
Pengantar Desain Komunikasi Visual Adi Kusrianto

This is likewise one of the factors by obtaining the soft documents of this **Pengantar Desain Komunikasi Visual Adi Kusrianto** by online. You might not require more time to spend to go to the ebook foundation as skillfully as search for them. In some cases, you likewise accomplish not discover the notice Pengantar Desain Komunikasi Visual Adi Kusrianto that you are looking for. It will unconditionally squander the time.

However below, in the manner of you visit this web page, it will be thus totally simple to get as skillfully as download guide Pengantar Desain Komunikasi Visual Adi Kusrianto

It will not take many times as we tell before. You can reach it while pretense something else at house and even in your workplace. in view of that easy! So, are you question? Just exercise just what we present under as without difficulty as evaluation **Pengantar Desain Komunikasi Visual Adi Kusrianto** what you past to read!



The Complete Typographer Media Sains Indonesia

This very popular design book has been wholly revised and expanded to feature a new dimension of inspiring and counterintuitive ideas to thinking about graphic design relationships. The Elements of Graphic Design, Second Edition is now in full color in a larger, 8 x 10-inch trim size, and contains 40 percent more content and over 750 images to enhance and better clarify the concepts in this thought-provoking resource. The second edition also includes a new section on Web design; new discussions of modularity, framing, motion and time, rules of

randomness, and numerous quotes supported by images and biographies. This pioneering work provides designers, art directors, and students--regardless of experience--with a unique approach to successful design. Veteran designer and educator Alex. W. White has assembled a wealth of information and examples in his exploration of what makes visual design stunning and easy to read. Readers will discover White's four elements of graphic design, including how to: define and reveal dominant images, words, and concepts; use scale, color, and position to guide the viewer through levels of importance; employ white space as a significant component of design and not merely as background; and use display and text type for maximum comprehension and value to the reader. Offering a new way to think about and use the four design elements, this book is certain to inspire better design. Allworth Press, an imprint of Skyhorse Publishing, publishes a broad range of books on the visual and performing arts, with emphasis on the business of art. Our titles cover subjects such as graphic design, theater, branding, fine art, photography, interior design, writing, acting, film, how to start careers, business and legal forms, business practices, and more. While we don't aspire to publish a New York Times bestseller or a national

bestseller, we are deeply committed to quality books that help creative professionals succeed and thrive. We often publish in areas overlooked by other publishers and welcome the author whose expertise can help our audience of readers.

Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21

Tulisan-tulisan di dalam buku ini adalah gambaran kekayaan intelektual sekaligus kepekaan sosial religius dari para penulis artikel yang tersaji melalui paparan tajam mengenai dampak dan solusi atas pandemi covid-19 dari berbagai bidang ilmu.

Keberagaman gaya tulis, pemaparan ide dan analisa yang tampak dalam buku ini menunjukkan keotentikan tulisan para civitas akademika Unika Soegijapranata yang dibungkus dengan pemikiran kreatif, solusi cerdas, serta rasa cinta mendalam akan tanah air. Setiap tulisan yang disajikan dalam buku ini disarikan oleh masing-masing penulis dari paparan yang dikaji Di Rumah Unika—sebuah serial diskusi yang menyoroti sekaligus menawarkan solusi kreatif atas beragam fenomena yang muncul sebagai dampak covid-19. Mengiringi hangatnya serial diskusi yang telah berlangsung, kiranya buku ini dapat memberikan masukan dan wawasan baru bagi setiap pihak yang berkepentingan. Editor.

PENGANTAR TIPOGRAFI Elex Media Komputindo
Buku Bunga Rampai BELA NEGARA DALAM BERBAGAI PERSPEKTIF ini memuat tulisan para akademisi

dengan berbagai perspektif keilmuan. Bagaimana pun negeri ini membutuhkan berbagai sumbangsih pemikiran dari berbagai pihak untuk Indonesia yang lebih baik. Ada yang memandang dari perspektif pariwisata, ekonomi kreatif, ketahanan pangan, juga sosial budaya dan religi.

Bunga Rampai BELA NEGARA DALAM BERBAGAI PERSPEKTIF Prenada Media

Principles of Research Methodology: A Guide for Clinical Investigators is the definitive, comprehensive guide to understanding and performing clinical research. Designed for medical students, physicians, basic scientists involved in translational research, and other health professionals, this indispensable reference also addresses the unique challenges and demands of clinical research and offers clear guidance in becoming a more successful member of a medical research team and critical reader of the medical research literature. The book covers the entire research process, beginning with the conception of the research problem to publication of findings. *Principles of Research Methodology: A Guide for Clinical Investigators* comprehensively and concisely presents concepts in a manner that is relevant and engaging to read. The text combines theory and practical application to familiarize the reader with the logic of research design and hypothesis construction, the importance of research planning, the ethical basis of human subjects research, the basics of writing a clinical research protocol and scientific paper, the logic and techniques of data generation and management, and the fundamentals and implications of various sampling techniques and alternative statistical methodologies. Organized in thirteen easy to read chapters, the text emphasizes the

importance of clearly-defined research questions and well-constructed hypothesis (reinforced throughout the various chapters) for informing methods and in guiding data interpretation. Written by prominent medical scientists and methodologists who have extensive personal experience in biomedical investigation and in teaching key aspects of research methodology to medical students, physicians and other health professionals, the authors expertly integrate theory with examples and employ language that is clear and useful for a general medical audience. A major contribution to the methodology literature, *Principles of Research Methodology: A Guide for Clinical Investigators* is an authoritative resource for all individuals who perform research, plan to perform it, or wish to understand it better.

Komunikasi Grafis Springer Science & Business Media

Buku *Kapita Selekta Desain* ini pada awalnya merupakan cacatan-cacatan dan tugas-tugas lepas yang diambil dari referensi dan internet yang terpercaya sewaktu memberi kuliah di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Padangpanjang dan juga pengalaman yang tidak dijumpai dalam literatur. Buku ini merupakan rangkuman dari berbagai buku yang ada kaitanya dengan sejarah, perkembangan, pengaruh dan dampak desain baik di Eropa, Amerika dan Asia (Indonesia). Penyusunannya disesuaikan dengan sasaran perkuliahan dan isi mata kuliah *Kapita Selekta Desain*. Ternyata cukup banyak bahan yang dapat dirangkum untuk dijadikan sebagai buku ajar.

Dwi - Quantum

Ilustrasi memiliki peran dalam membangun kesadaran intelektual, kesadaran teknologi, kesadaran politis, kesadaran edukatif, kesadaran akan perkembangan budaya serta peradaban manusia dari masa prasejarah hingga masa kini. Buku ini mengupas segala sesuatu tentang ilustrasi, bagaimana sejarahnya, bagaimana urutan tahapannya, jenisnya, dan media yang digunakan dari manual hingga digital.

“ di Rumah Unika ” Harper Collins

Graphic Design Theory is organized in three sections: "Creating the Field" traces the evolution of graphic design over the course of the early 1900s, including influential avant-garde ideas of futurism, constructivism, and the Bauhaus; "Building on Success" covers the mid- to late twentieth century and considers the International Style, modernism, and postmodernism; and "Mapping the Future" opens at the end of the last century and includes current discussions on legibility, social responsibility, and new media. Striking color images illustrate each of the movements discussed and demonstrate the ongoing relationship between theory and practice. A brief commentary prefaces each text, providing a cultural and historical framework through which the work can be evaluated. Authors include such influential designers as Herbert Bayer, L'szlo Moholy-Nagy, Karl Gerstner, Katherine McCoy, Michael Rock, Lev Manovich, Ellen Lupton, and Lorraine Wild. Additional features include a timeline, glossary, and bibliography for further reading. A must-have survey for graduate and undergraduate courses in design history, theory, and contemporary issues, *Graphic Design Theory* invites designers and interested readers of all levels to plunge into the world of design discourse.

Ilustrasi STMIK STIKOM Indonesia

Buku ini diawali dengan panduan untuk memahami jenis dan ciri buku-buku akademik yang dapat diperhitungkan sebagai KUM alias point guna kenaikan pangkat. Mengenalkan beberapa cara pengumpulan pelbagai bahan untuk penyusunan buku hingga cara menuliskannya. Fokus berikutnya yang dijadikan judul buku ini adalah pelbagai teknik pemanfaatan Microsoft Word sehingga secara otomatis dapat menyusun mulai daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar pustaka hingga daftar index. Dalam penyusunan buku akademik juga perlu membuat nomor halaman berformat angka Romawi di bagian depan dan angka Arabic di bagian utamanya. Teknik pembuatannya juga dibahas di sini. Termasuk pengorganisasian sistem penomoran berjenjang untuk judul bab, judul subbab hingga ke level-level di bawahnya. Dengan sarana ini, penulisan buku ilmiah akan menjadi mudah, cepat, dan lebih profesional. Bukan hanya penulis buku akademik yang memerlukan trik dan teknik tingkat lanjut dari

Microsoft Word ini, tetapi semua pengguna Word akan sangat terbantu dan memperoleh manfaat. Sasaran akhir penulisan buku ajar, buku referensi, dan berbagai ragam buku akademik adalah untuk diterbitkan dan memperoleh ISBN. Hal tersebut sebagaimana disyaratkan bila tulisan akan diajukan untuk kenaikan pangkat. Penulis buku ini yang telah menghasilkan lebih dari 122 judul yang diterbitkan selama 21 tahun, akan membagikan pengalaman dan pengetahuannya dalam menerbitkan buku dengan berbagai ragam prosedur dan sarana teknisnya.

Photoshop Tanpa Foto Universitas Brawijaya Press

PENGANTAR TIPOGRAFIElex Media Komputindo

International Seminar on Reformulating and Transforming Sundanese Culture, Jatinangor, February 9-10, 2011 Elex Media Komputindo

"Excel adalah program paling banyak kedua digunakan orang seluruh jagad setelah Word. Digunakan sebagai standar peralatan kerja dalam kegiatan perkantoran di semua bidang, termasuk dunia pendidikan dan ilmiah. Untuk kalangan Guru dan Pendidik, Excel adalah program yang sangat bermanfaat untuk mengelola data yang berkaitan dengan tugas-tugas di seputar kegiatan mengajar serta materi pembelajaran. Termasuk materi ajar yang akan disampaikan kepada siswa-siswanya. Buku ini ditulis dengan pendekatan bidang pendidikan maupun ilmiah. Mengingat kedua bidang tersebut senantiasa bergeliManga, Manhua & Manhwan dengan kegiatan hitung-menghitung, menganalisa, membandingkan dan menampilkan hasil yang dikehendaki, maka Excel merupakan alat bantu hitung yang super canggih yang dengan mudah dapat dikuasai orang ""awam"" yang bukan ahli komputer dan teknik informatika. Kalau banyak orang sudah familier menggunakan handphone, dengan bantuan buku ini akan semudah itulah mengoperasikan Excel. Pembahasan dalam buku mencakup: - Bekerja pada Workbook dan Worksheet - Melakukan Kalkulasi dengan Excel - Memasukkan dan Menghitung Data Tanggal dan Waktu - Permasalahan Matematika dan Trigonometri - Mengelola Database Siswa - Mengenal dan Mengelola Tabel - Menampilkan Data dalam Grafik - Mengolah Data Teks - Mencari dan Menampilkan Data - Fungsi-Fungsi untuk melakukan Konversi

- Menyisipkan Gambar ke Worksheet - Alat Bantu dalam Statistika"
PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM PENERAPAN Elex Media Komputindo

"Bisnis Desain Grafis merupakan salah satu bentuk industri kreatif yang disadari belakangan merupakan bentuk industri yang memiliki nilai tambah paling tinggi bila dibanding dengan industri manufactur secara umum. Desain Grafis sering dipergunakan untuk mengantisipasi berbagai persoalan, baik komunikasi sosial maupun komersial. Dewasa ini, desainer grafis banyak dibutuhkan dalam pelbagai kegiatan industri serta institusi untuk mengomunikasikan kegiatan dan memasarkan produknya. `Untuk jadi desainer andal`, menurut Dr. Priyanto Sunarto (Head of Doctoral Programs Visual Arts and Design-Faculty of Art and Design Institut Teknologi Bandung), `sekolah bukan satu-satunya jalan. Seorang Otodidak bisa belajar dari banyak membaca, rajin mencari tahu, berguru pada pendesain yang berhasil, selalu menggali ilmu. Yang bersekolah pun, kalau itikadnya hanya ingin mendapatkan ijazah maka nantinya ia hanya akan menjadi pegawai biasa saja...` Secara umum, lapangan kerja yang tersedia dalam jumlah paling banyak adalah di bidang industri, baik industri manufaktur, perdagangan, penerbitan/percetakan. Skill yang paling banyak dibutuhkan adalah tingkatan ahli madya. Jika berprofesi sebagai pegawai di bidang desainer grafis bukan pilihan Anda, Anda dapat membuka sendiri lapangan kerja di bidang Desain Grafis. Dengan memiliki keterampilan desainer grafis, Anda dapat melakukan usaha mandiri atau bekerja sama dalam menjalankan investasi suatu usaha tertentu dalam membuka lapangan kerja bagi masyarakat. Buku ini ditulis oleh seorang praktisi yang memberikan wawasan untuk membuka usaha dengan berbekal keterampilan desain grafis, serta membahas mulai ide, modal, hingga penghitungan biaya untuk harga jual."

Corel Draw Elex Media Komputindo

Persaingan antara satu perusahaan dengan perusahaan yang lain untuk merebut perhatian para target sasaran dilakukan melalui berbagai upaya. Salah satu upayanya adalah dengan memberikan informasi melalui media yang saat ini dikenal dengan istilah iklan. Beberapa iklan dibuat dengan konsep yang menyesuaikan situasi, kondisi, maupun isu-isu terhangat yang sedang terjadi. Hal inilah yang turut diusung oleh produk rokok Djarum Fil... Gold 76. Pesta Demokrasi pada 2014, turut dimanfaatkan pula oleh perusahaan rokok tersebut dengan menghadirkan satu iklan yang mengandung komunikasi kritis yang disajikan secara humoris. Karya audio visual memiliki unsur tanda yang berbentuk bahasa verbal dan visual. Selain itu, teks dan penyajian visualnya juga mengandung ikon. Pendekatan semiotik dapat diterapkan untuk menggali makna dan membaca tanda dalam keseluruhan sajian karya audio visual. Teori Peirce diterapkan untuk melihat tanda iklan, teori Barthes untuk melihat kode-kode yang terdapat di dalam iklan, serta teori Saussure untuk melihat makna konotatif dan makna denotatif.

Principles of Research Methodology Penerbit Lakeisha

Multimedia interaktif merupakan penyajian visual dengan menggunakan gabungan objek teks, gambar, suara, video, dan animasi untuk kebutuhan media pembelajaran maupun untuk keperluan promosi dan bisnis. Penyajian multimedia interaktif harus memperhatikan prinsip dasar mengenai multimedia seperti kesesuaian antara text dengan gambar, kesesuaian antara gambar dengan suara, kesesuaian semua gabungan unsur media dengan tema. Jenis-jenis multimedia bisa dikategorikan ada yang pasif artinya multimedia berjalan secara sekuensial seperti video atau film. Jenis Multimedia yang kedua adalah multimedia interaktif yang mengandung aktifitas kontrol user terhadap sebuah

multimedia seperti game dan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi interaktif di dalam sebuah perangkat mobile. Sebelum membuat multimedia interaktif perlu dirancang skenario multimedia yang akan dibuat yang dengan menggunakan konsep storyboard. Storyboard adalah rangkaian ide desain multimedia ke dalam sebuah dokumen. Format model storyboard bisa berbentuk kartu, double column, dan model landscape. Struktur menu adalah bagian kegiatan dari merancang sebuah multimedia interaktif sehingga hasil rancangan multimedia interaktif bisa terstruktur dari sisi navigasi kontrol menu. Jenis-jenis navigasi diantaranya adalah struktur menu linier, non linier, hierarchy, dan composite. Untuk implementasi hasil dari konsep melalui storyboard maka perlu alat bantu program aplikasi untuk mewujudkan hasil ide ke dalam bentuk visual gambar bergerak, text bergerak, suara, dan video. Alat bantu untuk mewujudkannya bisa menggunakan program aplikasi Unity. Unity adalah game engine yang bisa membuat media interaktif dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi. Buku ini membahas dasar-dasar pengenalan Unity 2D seperti pengenalan interface unity, membuat teks, gambar, objek 2D animasi. Unity 2D juga bisa membuat kontrol player terhadap sebuah tema permainan seperti halnya permainan berpetualang mencari harta karun dalam objek 2 dimensi. Kesimpulan dari buku ini sangat cocok bagi umum, mahasiswa, dosen, para peneliti yang ingin membuat proyek multimedia interaktif dengan Unity 2D

TIPOGRAFI Penerbit NEM

Tugas Akhir menjadi karya akhir bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk mencapai kesajarannya, selain membuat karya visual juga dituntut

untuk menyusun laporan berbasis pada penelitian. Metodologi menjadi kata yang terkesan sulit, padahal jika dimengerti prinsip dan tahapannya akan menjadi mudah. Sesuai dengan tahapan pada design thinking, buku ini menunjang tahap define penentuan fenomena dan permasalahan, serta tahap research pengumpulan data dan analisis yang hasilnya akan digunakan pada tahap ideate. Berbeda dengan metode penelitian yang selalu berketub kuantitatif atau kualitatif, desain sebagai problem solving memerlukan pandangan yang lebih luas. Penelitian desain komunikasi visual menggunakan tiga aspek untuk membahas karya visual, yaitu aspek karya itu sendiri, aspek pembuat karya atau desainer, dan aspek pemirsa atau target audience. Setiap aspek menggunakan instrumen penelitian yang berbeda, hasilnya digunakan untuk penarikan kesimpulan dan penentuan kriteria big idea untuk mendesain. Salah satu persyaratan lulus sarjana adalah mengunggah tulisan ilmiah dengan format jurnal dari laporan tugas akhir, yang persyaratannya hampir sama dengan penulisan skripsi. Untuk itu latihan penulisan laporan ilmiah sudah dapat dimulai dari mata kuliah Bahasa Indonesia, logika membentuk kata, kalimat, alinea. Dilanjutkan dengan cara mengumpulkan data dan menganalisis pada mata kuliah Metode Penelitian, kemudian melakukan penelitian serta mempresentasikan hasilnya pada mata kuliah Seminar, dan mengaplikasikan semua tahapan ini pada Tugas Akhir. Dilengkapi dengan panduan penulisan untuk jurnal, buku ini dapat memudahkan para mahasiswa dalam mencari data, menganalisis, menyusun laporan ilmiah, mempresentasikan dalam forum seminar, serta menulis artikel untuk publikasi ilmiah.

Microsoft Word untuk Buku Ajar PENGANTAR TIPOGRAFI

"Buku ini di sajikan untuk memudahkan pemahaman anda, sengaja kami tampilkan banyak gambar dan contoh, sehingga tanpa di depan komputer pun anda masih dnegan mudah dapat mempelajari microsoft office project melalui buku ini. di samping itu, kami juga menyajikan latihan proyek di luar proyek rekayasa sipil agar anda dapat menegembangkan ide anda sendiri dalam memanfaatkan program ini pada jenis proyek-proyek yang lebih luas."

Berkarier di Dunia Grafis Academia Publication

Tipografi, itulah ilmu yang perlu dikenal khususnya bagi Anda yang gemar menggunakan aksara pada program program komputer, seperti CoreIDRAW, Illustrator, InDesign, Photoshop, bahkan juga pada Microsoft Word, Excel dan PowerPoint. Karena pada penggunaan program tersebut biasanya pemakai akan memanfaatkan aksara untuk di tata letaknya, diolah dan dikombinasikan antara satu jenis aksara dengan aksara yang lain sebagai elemen grafis. Tipografi diperlukan pada bidang profesi yang sangat luas, di mana semua bidang tersebut memerlukan penggunaan jenis-jenis dan sifat aksara secara spesifik. Bentuk dan tampilah aksara yang Anda pilih akan menyiratkan karakter visual tertentu serta menguatkan makna pesan lewat bentuk tersebut. Sebenarnya tidak ada jenis aksara yang buruk, hanya penggunaannya yang harus tepat. Untuk itulah buku Pengantar Tipografi mencoba memberikan wawasan melalui pendekatan sejarah, anatomi serta fungsi macam-macam bentuk aksara sehingga Anda terhindar dari kesalahan dalam memilih bentuk aksara dan tidak terkesan amatir. Buku ini menyajikan contoh-contoh bagaimana tipografi diterapkan para praktisi. Sambil membaca uraian dari berbagai arah pengenalan ilmu tentang aksara ini, pembaca disajikan dengan ratusan contoh tatanan, komposisi serta perbandingan bentuk bentuk aksara. Tidak hanya sekedar yang dimuat dalam buku ini, tetapi pada bonus CD, penulis menyertakan banyak contoh-contoh karya komposisi aksara. Dengan bertamasya ke seantero bidang profesi yang menyangkut dan memanfaatkan tipografi, wawasan Anda akan bentuk dan bagaimana memadu aksara akan berkembang. Ide-ide akan muncul dan kreasi-kreasi itu akan memperkaya desain Anda.

Proses Kreasi Ilustrasi Serial Buku Cerita Anak Lovely Buddies (Lobu) CRC Press

The fourth book in David E. Carter ' s perennially bestselling Big Book of Logos series was the largest yet, and is now available in

paperback! The Big Book of Logos 4 shows what 's new and compelling in the world of logo design, providing endless inspiration for graphic designers in the critical 'idea-generating' phase. This collection showcases effective logo design from around the world; the variety of styles and techniques on display cover the complete creative spectrum.

Manajemen Surat Kabar Elex Media Komputindo

Buku ini menjelaskan berbagai teori tentang branding yang ditulis oleh pakar branding nasional dan internasional. Pendekatannya sangat sederhana, tujuannya untuk memudahkan para pembaca memahami isinya lebih cepat dan menyenangkan. Setelah mendapatkan pengertian branding, berikutnya pembaca akan diajak untuk memahami segmen-segmen branding yang lebih spesifik seperti personal branding, corporate branding, political branding, city branding, nation branding, dan tidak lupa juga tentang strategi dari masing-masing branding itu yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Walaupun strategi itu masih sederhana, namun dilengkapi dengan referensi sehingga pembaca bisa melacak sekaligus mendalaminya. Ulasan berikutnya dari buku ini menjelaskan tentang konsumen yang terkait dengan kegiatan branding. Berbagai karakter konsumen dan cara pendekatannya perlu disampaikan utamanya untuk memberikan manfaat pada sales personal ketika mereka berhadapan dengan konsumen. Cara pendekatan yang tepat akan menghasilkan kebaikan dalam bisnis. Itulah kira-kira tujuan mengenal karakter konsumen. Kemudian, setelah itu penjelasan aspek teori komunikasi digunakan untuk mengaitkan branding dalam perspektif komunikasi. Meskipun penjelasannya masih

sederhana, kami berharap buku ini bisa diterima oleh mahasiswa, praktisi, konsultan, maupun masyarakat umum.

Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Edisi Revisi
Penerbit Pustaka Rumah C1nta

Buku ini terdiri dari 12 (dua belas) bab yang ditulis oleh para akademisi, pakar, dan praktisi yang ada di Indonesia. Buku ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pelajar, mahasiswa, dan masyarakat pada umumnya. Selain itu juga, kami mengharapkan buku ini dapat memberikan sumbangsih keilmuan dan menambah wawasan tentang ilmu komunikasi.

Kapita Selekt Citraleka Desain 2020: Dialektika Seni, Desain, dan Kebudayaan Pada Era Revolusi Industri 4.0 Chronicle Books

Buku cerita anak merupakan media pembelajaran sekaligus media hiburan yang unik karena lewat buku cerita anak dapat mengetahui berbagai hal baru yang belum mereka ketahui. Begitu besar peranan buku cerita bagi pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan intelektual, spiritual, dan emosional untuk anak. Buku cerita anak yang baik berisikan ilustrasi yang dapat berperan sebagai pendukung dan mengomunikasikan jalan cerita, bukan hanya sebagai penghias semata. Lovely Buddies merupakan salah satu buku cerita anak yang telah memenuhi kriteria tersebut. Lovely Buddies atau dikenal juga dengan nama LoBu merupakan serial buku cerita untuk anak usia pra-sekolah (2-6 tahun) yang terdiri dari 6 buah buku cerita dengan tokoh utama karakter hewan-hewan berbeda di setiap judul bukunya. LoBu sarat pesan moral serta berisikan beragam pengetahuan dan pelajaran moral yang penting bagi nilai – nilai pembentukan karakter anak yang nantinya akan berguna sebagai bekal bagi kehidupannya kelak di masa depan. Buku ini berisi analisis proses kreatif dibalik pembuatan ilustrasi buku cerita anak LoBu. Serial ini disajikan dengan ilustrasi yang menarik dan warna – warni serta atraktif. LoBu juga dikemas dengan jalan cerita yang sederhana dan jenaka, dengan menggunakan karakter fabel yang lucu dan menggemaskan, sehingga jauh dari kesan menggurui. Oleh karenanya LoBu merupakan media pembelajaran (edukatif) bagi anak yang juga bersifat hiburan

(entertainment).