

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN INTERAKTIF TENTANG
WATER SAFETY UNTUK ORANG TUA ANAK USIA 6—12
TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

GABRIELLA ARETHA VANIA

0000034996

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

PERANCANGAN BUKU PANDUAN INTERAKTIF TENTANG

***WATER SAFETY* UNTUK ORANG TUA ANAK USIA 6—12**

TAHUN



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Gabriella Aretha Vania

0000034996

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

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gabriella Aretha Vania
Nomor Induk Mahasiswa : 00000034996
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN BUKU PANDUAN INTERAKTIF TENTANG WATER SAFETY UNTUK ORANG TUA ANAK USIA 6—12 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, 8 Juni 2023



Gabriella Aretha Vania

UMMA
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU PANDUAN INTERAKTIF TENTANG *WATER SAFETY* UNTUK ORANG TUA ANAK USIA 6—12 TAHUN

Oleh

Nama : Gabriella Aretha Vania
NIM : 00000034996
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 20 Juni 2023
Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.


Ketua Sidang

Penguji

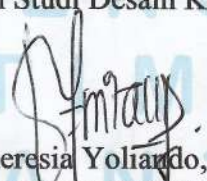

Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.
0414078202/E025361


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
9903262976/E081434

Pembimbing


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/E023987

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Gabriella Aretha Vania
NIM : 00000034996
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
JenisKarya : 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 PANDUAN INTERAKTIF TENTANG WATER SAFETY UNTUK ORANG TUA ANAK USIA 6—12 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, 20 Juni 2023

Yang menyatakan,



Gabriella Aretha Vania

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan dan penelitian Tugas Akhir dengan tepat waktu. Tugas Akhir dipandang sebagai kesempatan untuk mengimplementasikan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan pada karya sehingga membuka peluang bagi penulis untuk mengembangkan *skill* dalam bidang tersebut. Tugas Akhir dilakukan dengan tujuan untuk merancang sebuah media informasi tentang *water safety* untuk anak usia 6—12 tahun. Hal tersebut dipandang penting bagi penulis sebagai upaya mencegah terjadinya kasus tenggelam, terutama bagi anak-anak.

Terima kasih penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang telah membantu perancangan karya dan laporan Tugas Akhir, baik dalam bentuk dukungan dari universitas, sekolah, dan pribadi. Terima kasih diucapkan 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. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak Bagus Ermawan, sebagai narasumber yang telah suportif dalam menjelaskan *insights* dari sudut pandang *lifeguard* dari Transera Waterpark seputar *water safety*.
6. Dr. Riama Maslan Sihombing, M.Sn., sebagai narasumber yang turut mendukung perancangan dengan memberikan pengetahuan lebih dalam mengenai media buku ilustrasi anak.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Sekolah SD Citra Kasih, yang dengan kooperatif telah mengizinkan dilakukannya pengumpulan data kuesioner pada lokasi sekolah.

Penulis berharap karya ini dapat berguna bagi seluruh pihak yang bersangkutan, baik sebagai referensi maupun acuan pembelajaran seputar media informasi edukatif dan *water safety* bagi anak-anak.

Tangerang, 20 Juni 2023



Gabriella Aretha Vania



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU PANDUAN INTERAKTIF TENTANG

WATER SAFETY UNTUK ORANG TUA ANAK USIA 6—12

TAHUN

Gabriella Aretha Vania

ABSTRAK

Berenang dan bermain air merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak, namun *water safety* diperlukan untuk mencegah terjadinya kasus anak tenggelam, terutama bagi kalangan usia 6—12 tahun. Tenggelam bagi anak-anak dapat disebabkan terutama oleh edukasi mengenai *water safety* yang rendah, kurangnya pengetahuan mengenai cara mengidentifikasi tanda-tanda orang tenggelam maupun cara membangkitkan korban tenggelam, serta kelalaian melakukan supervisi dari pihak orang tua. Di Indonesia, tenggelam merupakan akibat kematian tertinggi ke-3 bagi anak-anak berusia 5—14 tahun. Edukasi mengenai *water safety* di Indonesia pun masih rendah, baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Walaupun telah dilakukan upaya untuk mengajarkan *water safety* di sekolah-sekolah, penyebaran edukasi tersebut tidak mencapai 25% dari populasi Indonesia. Orang tua memiliki peran utama dalam perkembangan karakter dan pengetahuan anak. Penting bagi orang tua untuk bisa menjadi jembatan edukasi *water safety* bagi anak-anak, baik dengan membaca buku bersama, berkomunikasi, dan menerapkan disiplin. Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah media informasi untuk orang tua yang dapat dibaca bersama dengan anak sebagai upaya pembelajaran tentang *water safety* bersama.

Kata kunci: *Water Safety*, Media Informasi, Anak-anak, Supervisi

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

**THE MAKING OF AN INTERACTIVE GUIDEBOOK ABOUT
WATER SAFETY FOR PARENTS WITH CHILDREN AT THE
AGE OF 6—12 YEARS OLD**

Gabriella Aretha Vania

ABSTRACT (English)

Swimming and playing in the water are activities children find enjoyable. However, in doing so, water safety needs to be regulated to prevent cases like drowning, especially for children at the age of 6—12 years old. The main factors that contribute to drowning child cases are the absence of education about water safety, the lack of knowledge when it comes to identifying and resuscitating a drowned victim, as well as supervision from guardians that is lacking. Drowning is the third-leading cause of death of children at the age of 5—14 years old in Indonesia. Education about water safety is also low, both from children and adults of Indonesia. Although there are attempts made to educate water safety to schools, the movement only covered less than 25% of the country's population. Parents hold the main role of developing character and knowledge in children. It is important for parents to be able to educate water safety to their children, may it be from reading a book together, communicate, or enhance discipline. Therefore, parents need a media to learn of which their children could also read together as a mean to educate water safety.

Keywords: *Water Safety, Informational Media, Children, Supervision*

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 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	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain	5
2.1.1 Warna	5
2.1.2 Prinsip Desain	12
2.1.3 Tipografi	17
2.1.4 Ilustrasi	20
2.1.5 Grid	35
2.2 Buku	39
2.2.1 Jenis Buku	39
2.2.2 Anatomi Buku	40
2.2.3 Jenis <i>Binding</i> Buku	40
2.3 Media Edukatif	42
2.3.1 Jenis Tingkat Pembelajaran	42
2.3.1 Jenis Pendekatan <i>Instructional Media</i>	44

2.4	<i>Water Safety</i>	45
2.4.1	Pengetahuan Dasar <i>Water Safety</i>	46
2.4.2	Dampak Tenggelam.....	46
2.4.3	Menyelamatkan Orang Tenggelam.....	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		50
3.1	Metodologi Penelitian.....	50
3.1.1	Metode Kualitatif.....	50
3.1.2	Metode Kuantitatif	65
3.2	Metodologi Perancangan	76
3.2.1	Creation	76
3.2.2	<i>Acquisitions</i>	77
3.2.3	<i>Planning and Design</i>	77
3.2.4	<i>Production</i>	78
3.2.5	<i>Marketing</i>	79
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		80
4.1	Strategi Perancangan	80
4.1.1	<i>Creation</i>	80
4.1.2	<i>Acquisition</i>	87
4.1.3	<i>Planning and Design</i>	100
4.1.4	<i>Production</i>	101
4.1.5	<i>Marketing</i>	120
4.2	Analisis Alpha	122
4.2.1	Analisis Visual.....	123
4.2.2	Analisis Konten	124
4.2.3	Analisis Interaktivitas	125
4.2.4	Hasil Perbaikan.....	127
4.3	Analisis Beta.....	130
4.3.1	Analisis Desain	130
4.3.2	Analisis Beta Test.....	143
1)	Wawancara dengan Ibu Suryawati dan Yuna (11 tahun)	144
2)	Wawancara dengan Bapak Hardy, Ibu Tarina, dan Laura (12 tahun).....	146

4.4	<i>Budgeting</i>	155
4.4.1	Media Utama	155
4.4.2	Media Sekunder	157
BAB V	PENUTUP	159
5.1	Simpulan	159
5.2	Saran	160
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xviii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel arti warna menurut Stone, Adams, & Morioka (2017)	10
Tabel 3.1 Tabel frekuensi responden pergi berenang	66
Tabel 3.2 Jumlah centangan sikap anak di kolam renang	67
Tabel 3.3 Tabel orang yang melakukan supervisi anak	67
Tabel 3.4 Tabel jawaban ya atau tidak responden orang tua	68
Tabel 3.5 Tabel kuesioner media perancangan	69
Tabel 3.6 Jawaban pertanyaan kuesioner mengenai pengetahuan tentang water safety	72
Tabel 3.7 Tabel jumlah responden berdasarkan pilihan aktivitas dan pemahaman tentang <i>water safety</i>	74
Tabel 4.1 Pemetaan konten buku menurut topik.....	86
Tabel 4.2 Tabel pertanyaan gaya visual.....	150
Tabel 4.3 Tabel pertanyaan keterbacaan teks	151
Tabel 4.4 Tabel pertanyaan kemudahan konten buku dimengerti.....	152
Tabel 4.5 Tabel pertanyaan konten cukup edukatif	152
Tabel 4.6 Tabel pertanyaan kejelasan petunjuk aktivitas	153
Tabel 4.7 Tabel pertanyaan tingkat kesenangan aktivitas.....	153
Tabel 4.8 Tabel pertanyaan bagian membingungkan buku	154
Tabel 4.9 Tabel pertanyaan keefektifan buku dalam mengajarkan water safety	154
Tabel 4.10 Biaya jasa desain.....	155
Tabel 4.11 Biaya plat untuk mesin cetak	156
Tabel 4.12 Biaya cetak.....	156
Tabel 4.13 Biaya media sekunder	158

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh penggunaan warna <i>monotone</i> pada buku ilustrasi " <i>This Book is Gray</i> " oleh Lindsay Ward	6
Gambar 2.2 Contoh penggunaan warna <i>monochromatic</i> pada buku ilustrasi " <i>The Blue Scarf</i> " oleh Nalini Jones	7
Gambar 2.3 <i>Analogous</i> pada roda warna	8
Gambar 2.4 <i>Complementary</i> pada roda warna	8
Gambar 2.5 <i>Split complementary</i> pada roda warna	9
Gambar 2.6 <i>Triads</i> pada roda warna	9
Gambar 2.7 <i>Tetrads</i> pada roda warna	10
Gambar 2.8 Contoh format ukuran bentuk kertas	13
Gambar 2.9 Contoh <i>formal, dynamic, dan radial balance</i>	14
Gambar 2.10 Contoh hierarki <i>isolation, placement, scale, contrast, pointers, dan diagrammatic structure</i>	16
Gambar 2.11 Contoh <i>rythm</i>	17
Gambar 2.12 Contoh <i>cap height, x-height, dan baseline</i> pada font <i>Times New Roman</i>	18
Gambar 2.13 Contoh format <i>alignment</i>	20
Gambar 2.14 Contoh ilustrasi sebagai media informasi	21
Gambar 2.15 Contoh ilustrasi sebagai media komentar	22
Gambar 2.16 Contoh ilustrasi sebagai media <i>storytelling</i>	22
Gambar 2.17 Contoh ilustrasi sebagai media persuasi	23
Gambar 2.18 Contoh ilustrasi sebagai media identitas	24
Gambar 2.19 Contoh gaya kartun dari <i>Peter Pan</i> oleh Alejandro Mesa	24
Gambar 2.20 Contoh gaya realis dari <i>The Undefeated</i> oleh Kadir Nelson	25
Gambar 2.21 Contoh gaya <i>wondrous</i> dari <i>Where Are You Beloved Lions</i> oleh Marta Koshulinska	25
Gambar 2.22 Contoh gaya <i>line drawing</i> oleh Masha BGD	26
Gambar 2.23 Contoh gaya sketsa dari <i>James and the Giant Peach</i> oleh Helen Oxenbury	26
Gambar 2.24 Contoh gaya abstrak dari <i>Wizard of Oz</i> oleh Gioncalo Viana	27
Gambar 2.25 Contoh gaya <i>stylized</i> dari <i>Oh The Places You'll Go</i> oleh Theodor Geisel	27
Gambar 2.26 Contoh gaya <i>vintage</i> dari <i>Jamberry</i> oleh Bruce Degen	28
Gambar 2.27 Contoh gaya <i>bold and bright</i> dari <i>There's a Hole in My Galaxy</i> oleh Chaaya Prabhat	28
Gambar 2.28 Contoh gaya <i>muted</i> dari <i>Sad Sad Bunny</i> oleh Marta E. Rivera	29
Gambar 2.29 Contoh media cat air oleh Ksenia Markevych	30
Gambar 2.30 Contoh media akrilik oleh Alexandra Ratnitsina	30
Gambar 2.31 Contoh media pensil oleh Lisa Fritsch	31
Gambar 2.32 Contoh media arang oleh Gaute Heivoll	31
Gambar 2.33 Contoh media kolase oleh Ashley Barron	32

Gambar 2.34 Contoh media multimedia dari <i>Nobody Loves Me</i> oleh Liza Tretyakova.....	32
Gambar 2.35 Contoh media digital oleh Vera Sysolina.....	33
Gambar 2.36 Contoh penggunaan bentuk pada desain karakter	34
Gambar 2.37 Contoh pemilihan warna karakter sesuai kepribadian.....	35
Gambar 2.38 Anatomi <i>grid</i>	37
Gambar 2.39 Contoh <i>single column grid</i>	38
Gambar 2.40 Contoh <i>multicolumn grid</i>	38
Gambar 2.41 Contoh <i>modular grid</i>	39
Gambar 2.42 Anatomi Buku	40
Gambar 2.43 <i>Cone of experience</i> oleh Edgar Dale	43
Gambar 2.44 Kategori teori Bruner pada <i>cone of experience</i>	44
Gambar 2.45 Contoh ekstraksi korban tenggelam menggunakan handuk.....	48
Gambar 2.46 Contoh kompresi dada pada video CPR Parkview Health.....	49
Gambar 2.47 Contoh proses mengeluarkan muntah menggunakan tangan pada video CPR Parkview Health	49
Gambar 3.1 Wawancara dengan Bapak Bagus Ermawan	54
Gambar 3.2 Wawancara dengan Dr. Riama Maslan Sihombing	60
Gambar 3.3 Banner peringatan mengawasi anak di kolam	60
Gambar 3.4 Foto kolam ramai dengan anak-anak kecil tanpa pengawasan orang dewasa	61
Gambar 3.5 Foto kolam dangkal yang ramai dengan orang tua ikut berendam bersama anak	62
Gambar 3.6 <i>Water Safety Adventure Book</i> oleh <i>US Army Corps of Engineers</i> ...	63
Gambar 3.7 Contoh <i>layout</i> buku yang ramai	64
Gambar 3.8 Persentase usia responden	71
Gambar 3.9 Tingkat kesenangan responden saat diajak berenang.....	72
Gambar 3.10 Persentase responden mengenai aktivitas di kolam renang yang melanggar <i>water safety</i>	74
Gambar 4.1 <i>User persona</i> ibu	81
Gambar 4.2 <i>User persona</i> anak.....	81
Gambar 4.3 <i>Mind map brainstorming</i>	82
Gambar 4.4 Kateran perancangan	85
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i>	88
Gambar 4.6 <i>Color palette</i> perancangan	89
Gambar 4.7 <i>Shape of language</i> tokoh anak kucing.....	90
Gambar 4.8 Proses sketsa dan pemilihan variasi warna karakter anak.....	91
Gambar 4.9 Desain final karakter anak kucing.....	92
Gambar 4.10 <i>Shape of language</i> tokoh ibu kucing	93
Gambar 4.11 Desain final karakter ibu	94
Gambar 4.12 <i>Shape of language</i> tokoh <i>lifeguard</i>	94
Gambar 4.13 Desain final karakter <i>lifeguard</i>	95
Gambar 4.14 Sketsa eksplorasi tokoh-tokoh latar belakang	96

Gambar 4.15 Contoh <i>typeface riffic bold</i>	97
Gambar 4.16 Contoh <i>typeface comforta</i>	97
Gambar 4.17 Contoh <i>typeface mikado bold</i>	98
Gambar 4.18 Contoh penulisan ditujukan kepada orang tua	98
Gambar 4.19 Contoh penulisan ditujukan kepada anak.....	98
Gambar 4.20 <i>Thumbnail</i> perancangan buku	101
Gambar 4.21 Halaman-halaman dengan jenis <i>single column grid</i>	102
Gambar 4.22 Contoh <i>spread</i> yang menggunakan <i>single column grid</i>	103
Gambar 4.23 Halaman-halaman dengan jenis <i>two column grid</i>	104
Gambar 4.24 Contoh <i>spread</i> yang menggunakan <i>two column grid</i>	105
Gambar 4.25 Halaman-halaman dengan jenis <i>five column grid</i>	105
Gambar 4.26 Contoh penggunaan jenis <i>five column grid</i> untuk mendukung ilustrasi	106
Gambar 4.27 Contoh penggunaan <i>five column grid</i> untuk membuat susunan teks lebih dinamis	107
Gambar 4.28 Hasil <i>line art</i>	108
Gambar 4.29 Hasil <i>line art</i> (2).....	108
Gambar 4.30 Hasil <i>base color</i>	109
Gambar 4.31 Hasil <i>base color</i> (2).....	109
Gambar 4.32 Hasil final ilustrasi	110
Gambar 4.33 Hasil final ilustrasi (2).....	111
Gambar 4.34 Hasil jadi buku	111
Gambar 4.35 Variasi sketsa <i>thumbnail cover</i> buku	112
Gambar 4.36 Sketsa <i>cover</i> buku yang digunakan	113
Gambar 4.37 Desain <i>cover</i> final buku	114
Gambar 4.38 Lembar stiker buku	116
Gambar 4.39 Aktivitas halaman 8.....	116
Gambar 4.40 Aktivitas halaman 14.....	117
Gambar 4.41 Aktivitas halaman 16.....	117
Gambar 4.42 Aktivitas halaman 28.....	118
Gambar 4.43 Contoh halaman tas yang bisa dibuka.....	118
Gambar 4.44 Aktivitas labirin.....	119
Gambar 4.45 Aktivitas uji pengetahuan.....	120
Gambar 4.46 Desain bordir tokoh Cimol pada <i>merchandise</i>	121
Gambar 4.47 Mockup <i>merchandise</i> handuk merah	121
Gambar 4.48 Mockup <i>merchandise</i> tas kuning.....	122
Gambar 4.49 Kuesioner gaya desain.....	123
Gambar 4.50 Kuesioner kemudahan pengertian konten buku	124
Gambar 4.51 Kuesioner masukan terhadap kesulitan pada bagian konten buku	125
Gambar 4.52 Kuesioner pengertian petunjuk aktivitas	125
Gambar 4.53 Kuesioner mengenai bagian buku yang membingungkan.....	126
Gambar 4.54 Kuesioner <i>prototype day</i> mengenai apa yang harus dikembangkan	126

Gambar 4.55 Contoh revisi <i>layout</i> teks.....	127
Gambar 4.56 Contoh revisi warna	128
Gambar 4.57 Contoh perubahan <i>font</i> dan hasil <i>render</i>	128
Gambar 4.58 Contoh penambahan garis putus-putus	129
Gambar 4.59 Contoh perubahan <i>spread</i> uji pengetahuan.....	130
Gambar 4.60 Contoh penggunaan warna sebagai kontras karakter	132
Gambar 4.61 Contoh penggunaan warna kuning pada aktivitas.....	132
Gambar 4.62 Contoh penggunaan warna merah untuk penekanan pesan.....	133
Gambar 4.63 Desain karakter Cimol dan Ibu.....	134
Gambar 4.64 Desain karakter penjaga kolam berang-berang	135
Gambar 4.65 Contoh karakter latar dengan warna yang polos dan seragam	136
Gambar 4.66 Contoh penggunaan ilustrasi sebagai media informasi (kiri) dan media <i>storytelling</i> (kanan).....	137
Gambar 4.67 Contoh penekanan into kalimat dengan <i>riffic bold</i>	138
Gambar 4.68 Contoh perpaduan <i>comforta</i> sebagai teks dan <i>riffic bold</i> sebagai judul	138
Gambar 4.69 Contoh penekanan into kalimat dengan <i>riffic bold</i>	139
Gambar 4.70 Penggunaan <i>single column grid</i> untuk halaman penjelasan.....	140
Gambar 4.71 Contoh penggunaan <i>two column grid</i> pada <i>spread</i>	141
Gambar 4.72 Contoh penggunaan <i>five column grid</i> yang disesuaikan dengan ilustrasi	141
Gambar 4.73 Contoh <i>spread</i> dengan campuran <i>multicolumn grid</i> dan <i>single column grid</i>	142
Gambar 4.74 <i>Cover</i> buku Si Cimol Pergi Berenang	143
Gambar 4.75 <i>Beta test</i> dengan Ibu Suryawati dan Yunasi.....	144
Gambar 4.76 Ibu Suryawati dan Yuna membaca buku bersama	145
Gambar 4.77 Yuna mengerjakan halaman aktivitas	145
Gambar 4.78 <i>Beta test</i> bersama keluarga Bapak Hardy.....	146
Gambar 4.79 Laura mengerjakan halaman aktivitas.....	147
Gambar 4.80 <i>Beta test</i> dengan Ibu Vianey dan Ryu	148
Gambar 4.81 Ryu yang dengan semangat mengecek halaman aktivitas stiker... 148	
Gambar 4.82 Ryu mengerjakan halaman aktivitas	149
Gambar 4.83 Ibu Vianey membacakan buku bersama Ryu.....	150

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 LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan Tugas Akhir.....	xviii
Lampiran B Turnitin	xx
Lampiran C Kuesioner Cetak Untuk Anak Kelas 1—3 SD.....	xxiv
Lampiran D Hasil Kuesioner Google Form.....	xviii
Lampiran E Hasil Kuesioner Google Form Terhadap Orang Tua Anak USia 6— 12 Tahun.....	xviii
Lampiran F Surat Izin Wawancara	xviii
Lampiran G Transkrip Wawancara Dengan Bapak Bagus Ermawan.....	xviii
Lampiran H Transkrip Wawancara Dengan Dr. Riama Maslan Sihombing	xviii
Lampiran I Transkrip Wawancara Ibu Suryawati.....	xviii
Lampiran J Transkrip Wawancara Bapak Hardy dan Ibu Tarina	1
Lampiran K Transkrip Wawancara Ibu Vianey	li
Lampiran L Pernyataan HAKI	lii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA