a)(b). Eksplorasi Visualisasi Alternatif Halaman	64
Berdasarkan Alternatif Visualisasi Karakter Tokoh Dafa Dan Tokoh Davina Dengan Gaya 1	64
Gambar 4.37.(a)(b). Eksplorasi Visualisasi Alternatif Halaman Berdasarkan Alternatif Visualisasi Karakter Tokoh Dafa Dan Tokoh Davina Dengan Gaya 2	64
Gambar 4.38.(a)(b). Eksplorasi Visualisasi Alternatif Halaman Berdasarkan Alternatif Visualisasi Karakter Tokoh Dafa Dan Tokoh Davina Dengan Gaya 3	64
Gambar 4.39. Gaya 1 Karakter Tokoh Dafa Dan Tokoh Davina	70
Gambar 4.40. Gaya 2 Karakter Tokoh Dafa Dan Tokoh Davina	70
Gambar 4.41. Gaya 3 Karakter Tokoh Dafa Dan Tokoh Davina	70
Gambar 4.42. Desain 1 Karakter Tokoh Ibu	71
Gambar 4.43. Desain 2 Karakter Tokoh Ibu	71
Gambar 4.44. Desain 3 Karakter Tokoh Ibu	71
Gambar 4.45. Warna Normal	72
Gambar 4.46. Warna Saturasi Tinggi	72
Gambar 4.47. Revisi Dalam Pembuatan Storyboard Oleh Narasumber Magang	82
Gambar 4.48. Proses Pembuatan Halaman Kedua Picture Book.	83
Gambar 4.49. Proses Pembuatan Halaman untuk karya kedua Picture Book.....	83
Gambar 4.50. Proses penyuntingan dialog untuk karya kedua Picture Book.	83
Gambar 4.51. Plastik Yang Diberi Logo Sesuai Logo Tempat Membeli Buku Tersebut	84
Gambar 4.52. Warp Plastik	84
Gambar 4.54. Tote Bag pengemasan Picture Book	85
Gambar 4.55. Tote Bag pengemasan Picture Book	85
Gambar 4.56. Cover Picture Book 1.....	87
Gambar 4.57. Halaman perkenalan karakter Picture Book 1.	88

Gambar 4.58. isi Picture Book 1 halaman 1-4.....	88
Gambar 4.59. isi Picture Book 1 halaman 5-8.	88
Gambar 4.60. isi Picture Book 1 halaman 9-12.....	88
Gambar 4.61. isi Picture Book 1 halaman 13-16.....	89
Gambar 4.62. isi Picture Book 1 halaman 17-20.....	89
Gambar 4.63. isi Picture Book 1 halaman 21-24.....	89
Gambar 4.64. Cover Belakang Picture Book 1.	89
Gambar 4.65. Cover Picture Book 2.	90
Gambar 4.66. Halaman perkenalan karakter Picture Book 2	90
Gambar 4.67. isi Picture Book 2 halaman 1-4.	91
Gambar 4.68. isi Picture Book 2 halaman 5-8.....	91
Gambar 4.69. isi Picture Book 2 halaman 9-12.....	91
Gambar 4.70. isi Picture Book 2 halaman 13-16.....	91
Gambar 4.71. isi Picture Book 2 halaman 17-20.	91
Gambar 4.72. isi Picture Book 2 halaman 21-24.....	92
Gambar 4.73. isi Picture Book 2 halaman 25-26.....	92
Gambar 4.74. Cover belakang Picture Book 2.	92
Gambar 4.75. Storyboard 1	97
Gambar 4.76. Panel Revisi Storyboard.	97
Gambar 4.77. Panel Revisi Storyboard.	98
Gambar 4.78. Revisi Final Storyboard.	98
Gambar 4.79. Penempatan karakter pada storyboard karya kedua	99
Gambar 4.80. Penempatan karakter pada storyboard karya kedua.	99
Gambar 4.81. Penempatan karakter pada storyboard karya kedua.	99
Gambar 4.82. Penempatan karakter pada storyboard karya kedua.	99
Gambar 4.83. Sketsa Halaman 1.	100

Gambar 4.84. Proses Pewarnaan Halaman 1	100
Gambar 4.85. Proses Pewarnaan Halaman karya kedua.	101
Gambar 4.86. Pemberian Teks Pada Halaman karya 1.	101
Gambar 4.87. Pemberian Teks Pada Halaman karya 2.	102
Gambar 4.88. Sampul Belakang Picture Book.	102
Gambar 4.89. Sampul Belakang Picture Book.	102
Gambar 4.90. Hasil cetak buku 1.	102
Gambar 4.91. Hasil cetak buku 2.	102
Gambar 5.2. Visualisasi Karya “Jangan Main di Depan Pintu”.	103
Gambar 5.3. Visualisasi Karya “Jangan Duduk di Bantal”.	103



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Referensi Karya Perupa	16
Tabel 3.1. Tanggal Kegiatan Magang Perupa	35
Tabel 4.1. Studi Trend Produk Sejenis	39
Tabel 4.2. Kekuatan dan Kelemahan Produk Sejenis	43
Tabel 4.3. Instrumen Pertanyaan Survei Publik	65
Tabel 4.4. Persamaan Dan Perbedaan Karya Perupa Sebelumnya Dan Karya Perupa Sekarang	69
Tabel 4.5. Hasil Survei Gaya Visualisasi Karakter Tokoh Dafa Dan Tokoh Davina	70
Tabel 4.6. Hasil Survei Desain Visualisasi Karakter Tokoh Ibu	71
Tabel 4.7. Hasil Survei Warna.....	72
Tabel 4.8. Hasil Survei Tipografi Untuk Cover Picture Book Karya Perupa	73
Tabel 4.9. Hasil Survei Tipografi Untuk Cerita Pada Halaman Picture Book Karya Perupa	74
Tabel 4.10. perkiraan biaya produksi.	86

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1. Hasil Kuesioner Pra-Survey Untuk Mengetahui Cara Orang Tua Memberikan Bahan Bacaan Untuk Anak	3
Diagram 4.1. Hasil Survey Untuk Memilih Karakter Tokoh Dafa Dan Tokoh Davina..	69
Diagram 4.2. Hasil Survey Untuk Memilih Karakter Tokoh Ibu	70
Diagram 4.3. Hasil Survey Untuk Memilih Warna	71
Diagram 4.4. Hasil Survey Untuk Memilih Font Cover Picture Book Karya Perupa.....	72
Diagram 4.5. Hasil Survey Untuk Memilih Font Pada Halaman Picture Book Karya Perupa	74



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Kerangka Berpikir.....	29
-----------------------------------	----

