

Abstrak

Perancangan ini berjudul “*Perancangan Media Edukasi Tentang Nilai Kepemimpinan Kepada Anak Melalui Sosok Penghulu Di Minangkabau*” sebagai media pembelajaran, hal ini menjadi solusi dari kurangnya pengetahuan anak-anak terhadap kepemimpinan serta kebudayaan. Solusi ini ditampilkan melalui bentuk buku cerita bergambar, metode perancangan ini menggunakan analisis SWOT. Sedangkan untuk proses perancangan meliputi obserfasi, wawancara, data kepustakaan dan dokumentasi. Dalam proses penciptaan karya melalui beberapa tahap yang terstruktur dimulai dari *brandstorming*, *storyline*, *storyboard*, sketsa, digitalisasi, dan *layout*. Buku cerita bergambar merupakan media yang informatif yang mampu ditangkap dengan baik oleh indra penglihatan bagi anak-anak. Buku cerita bergambar dirancang dengan teknik ilustrasi anak. Adapun media pendukungnya seperti game, x-banner, poster, media sosial, dan *merchandise*.

Kata kunci: Buku Cerita Bergambar, Kepemimpinan, Penghulu, Edukasi.

Abstrak

This design titled ” *designed media education on the value of leadership to children through the archangel in Minangkabau*” as a learning medium, it provides a potent solution to the children’s strong knowledge of leadership and cultural barriers. This solution is presented in the image of the picture in stories, this method of design using SWOT analysis. As for the design process includes obserpation, interviews. Literature data,and documentation. The creation of the work went trough seferal stages of the creation starting from brandsound, storyline, storyboard, sketches, digitalization, and the layout. Of genealogical frameworks picture in stories are an informative medium that is well captured by the sense of sight for children. Illustrated storybooks are designed with child illustration technigues. As for supppoting media such as gake, x-banner, poster, social media, and merchandise.

Keyword: Picture In Stories, Leadership, Penghulu, Education.

DAFTAR ISI

Cover

Abstrak.....viii

Daftar Isi.....x

Daftar Tabel.....xi

Daftar Gambar.....xii

Bab I

Pendahuluan.....1

A. Latar Belakang.....1

B. Rumusan Masalah.....4

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan.....4

D. Tinjauan Karya.....5

E. Landasan Teori.....11

1. Pengertian Pendidikan Kepemimpinan.....11

2. Fungsi Kepemimpinan Pendidikan.....12

3. Gaya Kepemimpinan.....14

4. Desain Komunikasi Visual.....15

5. Media.....18

6. Edukasi.....20

7. Buku.....21

8. Buku Cerita Bergambar.....28

9. Ilustrasi35

10. Layout.....36

11. Tipografi.....43

12. Warna.....46

13. Psikologi perkembangan anak48

14. Penghulu.....53

F. Metode penciptaan.....	68
Bab II	
Konsep Dan Proses Perancangan.....	75
A. Konsep Penciptaan.....	75
B. Proses Penciptaan.....	77
Bab III	
Hasil dan Analisi Karya.....	100
A. Hasil dan Analisi Karya Buku Cerita Bergambar Sang Penghulu.....	100
B. Hasil dan Analisi Karya Game dan Quis.....	106
C. Hasil dan Analisi Karya E-Book.....	107
D. Hasil dan Analisi Karya X-Banner.....	108
E. Hasil dan Analisi Karya Poster.....	109
F. Hasil dan Analisi Karya Feed Instagram.....	110
G. Hasil dan Analisi Karya Merchandise.....	110
Bab IV	
Kesimpulan dan Saran.....	112
A. Kesimpulan.....	112
B. Saran.....	113
Daftar Pustaka.....	114
Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Psikologi warna.....	47
Table 2. typografi.....	78
Tabel 3. Psikologi Sifat Warna.....	80
Tabel 4. <i>Story Line</i>	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bilip Sahaya Anak Pedalaman Kalimantan.....	6
Gambar 2. Pierre	7
Gambar 3. Wait For Me.....	9
Gambar 4. Datua Pamuncak Alam Sati.....	62
Gambar 5. Branstorming.....	77
Gambar 6. Moodboard.....	78
Gambar 7. Sketsa Karakter Sultan.....	79
Gambar 8. Sketsa Karakter Bundo.....	79
Gambar 9. Sketsa Karakter Penghulu.....	80
Gambar 10. Warna.....	82
Gambar 11. Storyboard.....	92
Gambar 12. Alternatif Sketsa Cover 1.....	93
Gambar 13. Alternatif Sketsa Cover 2.....	93
Gambar 14. Proses Pewarnaan Objek.....	94
Gambar 15. Cover Buku Sang Penghulu.....	94
Gambar 16. Karakter Sultan.....	95
Gambar 17. Proses Pewarnaan Karakter.....	95
Gambar 18. Karakter Bundo.....	96
Gambar 19. Proses Pewarnaan Karakter.....	96
Gambar 20. Karakter Penghulu.....	97
Gambar 21. Proses Pewarnaan Karakter.....	97
Gambar 22. Proses Pawarnaan Objek Detail.....	98
Gambar 23. Proses Pengisian teks.....	98
Gambar 24. Proses Layout Buku.....	99
Gambar 25. Mockup Buku.....	100
Gambar 26. Hasil Akhir Cover	100
Gambar 27. Hasil Akhir Halaman 1-2.....	101

Gambar 28. Hasil Akhir Halaman 3-4.....	101
Gambar 29. Hasil Akhir Halaman 5-6.....	101
Gambar 30. Hasil Akhir Halaman 7-8.....	102
Gambar 31. Hasil Akhir Halaman 9-10.....	102
Gambar 32. Hasil Akhir Halaman 11-12.....	102
Gambar 33. Hasil Akhir Halaman 13-14.....	103
Gambar 34. Hasil Akhir Halaman 15-16.....	103
Gambar 35. Hasil Akhir Halaman 17-18.....	103
Gambar 36. Hasil Akhir Halaman 19-20.....	104
Gambar 37. Hasil Akhir Halaman 21-22.....	104
Gambar 38. Hasil Akhir Halaman 23-24.....	104
Gambar 39. Hasil Akhir Halaman 25-16.....	105
Gambar 40. Hasil Akhir Halaman 27.....	105
Gambar 41. Game.....	106
Gambar 42. Quis.....	106
Gambar 43. E-Book.....	107
Gambar 44. X-Banner.....	108
Gambar 45. Poster.....	109
Gambar 46. Feed Instagram.....	110
Gambar 47. Stiker.....	110
Gambar 48. Pin.....	111
Gambar 49. Totebag.....	111