

## DAFTAR ISI

<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1. Latar Belakang.....	1
2. Identifikasi Masalah .....	2
2.2. Rumusan Masalah .....	3
3. Ruang Lingkup.....	3
4. Tujuan Perancangan .....	3
5. Cara Pengumpulan Data dan Analisis .....	4
a. Observasi .....	4
b. Wawancara.....	4
c. Dokumentasi.....	4
d. Kuisisioner.....	4
e. Studi pustaka .....	5
5.2. Cara Analisis Data .....	5
a. Metode Analisis Matriks . .....	5
b. Metode Analisis Deskriptif.....	5
c. Metode Analils Visual.....	5
1.6 Kerangka Perancangan.....	6
<b>BAB II.....</b>	<b>8</b>
<b>LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Teori Ilustrasi . .....	8
2.1.2 .....	Syarat- syarat Gambar Ilustrasi 9
2.1.3 .....	Jenis- Jenis ilustrasi 10
2.2 Teori Buku.....	11
2.2.1 .....	Buku Ilustrasi 12
2.2.2 .....	Unsur Buku Ilustrasi 13
2.2.3 .....	Teori Karakter dalam komik 16
2.2.4 .....	Buku Digital 17
2.3 Teori Desain Komunikasi Visual.....	17
2.3.1 .....	Warna 18

c. Warna Tersier, sebuah warna dari hasil campuran primer dan sekunder seperti warna coklat adalah campuran dari 3 warna yaitu kuning, merah, dan biru. ....	19
Tekstur .....	20
<b>2.3.2</b> .....	<b>Kontras 21</b>
<b>2.3.3</b> .....	<b>Ukuran 21</b>
<b>2.3.4</b> .....	<b>Tipografi 21</b>
<b>b. Sans Serif</b> .....	<b>22</b>
c. Script .....	22
d. Dekoratif .....	22
<b>2.3.5</b> .....	<b>Layout 22</b>
<b>a. Keseimbangan (<i>Balance</i>) adalah pembagian berat objek menjadi sama baik secara visual dan juga optik, keseimbangan desain visual dilihat dari objek kanan dan kiri, atas dan bawah memiliki berat yang sama hal ini digunakan untuk nyaman dilihat oleh mata.....</b>	<b>23</b>
c. Penekanan ( <i>Emphasis</i> ), prinsip tata rupa yang berada dalam karya seni dan desain, penekanan digunakan untuk membangun sebuah pusat perhatian dan visual sehingga mencapai nilai artistik yang dimau sang pencipta. ....	23
<b>2.4 Teori Storytelling Visual.</b> ....	<b>23</b>
<b>2.5 Teori Pemasaran</b> .....	<b>25</b>
<b>2.5.1</b> .....	<b>Sistem Pemasaran 25</b>
2.3. Kerangka Teori .....	27
<b>3. 1 Data</b> .....	<b>28</b>
<b>BAB IV</b> .....	<b>52</b>
<b>KONSEP &amp; HASIL PERANCANGAN</b> .....	<b>52</b>
4.1 Khalayak Sasaran.....	52
4.1.1 Segmentasi.....	52
<b>4.2.1</b> .....	<b>Konsep Pesan 52</b>
<b>4.3.1</b> .....	<b>Konsep Kreatif (pendekatan) 53</b>
<b>4.4.1</b> .....	<b>Konsep Visual 55</b>
<b>b. Typography</b> .....	<b>55</b>
<b>c. Warna</b> .....	<b>56</b>
<b>d. Layout</b> .....	<b>57</b>
<b>e. Gaya Bahasa</b> .....	<b>57</b>
4.5.1 Format Desain .....	58
4.6.1 Konsep Media.....	58
4.7.1 Proses Perancangan.....	59

B. Story Board, Timeline cerita & sketsa .....	60
C. Pembuatan Sketsa .....	65
D. Proses Digital .....	66
4.8 Distribusi Pemasaran .....	67
<b>BAB V .....</b>	<b>70</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>70</b>
<b>5.1 Kesimpulan.....</b>	<b>70</b>
Perancangan ilustrasi buku digital dengan judul “Diary Of Fat Girls” , yang di buat dan di kerjakan oleh penulis, berdasarkan informasi dan data yang di peroleh melalui Sumber,observasi,dan wawancara dapat di simpulkan bahwa di Kota-kota besar banyak sekali yang tidak mementingkan pentingnya hidup sehat, serta kurangnya rasa sadar akan bahaya dan dampak-dampak yang di peroleh dari pola hidup yang tidak sehat. Maka dari itu penulis membuat buku ilustrasi digital ini sebagai media informasi yang dapat menjadi alat edukasi untuk masyarakat. ....	70
Kemuadian buku ilustrasi digital ini bertujuan menjadi media yang efektif untuk memperoleh informasi-informasi mengenai pola hidup sehat, yang bias di akses kapan saja dan di mana saja melalui media digital <i>e-book</i> . ....	70
Penulis berharap dengan adanya media informasi tentang pola hidup sehat, dapat membantu dan meningkatkan kesehatan masyarakat di kota-kota besar.....	70
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>70</b>
Dari simpulan di atas , saran yang bisa di berikan kepada masyarakat yang ingin mengubah pola hidupnya, lebih teliti memilih makanan yang akan di konsumsi dan lebih mementingkan kesehatan. ....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>71</b>