

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI BAGI ANAK  
MENGENAL CARA BERIBADAH AGAMA KONGHUCU**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Kenny Liu  
00000034892**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2023**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI BAGI ANAK  
MENGENAL CARA BERIBADAH AGAMA KONGHUCU**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)**

**Kenny Liu  
00000034892**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kenny Liu

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034892

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI BAGI ANAK MENGENAL CARA BERIBADAH AGAMA KONGHUCU**

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, 7 Juni 2023

  
  
(Kenny Liu)

UMMA  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI BAGI ANAK  
MENGENAL CARA BERIBADAH AGAMA KONGHUCU**

Oleh

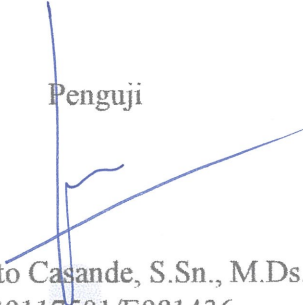
Nama : Kenny Liu  
NIM : 00000034892  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 22 Juni 2023  
Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang

Penguji

  
Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.  
0414078202/E025361

  
Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.  
0330117501/E081436

Pembimbing

  
Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds.  
0309089201/E066120

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

  
Fonita Theresia Volianto, 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 : Kenny Liu  
NIM : 00000034892  
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 ILUSTRASI BAGI ANAK**

#### **MENGENAL CARA BERIBADAH AGAMA KONGHUCU**

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, 6 Juli 2023

Yang menyatakan,



(Kenny Liu)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Indonesia merupakan negara yang menjunjung tinggi nilai keagamaan karena hal tersebut telah menjadi satu hal penting yang tidak bisa lepas dari cara masyarakat Indonesia menjalani kehidupan. Pasca reformasi pada tahun 1998, Presiden Abdurrahman Wahid menyatakan bahwa Indonesia mengakui 6 agama yang salah satunya merupakan agama Konghucu. Walaupun banyak orangtua mengerti dan paham mengenai tata cara pelaksanaan ibadah maupun peralatan yang dibutuhkan dalam ritual agama Konghucu, hal tersebut tidak menjamin bahwa sang anak dapat mengerti juga. Kurangnya media informasi yang membahas mengenai tata cara pelaksanaan ibadah dalam agama Konghucu pun turut berdampak pada kurangnya pengetahuan anak mengenai ritual ibadah agama Konghucu maupun perlengkapan yang harus dipersiapkan sebelum melakukan ibadah tersebut. Akibat dari minimnya tingkat pengetahuan anak mengenai tata cara pelaksanaan ibadah berimbas pada sang anak kesulitan untuk melakukan ibadahnya sendiri karena mereka tidak memahami langkah-langkah ibadah maupun apa yang perlu dipersiapkan.

Penulis juga ingin memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada penulis selama proses pelaksanaan Tugas Akhir ini berlangsung sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Bagi Anak Mengenal Cara Beribadah Agama Konghucu” dengan sebaik-baiknya. Laporan Tugas Akhir ini berisi mengenai aktivitas penulis dalam merancang media informasi berupa buku ilustrasi untuk anak yang dimulai dari proses pencarian informasi serta pencarian ide, pembuatan sketsa, pelaksanaan serta eksekusi dalam membuat perancangan desain yang mencakup proses perkiraan *budgeting* serta *printing*.

Adapun laporan Tugas Akhir ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) pada program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara. Penulisan laporan serta pelaksanaan

Tugas Akhir ini tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Ahin dan Yandy, sebagai narasumber yang telah membantu penulis dalam proses pengumpulan informasi.
6. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan proposal Tugas Akhir ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat pada proposal Tugas Akhir ini. Namun, besar harapan penulis bahwa proposal Tugas Akhir ini dapat memberikan banyak manfaat dan informasi tidak hanya bagi penulis, tetapi juga bagi semua pihak yang membacanya.

Tangerang, 6 Juli 2023



(Kenny Liu)

# PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI BAGI ANAK MENGENAL CARA BERIBADAH AGAMA KONGHUCU

(Kenny Liu)

## ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan yang penuh akan keanekaragaman masyarakat yang setiap daerahnya memiliki ciri khas serta keunikannya masing-masing seperti bahasa, budaya, ras, dan yang terpenting yaitu keberagaman agama. Indonesia sendiri mengakui 6 agama yang salah satunya merupakan agama Konghucu. Proposal Tugas Akhir ini sendiri membahas mengenai proses penulis dalam merancang sebuah media informasi berupa buku ilustrasi bagi anak mengenai tata cara pelaksanaan ibadah dalam agama Konghucu. Adapun proses perancangan tersebut dimulai dari proses pencarian informasi, ide, serta data, pembahasan, pelaksanaan sampai dengan tahap eksekusi dalam membuat setiap perancangan desain dalam bentuk buku ilustrasi yang ditujukan untuk anak berusia 6-12 tahun. Melalui Tugas Akhir yang penulis lakukan, penulis mengembangkan diri untuk mempelajari hal baru dan pengetahuan yang lebih luas lagi mengenai tata cara pelaksanaan ibadah dalam agama Konghucu. Penulis pun belajar untuk berfikir kritis dalam menemukan cara paling efektif untuk mengemas informasi mengenai tata cara pelaksanaan ibadah dalam agama Konghucu sehingga dapat diterima oleh anak usia 6-12 tahun dengan lebih mudah.

**Kata kunci:** Buku Ilustrasi, Pendidikan Agama, Konghucu, Anak Usia Sekolah

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## ***ILLUSTRATION BOOK DESIGN FOR CHILDREN***

### ***ABOUT WORSHIP PROCEDURES IN CONFUCIANISM***

(Kenny Liu)

#### ***ABSTRACT (English)***

*Indonesia is an archipelagic country that is full of diversity, each of its region has its own characteristics and uniqueness such as language, culture, race, and most importantly, the diversity of religions. Indonesia itself recognizes 6 religions, one of the religion is Confucianism. This Final Project proposal discusses the author's process in designing an illustration book for children regarding the procedures of carrying out worship in Confucianism. The design process starts from the process of searching for information, ideas, and data, discussion, implementation up to the execution in making information media aimed for aged six to twelve years children. Through the Final Project, the author learns about new things and more knowledge regarding the procedures of worship in the Confucianism. The author also learns to think critically in finding the most effective way to convey the information regarding the procedures of worship in Confucianism so that it can be accepted by children more easily..*

***Keywords:*** *Illustration Book, Religion Education, Confucianism, School Aged Children*



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Batasan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Desain Komunikasi Visual.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.1 Elemen Visual.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.2 Prinsip Desain .....</b>	<b>14</b>
<b>2.1.3 Tipografi.....</b>	<b>26</b>
<b>2.1.4 Grid &amp; Tata Letak.....</b>	<b>32</b>
<b>2.1.5 Ilustrasi.....</b>	<b>34</b>
<b>2.2 Cerita .....</b>	<b>39</b>
<b>2.2.1 Manfaat Cerita.....</b>	<b>40</b>
<b>2.2.2 Jenis Cerita.....</b>	<b>40</b>
<b>2.2.3 Komponen Cerita.....</b>	<b>42</b>
<b>2.3 Karakter .....</b>	<b>43</b>
<b>2.3.1 Tipe Karakter.....</b>	<b>44</b>
<b>2.3.2 Membangun Karakter.....</b>	<b>49</b>

2.3.3	Dimensi Karakter .....	51
2.4	Chibi.....	52
2.4.1	Anatomi Karakter .....	53
2.5	Media Informasi .....	54
2.5.1	Fungsi Media Informasi.....	55
2.5.2	Jenis Media Informasi.....	55
2.6	Buku.....	58
2.6.1	Komponen Buku .....	58
2.6.2	Komponen Halaman & Grid .....	60
2.6.3	Komponen Desain Buku .....	62
2.7	Agama Konghucu .....	64
2.7.1	Tian .....	64
2.7.2	Nabi Kong Zi.....	65
2.7.3	Perlengkapan Ibadah .....	66
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>68</b>
3.1	Metodologi Penelitian.....	68
3.1.1	Metode Kualitatif.....	68
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	101
3.2	Metodologi Perancangan .....	113
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....</b>		<b>117</b>
4.1	Strategi Perancangan .....	117
4.1.1	Konsep .....	118
4.1.1.1	Target Perancangan .....	119
4.1.1.2	Mindmap, Big Idea, & Konsep.....	121
4.1.1.3	Moodboard .....	124
4.1.1.4	Perancangan Konten .....	126
4.1.1.5	Perancangan Judul.....	132
4.1.2	Desain.....	133
4.1.2.1	Perancangan Kateren.....	133
4.1.2.2	Perancangan Ilustrasi.....	136
4.1.2.3	Perancangan Tipografi.....	149
4.1.2.4	Perancangan Warna.....	153

4.1.2.5	Perancangan Layout & Grid.....	157
4.1.3	Implementasi.....	159
4.1.3.1	Perancangan Buku.....	159
4.1.3.2	Perancangan Cover Buku.....	160
4.1.3.3	Perancangan Media Sekunder.....	163
4.1.3.4	Perancangan Media Promosi.....	170
4.1.3.5	Perancangan Gimmick.....	177
4.2	Analisis Perancangan.....	180
4.2.1	Analisis Perancangan Cerita.....	180
4.2.2	Analisis Sampul Buku.....	181
4.2.3	Analisis Halaman Isi.....	184
4.2.4	Analisis Halaman Divider.....	186
4.2.5	Analisis Halaman Aktivitas.....	187
4.2.6	Analisis <i>Grid &amp; Layout</i> Buku.....	190
4.2.7	Analisis Ilustrasi.....	191
4.2.8	Analisis Warna.....	194
4.2.9	Analisis Merchandise.....	199
4.2.10	Analisis Media Promosi.....	205
4.2.11	Analisis Gimmick.....	208
4.3	<i>Budgeting</i> .....	210
BAB V	PENUTUP.....	214
5.1	Simpulan.....	214
5.2	Saran.....	214
DAFTAR PUSTAKA	.....	xiii
LAMPIRAN	.....	xvii

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT Media Sosial <i>Youtube</i> .....	83
Tabel 3.2 Tabel Analisis SWOT Media Jurnal .....	85
Tabel 3.3 Tabel Analisis SWOT Media Artikel.....	86
Tabel 3.4 Tabel Analisis SWOT Media Buku Pelajaran .....	89
Tabel 3.5 Tabel Data Diri Responden.....	104
Tabel 3.6 Tabel Tingkat Pengetahuan Responden.....	105
Tabel 3.7 Tabel Frekuensi Aktivitas Responden .....	106
Tabel 3.8 Tabel Motivasi dari Responden .....	108
Tabel 3.9 Tabel <i>Pain Point</i> dari Responden .....	111
Tabel 4.1 Tabel Perancangan Konten Buku Ilustrasi.....	129
Tabel 4.2 Tabel Perancangan Warna Primer.....	155
Tabel 4.3 Biaya Desain Buku.....	210
Tabel 4.4 Biaya Produksi Buku .....	211
Tabel 4.5 Biaya Media Gimmick .....	211
Tabel 4.6 Biaya Total Produksi Buku .....	211
Tabel 4.7 Biaya Media Pendukung .....	212
Tabel 4.8 Biaya Media Promosi.....	213
Tabel 4.9 Biaya Satuan Buku.....	213



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis .....	7
Gambar 2.2 Bentuk Dasar .....	8
Gambar 2.3 Jenis Bentuk .....	10
Gambar 2.4 Figure & Ground .....	10
Gambar 2.5 Sistem Warna Aditif.....	12
Gambar 2.6 Sistem Warna Subtraktif .....	13
Gambar 2.7 Jenis Tekstur Taktil .....	14
Gambar 2.8 Jenis Tekstur Visual .....	14
Gambar 2.9 Jenis Format .....	15
Gambar 2.10 Keseimbangan Simetris.....	17
Gambar 2.11 Keseimbangan Asimetris.....	18
Gambar 2.12 Keseimbangan Radial.....	18
Gambar 2.13 Contoh Hierarki Visual .....	19
Gambar 2.14 Emphasis Struktur Diagram .....	21
Gambar 2.15 Gestalt <i>Similarity</i> .....	23
Gambar 2.16 Gestalt <i>Proximity</i> .....	23
Gambar 2.17 Gestalt <i>Continuity</i> .....	24
Gambar 2.18 Gestalt <i>Closure</i> .....	24
Gambar 2.19 Gestalt <i>Common Fate</i> .....	24
Gambar 2.20 Gestalt <i>Continuing Lines</i> .....	25
Gambar 2.21 Jenis Tipografi.....	28
Gambar 2.22 Jenis Pengaturan Tipe.....	30
Gambar 2.23 Anatomi Grid.....	33
Gambar 2.24 Jenis Ilustrasi Instruksi .....	36
Gambar 2.25 Jenis Ilustrasi <i>Commentary</i> .....	36
Gambar 2.26 Jenis Ilustrasi <i>Persuasion</i> .....	38
Gambar 2.27 Jenis Ilustrasi <i>Identity</i> .....	38
Gambar 2.28 Contoh Karakter Protagonis .....	45
Gambar 2.29 Contoh Karakter Antagonis.....	46
Gambar 2.30 Contoh Karakter Heroik .....	47
Gambar 2.31 Contoh Karakter Anti-Hero.....	47
Gambar 2.32 Contoh Karakter Anak .....	48
Gambar 2.33 Contoh Karakter Komikal .....	48
Gambar 2.34 Contoh Struktur Kepala.....	49
Gambar 2.35 Contoh Struktur Rahang.....	50
Gambar 2.36 Contoh Struktur Tubuh.....	51
Gambar 2.37 Contoh Chibi .....	52
Gambar 2.38 Rasio 1:4.....	53
Gambar 2.39 Contoh Rasio 1:3 .....	54
Gambar 2.40 Contoh Rasio 1:2.....	54
Gambar 2.41 Media Informasi Berbasis Cetak .....	56

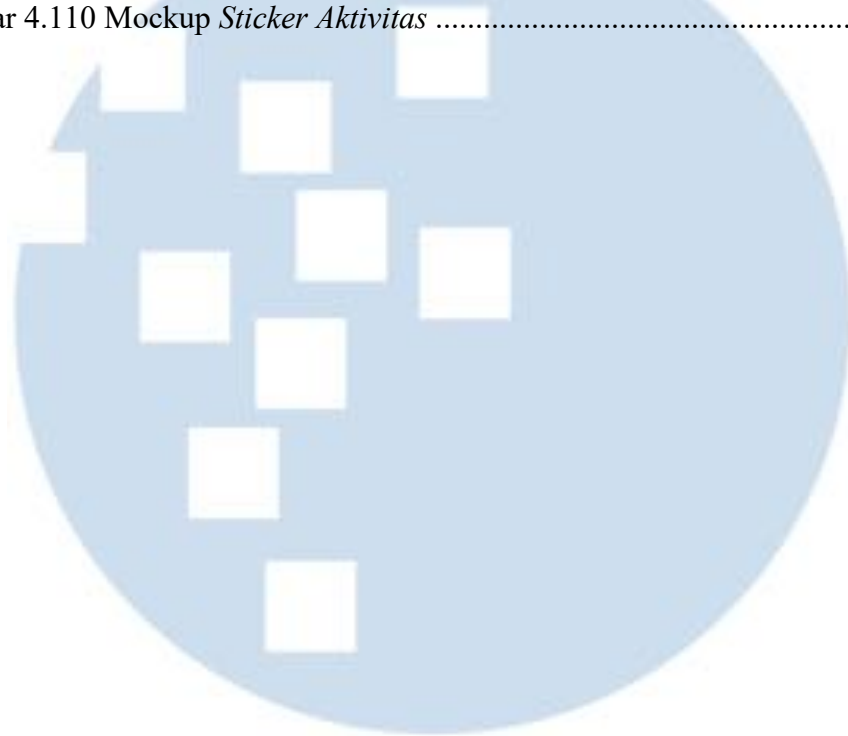
Gambar 2.42 Media Informasi Berbasis Interaktif .....	57
Gambar 2.43 Media Informasi Berbasis <i>Environment</i> .....	57
Gambar 2.44 Bagian Blok Buku .....	58
Gambar 2.45 Bagian Halaman & <i>Grid</i> .....	60
Gambar 2.46 Pelaksanaan Ibadah Agama Konghucu .....	64
Gambar 2.47 Nabi Kong Zi.....	65
Gambar 3.1 Percakapan dengan Kimberly.....	70
Gambar 3.2 Percakapan dengan Catherine .....	71
Gambar 3.3 Percakapan dengan Carolline .....	73
Gambar 3.4 Penampakan Vihara Satya Dharma.....	74
Gambar 3.5 Penampakan Klenteng Kiu Lie Tong .....	76
Gambar 3.6 Studi Eksisting media sosial <i>Youtube</i> (1).....	81
Gambar 3.7 Studi Eksisting media sosial <i>Youtube</i> (2).....	81
Gambar 3.8 Studi Eksisting media sosial <i>Youtube</i> (3).....	82
Gambar 3.9 Studi Eksisting Media Jurnal.....	84
Gambar 3.10 Studi Eksisting Media Artikel .....	86
Gambar 3.11 Studi Eksisting Media Buku Pelajaran.....	88
Gambar 3.12 Buku Pendidikan Agama Konghucu dan Budi Pekerti .....	91
Gambar 3.13 <i>Taiwan Gods Project 01 - Tiger God</i> .....	93
Gambar 3.14 <i>Taiwan Gods Project 02 - Yue Xia Lao</i> .....	93
Gambar 3.15 Analisis Visual <i>Taiwan Gods Project</i> .....	94
Gambar 3.16 <i>Tribute To The Gods</i> .....	95
Gambar 3.17 Buku Pengetahuan <i>Tribute To The Gods</i> .....	96
Gambar 3.18 Tahapan Perancangan Desain Robin Landa.....	113
Gambar 4.1 User Journey Map .....	119
Gambar 4.2 <i>Mindmap</i> Topik.....	121
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> Keseluruhan.....	124
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> Gaya Ilustrasi.....	125
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i> Warna & Tipografi .....	126
Gambar 4.6 <i>Flatplan</i> Perancangan Buku .....	134
Gambar 4.7 Sketsa Kateren.....	134
Gambar 4.8 Sketsa Visual Kateren Pra-Revisi .....	135
Gambar 4.9 Sketsa Visual Kateren Pasca-Revisi.....	136
Gambar 4.10 Referensi Ilustrasi Karakter Xiao Liu .....	137
Gambar 4.11 Sketsa dan Alternatif Karakter Xiao Liu.....	138
Gambar 4.12 Digitalisasi Tokoh Xiao Liu.....	139
Gambar 4.13 Referensi Ilustrasi Karakter Nenek .....	139
Gambar 4.14 Sketsa Tokoh Nai Nai .....	140
Gambar 4.15 Digitalisasi Tokoh Nai Nai.....	140
Gambar 4.16 Referensi Ilustrasi Karakter Nabi & Tian .....	141
Gambar 4.17 Sketsa Tokoh Nabi Kong Zi & Tian .....	141
Gambar 4.18 Digitalisasi Tokoh Nabi Kong Zi & Tian.....	142
Gambar 4.19 Referensi Ilustrasi Karakter Ayah & Ibu.....	143

Gambar 4.20 Sketsa Tokoh Ayah & Ibu.....	143
Gambar 4.21 Digitalisasi Tokoh Ayah & Ibu.....	144
Gambar 4.22 Digitalisasi Gerbang Klenteng.....	144
Gambar 4.23 Sketsa Gerbang Klenteng.....	145
Gambar 4.24 Digitalisasi Gerbang Klenteng.....	145
Gambar 4.25 Sketsa Bangunan dan Pilar Klenteng.....	146
Gambar 4.26 Digitalisasi Klenteng & Tiang Penyangga.....	146
Gambar 4.27 Referensi Perlengkapan Ibadah.....	147
Gambar 4.28 Sketsa Perlengkapan Ibadah.....	147
Gambar 4.29 Digitalisasi Perlengkapan Ibadah.....	148
Gambar 4.30 Sketsa Elemen Pendukung.....	148
Gambar 4.31 Digitalisasi Ilustrasi Elemen Pendukung.....	149
Gambar 4.32 Referensi Pemilihan Tipografi.....	150
Gambar 4.33 Font RuiZiYunZiKuPangTouYuTi GBK.....	151
Gambar 4.34 Penggunaan Tipografi RuiZi untuk <i>Headline</i> dan <i>Sub-Headline</i> .....	151
Gambar 4.35 Pemilihan Alternatif Tipografi <i>Body Text</i> .....	152
Gambar 4.36 Penggunaan Tipografi Boleh-Regular untuk <i>Body Text</i> .....	153
Gambar 4.37 Referensi Warna Dalam Budaya Tionghoa.....	154
Gambar 4.38 Referensi Warna Kertas Sembahyang.....	154
Gambar 4.39 Palet Warna Turunan.....	156
Gambar 4.40 Contoh Penggunaan Warna dalam Buku Ilustrasi.....	156
Gambar 4.41 Observasi Buku Ilustrasi.....	157
Gambar 4.42 <i>Modular Grid</i> .....	158
Gambar 4.43 Pengaplikasian <i>Modular Grid</i> pada Buku.....	159
Gambar 4.44 Ukuran B5.....	160
Gambar 4.45 Sketsa <i>Cover</i> Depan.....	161
Gambar 4.46 Sketsa <i>Cover</i> Belakang.....	162
Gambar 4.47 Digitalisasi <i>Cover</i> Depan & Belakang.....	162
Gambar 4.48 Sketsa dari Desain <i>Notebook</i> .....	163
Gambar 4.49 <i>Grid</i> & Desain <i>Notebook</i> (1).....	164
Gambar 4.50 <i>Grid</i> & Desain <i>Notebook</i> (2).....	164
Gambar 4.51 Sketsa Desain Tempat Pensil.....	165
Gambar 4.52 <i>Grid</i> & Desain Tempat Pensil.....	165
Gambar 4.53 Sketsa Desain <i>Totebag</i> .....	166
Gambar 4.54 <i>Grid</i> & Desain <i>Totebag</i> .....	167
Gambar 4.55 Sketsa Desain Sticker <i>Sheets</i> .....	167
Gambar 4.56 <i>Grid</i> & Desain Sticker <i>Sheets</i> .....	168
Gambar 4.57 Sketsa Desain Gantungan Kunci.....	169
Gambar 4.58 <i>Grid</i> & Desain Gantungan Kunci (1).....	169
Gambar 4.59 <i>Grid</i> & Desain Gantungan Kunci (2).....	170
Gambar 4.60 Sketsa Desain Poster.....	171
Gambar 4.61 <i>Grid</i> & Desain Poster.....	171
Gambar 4.62 Sketsa Desain X-Banner.....	172



Gambar 4.63 <i>Grid &amp; Desain X-Banner</i> .....	173
Gambar 4.64 <i>Sketsa Desain Instagram Feeds</i> .....	173
Gambar 4.65 <i>Grid &amp; Desain Instagram Feeds</i> .....	174
Gambar 4.66 <i>Sketsa Desain Instagram Story</i> .....	174
Gambar 4.67 <i>Grid &amp; Desain Instagram Story</i> .....	175
Gambar 4.68 <i>Sketsa Desain Website Banner</i> .....	176
Gambar 4.69 <i>Grid &amp; Desain Website Banner</i> .....	176
Gambar 4.70 <i>Sketsa Desain Pembatas Buku</i> .....	177
Gambar 4.71 <i>Grid &amp; Desain Pembatas Buku</i> .....	178
Gambar 4.72 <i>Sketsa Desain Sticker Aktivitas</i> .....	179
Gambar 4.73 <i>Grid &amp; Desain Sticker Aktivitas (1)</i> .....	179
Gambar 4.74 <i>Grid &amp; Desain Sticker Aktivitas (2)</i> .....	180
Gambar 4.75 <i>Analisis Perancangan Cerita</i> .....	181
Gambar 4.76 <i>Analisis Layout Cover</i> .....	181
Gambar 4.77 <i>Analisis Layout Cover Depan</i> .....	182
Gambar 4.78 <i>Analisis Layout Cover Belakang</i> .....	183
Gambar 4.79 <i>Contoh Halaman Isi</i> .....	185
Gambar 4.80 <i>Analisis Halaman Single</i> .....	185
Gambar 4.81 <i>Analisis Halaman Spread</i> .....	186
Gambar 4.82 <i>Analisa Divider Buku</i> .....	187
Gambar 4.83 <i>Halaman Aktivitas TTS &amp; Mencari Kata</i> .....	188
Gambar 4.84 <i>Halaman Aktivitas Stiker</i> .....	188
Gambar 4.85 <i>Penempelan Stiker pada Halaman Aktivitas Stiker</i> .....	189
Gambar 4.86 <i>Perbandingan Metode Penyampaian Informasi</i> .....	190
Gambar 4.87 <i>Analisis Layout &amp; Grid</i> .....	190
Gambar 4.88 <i>Analisis Karakter Xiao Liu</i> .....	192
Gambar 4.89 <i>Analisis Karakter Nai Nai</i> .....	193
Gambar 4.90 <i>Analisis Karakter Ma Ma dan Ba Ba</i> .....	193
Gambar 4.91 <i>Analisis Karakter Nabi &amp; Tian</i> .....	194
Gambar 4.92 <i>Penggunaan Warna Biru dalam Karakter</i> .....	195
Gambar 4.93 <i>Penggunaan Warna Merah dalam Karakter</i> .....	195
Gambar 4.94 <i>Penggunaan Warna Kuning dalam Karakter</i> .....	196
Gambar 4.95 <i>Penggunaan Warna dalam Environment (1)</i> .....	197
Gambar 4.96 <i>Penggunaan Warna dalam Environment (2)</i> .....	198
Gambar 4.97 <i>Penggunaan Warna dalam Elemen Pendukung</i> .....	199
Gambar 4.98 <i>Mockup Notebook (1)</i> .....	200
Gambar 4.99 <i>Mockup Notebook (2)</i> .....	200
Gambar 4.100 <i>Mockup Tempat Pensil</i> .....	201
Gambar 4.101 <i>Mockup Tote Bag</i> .....	202
Gambar 4.102 <i>Mockup Sticker Sheets</i> .....	202
Gambar 4.103 <i>Mockup Keychain (1)</i> .....	204
Gambar 4.104 <i>Mockup Keychain (2)</i> .....	204
Gambar 4.105 <i>Mockup Poster</i> .....	205

Gambar 4.106 <i>Mockup X-Banner</i> .....	206
Gambar 4.107 <i>Mockup Sosial Media</i> .....	207
Gambar 4.108 <i>Mockup Web-Banner</i> .....	208
Gambar 4.109 <i>Mockup Pembatas Buku</i> .....	209
Gambar 4.110 <i>Mockup Sticker Aktivitas</i> .....	210



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan Pra-Sidang .....	xvii
Lampiran B Lembar Bimbingan Sidang Akhir.....	xviii
Lampiran C Turnitin Pra-Sidang Lembar 1 .....	xix
Lampiran D Turnitin Pra-Sidang Lembar 2.....	xx
Lampiran E Turnitin Pra-Sidang Lembar 3 .....	xxi
Lampiran F Turnitin Pra-Sidang Lembar 4.....	xxii
Lampiran G Turnitin Sidang Akhir Lembar 1 .....	xxiii
Lampiran H Turnitin Sidang Akhir Lembar 2 .....	xxiv
Lampiran I Turnitin Sidang Akhir Lembar 3.....	xxv
Lampiran J Turnitin Sidang Akhir Lembar 4.....	xxvi
Lampiran K Lembar Pernyataan HAKI - Kenny Liu.....	xxvii
Lampiran L Wawancara Narasumber Anak (1).....	xxviii
Lampiran M Wawancara Narasumber Anak (2).....	xxviii
Lampiran N Wawancara Narasumber Anak (3).....	xxix
Lampiran O Observasi Kiu Lie Tong.....	xxix
Lampiran P Observasi Vihara Satya Dharma .....	xxix

