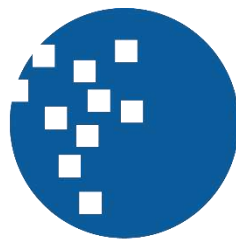


**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK EDUKASI  
KECERDASAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA 3-6 TAHUN**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Tania Adeline**

**00000027953**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2022**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK EDUKASI  
KECERDASAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA 3-6 TAHUN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Tania Adeline**

**00000027953**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Tania Adeline

Nomor Induk Mahasiswa : 00000027953

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK EDUKASI**

### **KECERDASAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA 3-6 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 13 Juni 2022



(Tania Adeline)

UMN  
UNIVERSIT  
MULTIMED  
NUSANTARA


## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK EDUKASI  
KECERDASAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA 3-6 TAHUN**


Oleh  
Nama : Tania Adeline  
NIM : 00000027953  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 13 Juni 2022  
Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang

  
Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.  
0312096805/E023959

Penguji

  
Dr. Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.  
0319037807/E023902

Pembimbing

  
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tania Adeline  
NIM : 00000027953  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK EDUKASI**

### **KECERDASAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA 3-6 TAHUN**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 24 Juni 2022

Yang menyatakan,



(Tania Adeline)

UNIVERSITA  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatNya penulisan Tugas Akhir ‘Perancangan Buku Interaktif untuk Edukasi Kecerdasan Emosional pada Anak Usia 3-6 Tahun’ dapat berjalan dan selesai dengan baik. Penulisan laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam perancangan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dan pengalaman berharga atas ketersediaan beberapa pihak, maka dari itu saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daully, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni & Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi agar terselesaikannya tugas akhir ini.
5. Maria Jessica, selaku Psikolog Klinis Anak yang menjadi narasumber utama dalam melengkapi kebutuhan data pada Tugas Akhir ini.
6. Tiffany, Amalia Apriyanti, dan Amanda Marsha, selaku perwakilan dari orang tua yang menjadi representatif sasaran audiens dari Tugas Akhir ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Tangerang, 24 Juni 2022



(Tania Adeline)

# PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK EDUKASI KECERDASAN EMOSIONAL PADA ANAK USIA 3-6 TAHUN

(Tania Adeline)

## ABSTRAK

Kecerdasan emosional memiliki banyak manfaat positif, terutama dalam perkembangan anak usia dini (*golden age*), meskipun demikian orang tua dan masyarakat di Indonesia kurang memperhatikan hal tersebut dan lebih berorientasi pada perkembangan kecerdasan intelektual (Azkia, 2021). Pada kenyataannya, kecerdasan intelektual harus diimbangi dengan kecerdasan emosional agar anak tidak mengalami banyak hambatan dalam perkembangannya (Verauli, 2021). Padahal jika hal ini dibiarkan akan menimbulkan potensi hilangnya kesempatan anak dalam mendapatkan stimulus perkembangan pembelajaran (Sumantri, 2021). Dampak ini mengakibatkan anak mengalami *learning loss* dalam aspek kecerdasan emosionalnya, seperti kurang mampu berempati kepada orang lain, kurangnya rasa percaya diri, maupun kecenderungan memiliki sifat yang pasif. Oleh karena itu, penulis ingin merancang sebuah buku interaktif yang dapat diterapkan oleh orang tua di rumah untuk membantu proses stimulus anak dalam mengedukasi kecerdasan emosional pada anak usia dini.

**Kata kunci:** Buku Interaktif, Edukasi, Kecerdasan Emosional

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# ***INTERACTIVE BOOK FOR EMOTIONAL INTELLIGENCE***

## ***EDUCATION TO CHILDREN AGED 3-6 YEARS OLD***

Tania Adeline

### ***ABSTRACT***

*Emotional intelligence have many positive benefits, especially in the development of early childhood (golden age). Parents and community in Indonesia pay less attention about this and likely to more oriented developing child's intellectual intelligence (Azkia, 2021). In fact, intellectual must be balanced with emotional intelligence so children do not experiencing many obstacles in their development state (Verauli, 2021). Many parents decided to delay sending their children to Early Childhood Education. This situation could lead the potential of loss learning development stimulus on children (Sumantri, 2021). The affect in emotional intelligence of child are lack of empathy with other, lack of confidence, even tendency to have a passive nature. Therefore, the author wants to design an interactive book that can be applied by parents at home to help educating their child's emotional intelligence since early childhood.*

***Keywords:*** *Interactive Book, Education, Emotional Intelligence*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	4
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir</b> .....	5
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir</b> .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
<b>2.1 Desain Komunikasi Visual</b> .....	6
<b>2.1.1 Fungsi Desain</b> .....	6
<b>2.1.2 Unsur-unsur Desain</b> .....	8
<b>2.1.3 Prinsip Desain</b> .....	34
<b>2.2 Media Informasi</b> .....	38
<b>2.2.1 Media Informasi Cetak</b> .....	39
<b>2.2.2 Media Informasi Online</b> .....	40
<b>2.2.2 Tujuan Media Informasi</b> .....	40
<b>2.3 Media Interaktif</b> .....	41
<b>2.3.1 Unsur-unsur Interaksi</b> .....	42
<b>2.3.2 Jenis Interaksi</b> .....	42
<b>2.4 Kecerdasan Emosional</b> .....	43
<b>2.4.1 Karakteristik Emosi pada Anak Usia Dini</b> .....	43

2.4.2	<b>Komponen dalam Kecerdasan Emosi</b> .....	44
2.4.3	<b>Faktor Pendukung Kecerdasan Emosional pada Anak Usia Dini</b> .....	45
2.4.4	<b>Manfaat Kecerdasan Emosi pada Anak</b> .....	47
2.4.5	<b>Edukasi Kecerdasan Emosional</b> .....	48
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN</b> .....	51
3.1	<b>Metodologi Penelitian</b> .....	51
3.1.1	<b>Metode Kualitatif</b> .....	51
3.1.2	<b>Metode Kuantitatif</b> .....	62
3.2	<b>Metodologi Perancangan</b> .....	67
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN</b> .....	70
4.1	<b>Strategi Perancangan</b> .....	70
4.1.1	<b>Tahapan Inspiration</b> .....	70
4.1.2	<b>Tahapan Ideation</b> .....	78
4.1.3	<b>Tahapan Implementation</b> .....	121
4.2	<b>Analisis Perancangan</b> .....	130
4.2.1	<b>Alpha Test</b> .....	130
4.2.3	<b>Beta Test</b> .....	147
4.3	<b>Budgeting</b> .....	151
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	154
5.1	<b>Simpulan</b> .....	154
5.2	<b>Saran</b> .....	
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	xiii
<b>LAMPIRAN</b>	.....	xviii

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT pada Referensi Buku .....	59
Tabel 3.2 Analisis SWOT pada Referensi Media Interaktif .....	60
Tabel 3.3 Analisis SWOT pada Video <i>Motion Graphic</i> .....	62
Tabel 4.1 Penjelasan Pemilihan Warna Utama pada Karakter .....	81
Tabel 4.2 Keterangan Bagian-bagian Buku .....	84
Tabel 4.3 Keterangan Tiap Bagian Buku .....	85
Tabel 4.4 Analisis Visual pada <i>Alpha Test</i> .....	85
Tabel 4.5 Analisis Konten dan Mekanisme pada <i>Alpha Test</i> .....	138
Tabel 4.6 Analisis Interaktivitas pada <i>Alpha Test</i> .....	141
Tabel 4.7 Hasil Perbaikan dari <i>Alpha Test</i> .....	145
Tabel 4.8 Biaya untuk Media Primer .....	151
Tabel 4.9 Biaya untuk Media Sekunder .....	152

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Titik pada Desain .....	8
Gambar 2.2 Garis pada Desain .....	9
Gambar 2.3 Bidang Geometris pada Desain .....	10
Gambar 2.4 Bidang Organik pada Desain.....	10
Gambar 2.5 Ukuran pada Desain .....	11
Gambar 2.6 Tekstur pada Desain .....	11
Gambar 2.7 Jenis-jenis Tesktur Kertas .....	12
Gambar 2.8 Tipografi pada Desain .....	13
Gambar 2.9 <i>Typeface</i> Serif pada Desain .....	14
Gambar 2.10 <i>Typeface</i> Sans Serif pada Desain .....	15
Gambar 2.11 <i>Typeface</i> Script pada Desain .....	15
Gambar 2.12 <i>Typeface Decorative</i> pada Desain .....	16
Gambar 2.13 <i>Color Wheel</i> .....	17
Gambar 2.15 Perbedaan Warna RGB dan CMYK .....	18
Gambar 2.16 Warna Primer .....	18
Gambar 2.17 Warna Sekunder .....	19
Gambar 2.18 Warna Tersier .....	19
Gambar 2.19 <i>Hue, Saturation, Value</i> .....	20
Gambar 2.20 Contoh Pengaplikasian Warna Monoton .....	21
Gambar 2.21 Contoh Pengaplikasian Warna <i>Monochrome</i> .....	22
Gambar 2.22 Contoh Pengaplikasian Warna <i>Analogus</i> .....	22
Gambar 2.23 Contoh Pengaplikasian Warna <i>Complementary</i> .....	23
Gambar 2.24 Contoh Pengaplikasian Warna <i>Split Complementary</i> .....	23
Gambar 2.25 Contoh Pengaplikasian Warna <i>Triads</i> .....	24
Gambar 2.26 Contoh Pengaplikasian Warna <i>Tetrads</i> .....	24
Gambar 2.27 Unsur <i>Layout</i> pada Desain Grafis .....	28
Gambar 2.28 Elemen <i>Grid System</i> pada Desain Grafis .....	28
Gambar 2.29 Contoh Penerapan <i>Single-Column Grids</i> .....	30
Gambar 2.30 Contoh Penerapan <i>Multiple-Column Grids</i> .....	31
Gambar 2.31 Contoh Penerapan <i>Modular Grids</i> .....	32
Gambar 2.32 Contoh Penerapan <i>Hierarchial Grids</i> .....	33
Gambar 2.33 Contoh Penerapan <i>Baseline Grids</i> .....	33
Gambar 2.34 Contoh Penerapan <i>Compound Grids</i> .....	31
Gambar 2.35 Perbedaan Simetris dan Asimetris .....	35
Gambar 2.36 Penerapan Simetris pada Desain .....	35
Gambar 2.37 Perbedaan Asimetris pada Desain .....	36
Gambar 2.38 Penerapan <i>Laws of Perceptual Organization</i> .....	37
Gambar 2.39 Contoh Media Cetak: Buku Interaktif .....	39

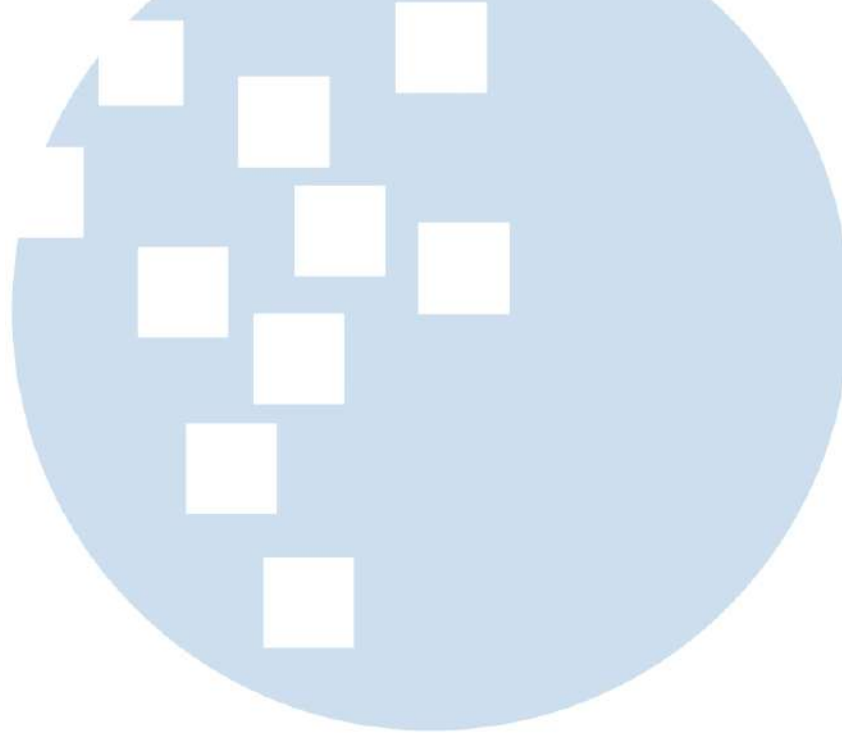
Gambar 2.40 Contoh Media Informasi Interaktif .....	39
Gambar 2.41 Contoh Media Informasi <i>Online</i> : Video Animasi .....	35
Gambar 3.1 Wawancara dengan Tiffany .....	51
Gambar 3.2 Wawancara dengan Amalia Apriyanti .....	53
Gambar 3.3 Wawancara dengan Amanda Marsha .....	54
Gambar 3.4 Wawancara dengan Maria Jessica .....	56
Gambar 3.5 Buku <i>The Color Monster</i> .....	58
Gambar 3.6 Isi dalam Buku <i>The Color Monster</i> .....	59
Gambar 3.7 Mainan ‘ <i>Making Faces ..</i> ’ dari Manhattan Toy .....	60
Gambar 3.8 Video <i>Motion Graphic</i> oleh <i>Smile and Learn - English</i> .....	61
Gambar 3.9 Hasil Kuesioner: Usia Responden.....	63
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner: Domisili Responden .....	63
Gambar 3.11 Hasil Kuesioner: Pola Asuh Orang Tua .....	64
Gambar 3.12 Hasil Kuesioner: Pengetahuan Kecerdasan Emosional Responden	64
Gambar 3.13 Hasil Kuesioner: Penerapan Pola Asuh Orang Tua .....	65
Gambar 3.14 Hasil Kuesioner: <i>Self-awareness</i> pada Anak .....	65
Gambar 3.15 Hasil Kuesioner: <i>Self-regulation</i> pada Anak.....	65
Gambar 3.16 Hasil Kuesioner: <i>Motivation</i> pada Anak .....	66
Gambar 3.17 Hasil Kuesioner: <i>Empathy</i> pada Anak .....	66
Gambar 3.18 Hasil Kuesioner: <i>Social-skill</i> pada Anak.....	66
Gambar 3.18 Hasil Kuesioner: <i>Social-skill</i> pada Anak.....	66
Gambar 3.19 Pendapat Orang Tua tentang isi Konten dari Media Informasi Interaktif yang diminati oleh Anak .....	67
Gambar 3.20 Pendapat Orang Tua tentang Isi Konten dari Media Informasi Interaktif.....	67
Gambar 4.1 Skema Tahapan <i>Inspiration</i> .....	70
Gambar 4.2 <i>Mindmap</i> .....	71
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> – Orang Tua.....	73
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> – Anak .....	73
Gambar 4.5 <i>Finding Big Ideas</i> .....	74
Gambar 4.6 <i>Play Pyramid</i> .....	76
Gambar 4.7 <i>The Sliding Scales of Play</i> .....	76
Gambar 4.8 Skema Tahapan <i>Ideation</i> .....	78
Gambar 4.9 <i>Moodboard</i> .....	79
Gambar 4.10 Referensi Desain .....	80
Gambar 4.11 Pengaplikasian Tipografi pada Perancangan Buku .....	83
Gambar 4.12 Perancangan Katern Buku .....	89
Gambar 4.13 Pengaplikasian <i>Grid System</i> pada Buku.....	90
Gambar 4.14 Perancangan <i>Basic Sketch</i> Karakter .....	99
Gambar 4.15 Alternatif Perancangan Karakter Pam.....	91
Gambar 4.16 Referensi Perancangan Karakter Pam .....	91



Gambar 4.17 Perancangan Karakter Pam .....	92
Gambar 4.18 Finalisasi Perancangan Karakter Pam .....	92
Gambar 4.19 <i>Character Sheet</i> Pam.....	93
Gambar 4.20 Alternatif Perancangan Karakter Flo.....	93
Gambar 4.21 Referensi Perancangan Karakter Flo.....	94
Gambar 4.22 Perancangan Karakter Flo .....	95
Gambar 4.23 Finalisasi Perancangan Karakter Flo.....	95
Gambar 4.24 <i>Character Sheet</i> Flo .....	96
Gambar 4.25 Alternatif Perancangan Karakter Tin .....	96
Gambar 4.26 Referensi Perancangan Karakter Tin.....	97
Gambar 4.27 Perancangan Karakter Tin .....	97
Gambar 4.28 Finalisasi Perancangan Karakter Tin.....	98
Gambar 4.29 <i>Character Sheet</i> Tin .....	98
Gambar 4.30 Alternatif Perancangan Karakter Emi .....	99
Gambar 4.31 Referensi Perancangan Karakter Emi .....	99
Gambar 4.32 Perancangan Karakter Emi .....	100
Gambar 4.33 Finalisasi Perancangan Karakter Emi .....	100
Gambar 4.34 <i>Character Sheet</i> Emi .....	101
Gambar 4.35 Alternatif Perancangan Karakter Cia .....	101
Gambar 4.36 Referensi Perancangan Karakter Cia.....	101
Gambar 4.37 Perancangan Karakter Cia .....	102
Gambar 4.38 Finalisasi Perancangan Karakter Cia.....	102
Gambar 4.39 <i>Character Sheet</i> Cia .....	104
Gambar 4.40 <i>Low Fidelity</i> Perancangan <i>Environment</i> .....	103
Gambar 4.41 Proses Perancangan <i>Environment</i> 1 .....	104
Gambar 4.42 Proses Perancangan <i>Environment</i> 2 .....	104
Gambar 4.43 Proses Perancangan <i>Environment</i> 3 .....	105
Gambar 4.44 Proses Perancangan <i>Environment</i> 4 .....	105
Gambar 4.45 Proses Perancangan <i>Environment</i> 5 .....	106
Gambar 4.46 Proses Perancangan <i>Environment</i> 6 .....	106
Gambar 4.47 Proses Perancangan <i>Environment</i> 7 .....	107
Gambar 4.48 Perancangan Aset Visual.....	107
Gambar 4.49 Perancangan <i>Grid System</i> .....	108
Gambar 4.50 Perancangan Mekanisme Interaktivitas.....	108
Gambar 4.51 Proses Perancangan <i>Front</i> dan <i>Back Cover</i> .....	109
Gambar 4.52 Proses Pewarnaan <i>Front</i> dan <i>Back Cover</i> .....	110
Gambar 4.53 Proses Perancangan Halaman Biodataku dan Informasi Buku .....	110
Gambar 4.54 Proses Pewarnaan Halaman Biodataku dan Informasi Buku .....	110
Gambar 4.55 Proses Perancangan Halaman Perkenalan Karakter.....	111
Gambar 4.56 Proses Pewarnaan Halaman Perkenalan Karakter .....	112

Gambar 4.57 Aset Visual Judul Tiap Bagian Cerita .....	113
Gambar 4.58 Proses Pengaturan Komposisi Judul Cerita Tiap Bagian .....	113
Gambar 4.59 Perancangan Halaman Isi Cerita .....	114
Gambar 4.60 Halaman Interaktivitas Tiap Bagian Cerita .....	115
Gambar 4.61 Halaman Tantangan dan Catatan bagi Orang Tua Pada Tiap Bagian Cerita .....	116
Gambar 4.62 Perancangan <i>Sticker</i> sebagai Media Sekunder .....	117
Gambar 4.63 Perancangan Kertas Mewarnai sebagai Media Sekunder .....	118
Gambar 4.64 Perancangan <i>Web Banner</i> .....	118
Gambar 4.65 Perancangan <i>X-banner</i> .....	119
Gambar 4.66 Perancangan Poster .....	120
Gambar 4.67 Hasil <i>Prototype</i> di <i>Figma</i> .....	121
Gambar 4.68 <i>Mockup Front</i> dan <i>Back Cover</i> .....	122
Gambar 4.69 <i>Mockup</i> Judul Tiap Bagian Cerita .....	123
Gambar 4.70 Mekanisme Interaktivitas Halaman Judul .....	123
Gambar 4.71 <i>Mockup</i> Halaman Isi Cerita .....	124
Gambar 4.72 Mekanisme Interaktivitas Halaman Isi Cerita .....	125
Gambar 4.73 <i>Mockup</i> Halaman Tantangan dan Catatan Orang Tua .....	125
Gambar 4.74 Mekanisme <i>Pop-up Peekaboo</i> .....	126
Gambar 4.75 <i>Mockup Sticker</i> .....	127
Gambar 4.76 <i>Mockup</i> Kertas Mewarnai .....	127
Gambar 4.77 <i>Mockup Web Banner</i> pada <i>Website Gramedia</i> .....	128
Gambar 4.78 <i>Mockup X-banner</i> .....	128
Gambar 4.79 <i>Mockup</i> Poster .....	129
Gambar 4.80 <i>Mockup</i> Buku Cerita dalam Bentuk Digital .....	130
Gambar 4.81 Analisis Gaya Ilustrasi pada Buku Cerita .....	132
Gambar 4.82 Diagram 1 Analisis Gaya Ilustrasi pada Buku Cerita .....	132
Gambar 4.83 Diagram 2 Analisis Gaya Ilustrasi pada Buku Cerita .....	133
Gambar 4.84 Analisis Tipografi pada Buku Cerita .....	134
Gambar 4.85 Diagram Analisis Tipografi pada Buku Cerita .....	134
Gambar 4.86 Analisis Layout pada Buku Cerita .....	136
Gambar 4.87 Diagram Analisis Layout pada Buku Cerita .....	137
Gambar 4.88 Diagram Analisis Pemilihan Warna pada Buku Cerita .....	138
Gambar 4.89 Diagram 1 Analisis Penyampaian Informasi pada Buku Cerita .....	139
Gambar 4.90 Diagram Analisis Konten dan Mekanisme pada Buku Cerita .....	139
Gambar 4.91 Diagram Analisis Konten dan Mekanisme pada Buku Cerita .....	140
Gambar 4.92 Diagram Analisis Interaktivitas pada Buku Cerita .....	142
Gambar 4.93 Diagram 2 Analisis Interaktivitas pada Buku Cerita .....	142
Gambar 4.94 Diagram 3 Analisis Interaktivitas pada Buku Cerita .....	143
Gambar 4.95 Diagram 3 Analisa Interaktivitas pada Buku Cerita .....	144

Gambar 4.96 Analisis Beta secara Offline.....	147
Gambar 4.97 Analisis Visual pada Beta Test.....	148
Gambar 4.98 Analisis Konten dan Mekanisme pada Beta Test.....	149
Gambar 4.99 Analisis Interaktivitas pada Beta Test.....	150



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan Akademik Tugas Akhir .....	xviii
Lampiran B Hasil Kuesioner pada Tahapan <i>Inspiration</i> .....	xviii
Lampiran C Hasil Kuesioner pada Tahapan <i>Implementation – Alpha Test</i> .....	xviii
Lampiran D Pengecekan Turnitin .....	xxxiii
Lampiran E Hasil Wawancara dengan Tiffany .....	xviii
Lampiran F Hasil Wawancara dengan Amalia Apriyanti .....	xviii
Lampiran G Hasil Wawancara dengan Amanda Marsha .....	1vi
Lampiran H Hasil Wawancara dengan Maria Jessica .....	1xiv



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA