

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan.....	6
Gambar 2. 1 <i>Marker-Based AR</i>	10
Gambar 2. 2 <i>Markerless AR</i>	10
Gambar 2. 3 <i>Projection Based AR</i>	11
Gambar 2. 4 <i>Superimposition Based AR</i>	11
Gambar 2. 5 <i>Concept Book</i>	15
Gambar 2. 6 <i>Picture Book</i>	16
Gambar 2. 7 <i>Early Readers</i>	17
Gambar 2. 8 <i>Chapter Books</i>	18
Gambar 2. 9 <i>Middle Grade</i>	19
Gambar 2. 10 <i>Young Adult</i>	20
Gambar 2. 11 <i>Manuscript Grid</i>	21
Gambar 2. 12 <i>Column Grid</i>	21
Gambar 2. 13 <i>Modular Grid</i>	22
Gambar 2. 14 <i>Hierarchical Grid</i>	23
Gambar 2. 15 <i>Eksplorasi Grid</i>	23
Gambar 2. 16 <i>Warna Primer</i>	24
Gambar 2. 17 <i>Warna Sekunder</i>	24
Gambar 2. 18 <i>Warna Tersier</i>	25
Gambar 2. 19 <i>Additive Color/RGB</i>	25
Gambar 2. 20 <i>Subtractive Color/CMYK</i>	26
Gambar 2. 21 <i>Font Serif</i>	28
Gambar 2. 22 <i>Font Sans Serif</i>	29
Gambar 2. 23 <i>Font Formal Script</i>	30
Gambar 2. 24 <i>Font Casual Script</i>	30
Gambar 2. 25 <i>Font Dekoratif</i>	31
Gambar 2. 26 <i>Referensi Ilustrasi</i>	31
Gambar 2. 27 <i>Referensi Karakter</i>	32
Gambar 2. 28 <i>Kerangka Teori</i>	33
Gambar 3. 1 <i>Logo Disbudpar Bandung</i>	34

Gambar 3. 2 Kantor Disbudpar Bandung.....	35
Gambar 3. 3 Bagan Struktur Organisasi Disbudpar Kota Bandung.....	37
Gambar 3. 4 Logo PT. Mizan Pustaka	38
Gambar 3. 5 Kantor PT. Mizan Pustaka	38
Gambar 3. 6 Logo DAR! Mizan	39
Gambar 3. 7 Logo Assemblar	41
Gambar 3. 8 Kantor Assemblar.....	41
Gambar 3. 9 Petak Umpet	43
Gambar 3. 10 Ular Naga	45
Gambar 3. 11 Galasin.....	47
Gambar 3. 12 Sorodot Gaplok	48
Gambar 3. 13 Petak Jongkok	50
Gambar 3. 14 Hompimpa.....	51
Gambar 3. 15 Suit Jawa	52
Gambar 3. 16 Cang Kacang Panjang	52
Gambar 3. 17 Cap Cip Cup.....	53
Gambar 3. 18 Foto Kegiatan Bermain di Villa Alam Sentosa.....	54
Gambar 3. 19 Foto Kegiatan Bermain di Villa Alam Sentosa.....	54
Gambar 3. 20 Foto Observasi di SDN 035 Soka,Bandung	55
Gambar 3. 21 Foto Observasi di SDN 035 Soka,Bandung.....	55
Gambar 3. 23 Wawancara dengan Kang Asep.....	58
Gambar 3. 24 Wawancara dengan Abah Wahyu	59
Gambar 3. 25 Wawancara dengan Ibu Cucu.....	60
Gambar 3. 26 Wawancara dengan Satria	61
Gambar 3. 27 Wawancara dengan Bapak Fat'hah.....	62
Gambar 3. 28 Wawancara dengan Ibu Wiwit	63
Gambar 3. 29 Wawancara dengan Ibu Entin Suryati.....	64
Gambar 4. 1 Kata Kunci	69
Gambar 4. 2 Logo Hompimpah	70
Gambar 4. 3 <i>Moodboard</i>	74
Gambar 4. 4 Warna Alam	75
Gambar 4. 5 Warna <i>Fun</i> dan <i>Adventure</i>	75

Gambar 4. 6 Warna Sekunder	75
Gambar 4. 7 Referensi Penggayaan Ilustrasi	76
Gambar 4. 8 Jenis Interaktif pada Buku	76
Gambar 4. 9 Referensi <i>Layout</i>	77
Gambar 4. 10 <i>Font McLaren</i>	77
Gambar 4. 11 <i>Font Mohr Rounded</i>	78
Gambar 4. 12 <i>Font Comichate</i>	78
Gambar 4. 13 Penggambaran Sketsa Perancangan	78
Gambar 4. 14 Penggambaran Sketsa Karakter.....	79
Gambar 4. 15 Sketsa Karakter Raka	80
Gambar 4. 16 <i>Digital Painting</i> Karakter Raka	80
Gambar 4. 17 Ekspresi Karakter Raka.....	80
Gambar 4. 18 <i>3D Modeling</i> Karakter Raka	81
Gambar 4. 19 Sketsa Karakter Laras	82
Gambar 4. 20 <i>Digital Painting</i> Karakter Laras.....	82
Gambar 4. 21 Ekspresi Karakter Laras	82
Gambar 4. 22 <i>3D Modeling</i> Karakter Laras.....	83
Gambar 4. 23 Sketsa Karakter Ucup.....	84
Gambar 4. 24 <i>Digital Painting</i> Karakter Ucup	84
Gambar 4. 25 Ekspresi Karakter Ucup	84
Gambar 4. 26 <i>3D Modeling</i> Karakter Ucup.....	85
Gambar 4. 27 Sketsa Karakter Popi	86
Gambar 4. 28 <i>Digital Painting</i> karakter Popi	86
Gambar 4. 29 Ekspresi Karakter Popi.....	86
Gambar 4. 30 <i>3D Modeling</i> Karakter Popi	87
Gambar 4. 31 Sketsa Karakter Adit	87
Gambar 4. 32 <i>Digital Painting</i> Karakter Adit.....	88
Gambar 4. 33 Ekspresi Karakter Adit.....	88
Gambar 4. 34 Sketsa Karakter Rara.....	89
Gambar 4. 35 <i>Digital Painting</i> Rara	89
Gambar 4. 36 Ekspresi Karakter Rara	89
Gambar 4. 37 Sketsa Tampilan Aplikasi	90

Gambar 4. 38 Tampilan Aplikasi	92
Gambar 4. 39 <i>Icon</i> Aplikasi	92
Gambar 4. 40 Kumpulan Aset Visual	94
Gambar 4. 41 Penempatan <i>Marker</i> pada <i>Cover</i>	94
Gambar 4. 42 Penempatan <i>Marker</i> pada Permainan Petak Umpet.....	95
Gambar 4. 43 Penempatan <i>Marker</i> pada Permainan Sorodot Gaplok	95
Gambar 4. 44 Penempatan <i>Marker</i> dan Aset <i>3D</i> pada <i>Cover</i>	96
Gambar 4. 45 Penempatan <i>Marker</i> dan Aset <i>3D</i> pada Permainan Petak Umpet...96	
Gambar 4. 46 Penempatan <i>Marker</i> dan Aset <i>3D</i> pada Permainan Gobak Sodor ..97	
Gambar 4. 47 <i>Augmanted Reality</i> pada Aplikasi	97
Gambar 4. 48 <i>Story Board</i> pada Jilid 1	98
Gambar 4. 49 <i>Story Board</i> pada Jilid 2.....	99
Gambar 4. 50 <i>Cover</i> Depan Jilid 1	99
Gambar 4. 51 <i>Cover</i> Belakang Jilid 1	100
Gambar 4. 52 <i>Mockup</i> Buku Jilid 1	100
Gambar 4. 53 Isi Buku Jilid 1	103
Gambar 4. 54 <i>Cover</i> Depan Jilid 2.....	103
Gambar 4. 55 <i>Cover</i> Belakang Jilid 2	104
Gambar 4. 56 <i>Mockup</i> Buku Jilid 2	104