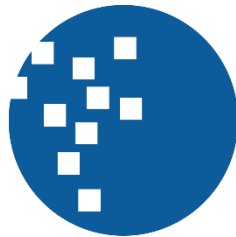


**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF BELAJAR**

**IKAT TALI SEPATU UNTUK ANAK USIA 6-9 TAHUN**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Raymond Pondan Suteja**

**00000035952**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF BELAJAR**

**IKAT TALI SEPATU UNTUK ANAK USIA 6-9 TAHUN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Raymond Pondan Suteja**

**00000035952**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Raymond Pondan Suteja

Nomor Induk Mahasiswa : 00000035952

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF BELAJAR IKAT TALI  
SEPATU UNTUK ANAK USIA 6-9 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, 21 Oktober 2024

UMMN  
  
(Raymond Pondan Suteja)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF BELAJAR IKAT TALI SEPATU UNTUK ANAK USIA 6-9 TAHUN

Oleh

Nama : Raymond Pondan Suteja  
NIM : 00000035952  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 21 Oktober 2024  
Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang




Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.  
0330117501/081436

Penguji



Ester Anggun K., S.Sn., M.Ds.  
0325039401/077724

Pembimbing



Fonia Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonia Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/043487

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

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

Nama : Raymond Pondan Suteja  
NIM : 00000035952  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : ~~Tesis/Skripsi~~/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 CERITA INTERAKTIF BELAJAR IKAT TALI SEPATU UNTUK ANAK USIA 6-9 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, 21 Oktober 2024

Yang menyatakan,



(Raymond Pondan Suteja)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkatnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Media Informasi Interaktif Cara Mengikat Tali Sepatu untuk Anak-Anak Usia 6-9 Tahun”. Penulis juga mengingat bahwa pembuatan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan dari berbagai pihak.

Mengucapkan terima kasih

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. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman-teman penulis yaitu Leonardo Sentosa, Clarissa Heradi Kurniawan, dan Ivena Valentine yang telah mendukung pengerjaan

Semoga karya ilmiah ini dapat berguna sesuai dengan manfaatnya dan dapat menambah wawasan pembaca

Tangerang, 21 Oktober 2024

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Raymond Pondan Suteja

# PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF BELAJAR

## IKAT TALI SEPATU UNTUK ANAK USIA 6-9 TAHUN

(Raymond Pondan Suteja)

### ABSTRAK

Anak-anak sering kali dihadapkan pada berbagai kebutuhan baru seiring dengan pertumbuhan mereka, yang mendorong mereka untuk mempelajari keterampilan baru. Salah satu keterampilan dasar yang penting adalah kemampuan mengikat tali sepatu. Sepatu bukan hanya alat pelindung kaki dari gesekan dan bahaya potensial, tetapi juga memengaruhi penampilan dan kenyamanan anak (Wantah, 2007). Ketika anak tumbuh, mereka sering diharuskan untuk menggunakan sepatu bertali, baik karena aturan sekolah maupun untuk berbagai kegiatan aktif seperti olahraga. Berbagai survei menunjukkan bahwa banyak orang tua mengharapkan anak-anak mereka bisa mengikat tali sepatu sebelum mencapai usia 8 tahun, namun masih banyak anak di bawah 10 tahun yang belum bisa melakukannya. Untuk mengatasi kesulitan ini, penggunaan media interaktif dalam mengajari anak mengikat tali sepatu dapat menjadi solusi efektif. Media ini dapat membantu anak memahami proses tersebut dengan cara yang lebih taktil dan mudah dipahami, sementara orang tua juga dapat memperoleh bantuan dalam mengajar anak mereka dengan lebih efektif.

**Kata kunci:** Buku Cerita Interaktif, Ikat Tali Sepatu, Keterampilan Hidup

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **DESIGN OF INTERACTIVE STORYBOOK ABOUT LEARNING**

### **HOW TO TIE SHOELACES FOR CHILDREN AGED 6-9**

(Raymond Pondan Suteja)

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

*Children are often faced with new needs as they grow, which encourages them to learn new skills. One of the important basic skills is the ability to tie shoelaces. Shoes are not only a potentially dangerous foot protection device, but also affect the child's appearance and comfort (Wantah, 2007). As children grow, they are often required to wear lace-up shoes, either because of school rules or for various active activities such as sports. Various surveys show that many parents expect their children to be able to tie shoelaces before they reach the age of 8, but there are still many children under 10 who cannot do it. To overcome this difficulty, the use of interactive media in teaching children to tie shoelaces can be an effective solution. This media can help children understand the process in a more tactile and understandable way, while parents can also get help in teaching their children more effectively.*

**Keywords:** *Interactive Storybook, Tying Shoelaces, Life Skill*

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 .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	2
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	3
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir</b> .....	5
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir</b> .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
<b>2.1 Desain Komunikasi Visual</b> .....	6
<b>2.1.1 Desain Grafis</b> .....	6
<b>2.1.2 Elemen Desain</b> .....	7
<b>2.1.2.1 Garis</b> .....	7
<b>2.1.2.2 Bentuk</b> .....	7
<b>2.1.2.3 Tekstur</b> .....	8
<b>2.1.2.4 Warna</b> .....	9
<b>2.1.3 Prinsip Desain</b> .....	13
<b>2.1.3.1 Balance</b> .....	13
<b>2.1.3.2 Emphasis</b> .....	14
<b>2.1.3.3 Unity</b> .....	15
<b>2.1.3.4 Rhythm</b> .....	16
<b>2.1.3.5 Format</b> .....	16

2.1.4	Tipografi .....	16
2.1.4.1	Klasifikasi <i>Typeface</i> .....	17
2.1.5	<i>Layout</i> .....	18
2.1.5.1	Hierarki Visual .....	19
2.1.6	Grid .....	19
2.1.6.1	Jenis Grid .....	20
2.1.6.2	Anatomi Grid .....	22
2.1.7	Ilustrasi .....	23
2.1.7.1	Peran Ilustrasi .....	23
2.2	Media Informasi .....	26
2.2.1	Desain Informasi .....	27
2.2.1.1	Aspek Desain Informasi .....	28
2.2.2	<i>Instructional Media</i> .....	29
2.2.2.1	Media Pembelajaran Pendidikan Usia Dini (PAUD) ...	30
2.2.2.2	Konten Media Anak .....	31
2.2.2.3	Tipografi untuk Anak-Anak .....	33
2.3	Buku .....	34
2.3.1	Komponen Buku .....	35
2.3.2	Buku Cerita Anak .....	36
2.3.2.1	Jenis Buku Cerita Anak .....	37
2.3.2.2	Format Buku Cerita Anak .....	38
2.3.3	Buku Interaktif .....	39
2.3.3.1	Jenis Buku Interaktif .....	40
2.3.4	<i>Storytelling</i> .....	45
2.3.5	Desain Karakter .....	46
2.3.5.1	Aspek Visual Karakter .....	46
2.4	Tali Sepatu .....	49
2.4.1	<i>Lacing</i> .....	49
2.4.2	Simpul Ikat Tali Sepatu .....	50
2.4.3	Media Belajar Ikat Tali Sepatu .....	52
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>54</b>
3.1	Metodologi Penelitian .....	54

3.1.1	Metode Kualitatif.....	54
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	71
3.2	Metodologi Perancangan .....	76
3.2.1	<i>Inspiration</i> .....	76
3.2.2	<i>Ideation</i> .....	76
3.2.3	<i>Implementation</i> .....	77
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN</b> .....	<b>78</b>
4.1	Strategi Perancangan .....	78
4.1.1	<i>Inspiration</i> .....	78
4.1.1.1	<i>Frame Your Design Challenge</i> .....	79
4.1.1.2	<i>Interview</i> .....	80
4.1.1.3	<i>Focus Group Discussion</i> .....	80
4.1.1.4	<i>Secondary Research</i> .....	82
4.1.1.5	<i>Define Audience</i> .....	83
4.1.1.6	<i>Persona</i> .....	83
4.1.2	<i>Ideation</i> .....	85
4.1.2.1	<i>Create Insight Statement</i> .....	85
4.1.2.2	<i>Brainstorming</i> .....	86
4.1.2.3	<i>Get Visual</i> .....	91
4.1.2.4	<i>Storyboarding</i> .....	104
4.1.2.5	<i>Rapid Prototyping</i> .....	116
4.1.3	<i>Implementation</i> .....	116
4.1.3.1	Perancangan Media Sekunder.....	116
4.1.3.2	<i>Rapid Prototyping</i> .....	119
4.2	<i>Analisis Alpha</i> .....	119
4.2.1	Analisis Visual.....	119
4.2.2	Analisis Tipografi .....	120
4.2.3	Analisis Interaktivitas .....	121
4.2.4	Analisis Konten .....	122
4.2.5	Hasil Perbaikan.....	123
4.2.5.1	Hasil Perbaikan Format Perancangan .....	124
4.2.5.2	Hasil Perbaikan Tipografi Perancangan .....	125

4.2.5.3 Hasil Perbaikan Interaktivitas Perancangan.....	126
4.2.5.4 Hasil Perbaikan Visual Perancangan .....	128
4.3 Analisis <i>Beta</i> .....	139
4.3.1 Analisis Pendekatan .....	139
4.3.2 Analisis Format.....	140
4.3.3 Analisis Warna.....	141
4.3.4 Analisis <i>Layout</i> .....	142
4.3.5 Analisis Desain Karakter .....	143
4.3.6 Analisis Tipografi .....	151
4.3.7 Analisis Ilustrasi .....	152
4.3.8 Analisis Interaktivitas .....	154
4.4 Analisis <i>Beta Test</i> .....	160
4.4.1 Analisis Interaktivitas .....	160
4.4.2 Analisis Tipografi .....	162
4.4.3 Analisis Visual.....	163
4.4.4 Analisis Konten .....	164
4.5 <i>Budgetting</i> .....	165
BAB V PENUTUP.....	167
5.1 Simpulan.....	167
5.2 Saran.....	168
DAFTAR PUSTAKA .....	xiii
LAMPIRAN.....	xix

U M N

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 2. 1 Makna Psikologis Warna .....	12
Tabel 3. 1 Analisis <i>Cook in the Book</i> .....	65
Tabel 3. 2 Analisis SWOT <i>Computer Programming for Babies</i> .....	67
Tabel 3. 3 Analisis SWOT Ian's Shoelace Site .....	68
Tabel 3. 4 Analisis SWOT <i>Red Lace Yellow Lace</i> .....	70
Tabel 4. 1 <i>Frame Your Design Challenge</i> .....	79
Tabel 4. 2 Pembagian Interaktivitas .....	109
Tabel 4. 3 Analisis <i>Alpha</i> Visual.....	120
Tabel 4. 4 Analisis <i>Alpha</i> Tipografi .....	120
Tabel 4. 5 Analisis <i>Alpha</i> Interaktivitas .....	121
Tabel 4. 6 Analisis <i>Alpha</i> Konten .....	123
Tabel 4. 7 Revisi Interaktivitas .....	126
Tabel 4. 8 Analisis <i>Beta</i> Interaktivitas .....	161
Tabel 4. 9 Analisis <i>Beta</i> Tipografi .....	162
Tabel 4. 10 Analisis <i>Beta</i> Visual.....	163
Tabel 4. 11 Biaya Jasa.....	165
Tabel 4. 12 Biaya Material.....	165
Tabel 4. 13 Perhitungan Biaya Media Promosi dan Sekunder .....	166
Tabel 4. 14 Penghitungan Harga Penjualan Media Utama .....	166

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Garis .....	7
Gambar 2. 2 Bentuk .....	8
Gambar 2. 3 Tekstur.....	8
Gambar 2. 4 Komponen Warna .....	9
Gambar 2. 5 <i>Color Harmony</i> .....	10
Gambar 2. 6 <i>Balance</i> .....	14
Gambar 2. 7 <i>Emphasis</i> .....	14
Gambar 2. 8 <i>Unity</i> .....	15
Gambar 2. 9 <i>Rhythm</i> .....	16
Gambar 2. 10 Klasifikasi <i>Typeface</i> .....	17
Gambar 2. 11 Contoh Hierarki Visual .....	19
Gambar 2. 12 <i>Single Column Grid</i> .....	20
Gambar 2. 13 <i>Multi Column Grid</i> .....	21
Gambar 2. 14 Grid Modular.....	21
Gambar 2. 15 Anatomi Grid.....	22
Gambar 2. 16 Ilustrasi untuk <i>Storytelling</i> .....	24
Gambar 2. 17 Ilustrasi sebagai Dokumentasi.....	25
Gambar 2. 18 Ilustrasi sebagai Dokumentasi.....	25
Gambar 2. 19 Ilustrasi sebagai Instruksi.....	26
Gambar 2. 20 Media Informasi Lini Atas dan Lini Bawah.....	27
Gambar 2. 21 Contoh <i>Information Design</i> .....	28
Gambar 2. 22 Contoh <i>Instructional Media</i> .....	29
Gambar 2. 23 Jenjang Membaca Dini.....	32
Gambar 2. 24 Jenjang Membaca Awal .....	33
Gambar 2. 25 Contoh Huruf untuk Keterbacaan .....	34
Gambar 2. 26 Komponen Buku .....	35
Gambar 2. 27 Contoh <i>Storybook</i> .....	37
Gambar 2. 28 Contoh <i>Picture Book</i> .....	38
Gambar 2. 29 <i>Buku Vertikal</i> .....	38
Gambar 2. 30 <i>Buku Horizontal</i> .....	39
Gambar 2. 31 <i>Buku Kotak</i> .....	39
Gambar 2. 32 <i>Pop Up Book</i> .....	40
Gambar 2. 33 <i>Lift a Flap Book</i> .....	41
Gambar 2. 34 <i>Pull Tab Book</i> .....	41
Gambar 2. 35 <i>Hidden Objects Book</i> .....	42
Gambar 2. 36 <i>Game Book</i> .....	42
Gambar 2. 37 <i>Participation Book</i> .....	43
Gambar 2. 38 <i>Play-a-Sound</i> .....	43
Gambar 2. 39 <i>Touch and Feel Book</i> .....	44
Gambar 2. 40 <i>Buku Interaktif Campuran</i> .....	44

Gambar 2. 41 Piramida Freytag .....	45
Gambar 2. 42 Bentuk Karakter .....	47
Gambar 2. 43 Analisis Ciri Khas dan Siluet Karakter .....	48
Gambar 2. 44 Sketsa Emosi dan Posisi Karakter .....	48
Gambar 2. 45 Warna pada Desain Karakter .....	49
Gambar 2. 46 <i>Lacing Criss-Cross, Straight Bar, dan Ladder</i> .....	50
Gambar 2. 47 Simpul Dasar .....	50
Gambar 2. 48 <i>Double Loop &amp; Single Loop Knot</i> .....	51
Gambar 2. 49 <i>Lacing Board</i> .....	52
Gambar 2. 50 <i>Lacing Shoes</i> .....	53
Gambar 3. 1 <i>Interview</i> dengan Yani, Ibu 2 Anak .....	55
Gambar 3. 2 <i>Interview</i> Bersama Belita, Guru TK & KB.....	57
Gambar 3. 3 <i>Focus Group Discussion</i> dengan Anak-Anak.....	60
Gambar 3. 4 <i>Focus Group Discussion</i> .....	62
Gambar 3. 5 <i>Cook in the Book: Tacos</i> .....	65
Gambar 3. 6 <i>Computer Engineering for Babies</i> .....	66
Gambar 3. 7 Ian's Shoelace Site .....	68
Gambar 3. 8 <i>Red Lace Yellow Lace</i> .....	70
Gambar 3. 9 Hasil Kuesioner .....	72
Gambar 3. 10 Hasil Kuesioner .....	72
Gambar 3. 11 Hasil Kuesioner .....	73
Gambar 3. 12 Hasil Kuesioner .....	75
Gambar 4. 1 Skema Perancangan HCD .....	78
Gambar 4. 2 <i>User Persona</i> Target Primer .....	83
Gambar 4. 3 <i>User Persona</i> Target Sekunder .....	84
Gambar 4. 4 <i>Mindmap</i> .....	86
Gambar 4. 5 <i>Value Proposition Canvas</i> .....	88
Gambar 4. 6 <i>Big Idea</i> .....	89
Gambar 4. 7 <i>Moodboard</i> Tema Visual .....	91
Gambar 4. 8 <i>Color Pallette</i> .....	91
Gambar 4. 9 <i>Moodboard</i> Karakter .....	94
Gambar 4. 10 <i>Moodboard</i> Atribut Karakter .....	95
Gambar 4. 11 Alternatif Desain Karakter .....	95
Gambar 4. 12 <i>Base</i> Karakter .....	96
Gambar 4. 13 Alternatif Warna dan Desain Karakter Final.....	97
Gambar 4. 14 Perancangan Atribut Sekunder.....	97
Gambar 4. 15 <i>Moodboard</i> Karakter .....	98
Gambar 4. 16 Sketsa Desain Alternatif Rani .....	99
Gambar 4. 17 Sketsa dan Lineart Base Karakter Rani.....	99
Gambar 4. 18 Alternatif Warna dan Desain Final Karakter Rani .....	99
Gambar 4. 19 <i>Moodboard</i> Tipografi.....	100
Gambar 4. 20 Uji coba <i>Typeface</i> .....	101
Gambar 4. 21 Dekko & Hitchcut .....	101

Gambar 4. 22 Aplikasi <i>Typeface</i> .....	102
Gambar 4. 23 Perbandingan <i>Typeface Header</i> .....	103
Gambar 4. 24 Itim .....	103
Gambar 4. 25 Pewarnaan Teks.....	104
Gambar 4. 26 Logo Buku.....	104
Gambar 4. 27 <i>Katern</i> .....	108
Gambar 4. 28 <i>Flatplan</i> .....	111
Gambar 4. 29 Rough Sketch .....	111
Gambar 4. 30 Grid.....	112
Gambar 4. 31 <i>Layouting Storyboard</i> .....	112
Gambar 4. 32 <i>Coloring &amp; Detailing Layout</i> .....	113
Gambar 4. 33 Koreksi Warna.....	113
Gambar 4. 34 Penyusunan Teks.....	114
Gambar 4. 35 Aset Interaktif.....	115
Gambar 4. 36 Perancangan Cover Buku .....	115
Gambar 4. 37 Mockup Buku.....	116
Gambar 4. 38 Stiker .....	117
Gambar 4. 39 Pin .....	117
Gambar 4. 40 Perancangan <i>X-Banner</i> .....	118
Gambar 4. 41 <i>Interactive Mobile Web Ad</i> .....	118
Gambar 4. 42 <i>Mockup</i> Sebelum dan Sesudah Revisi.....	124
Gambar 4. 43 Revisi Tipografi & <i>Layouting</i> Teks .....	125
Gambar 4. 44 Halaman Panduan & Implementasi Ikon Interaktif.....	127
Gambar 4. 45 <i>Color Pallete</i> Baru .....	128
Gambar 4. 46 Perbaikan Visual Ilustrasi (Atas Sebelum, Bawah Sesudah) .....	129
Gambar 4. 47 Revisi <i>Cover</i> .....	130
Gambar 4. 48 Revisi <i>Spread 1</i> .....	131
Gambar 4. 49 Revisi <i>Spread 2</i> .....	132
Gambar 4. 50 Revisi <i>Spread 3-4</i> .....	133
Gambar 4. 51 Revisi <i>Spread 5</i> .....	133
Gambar 4. 52 <i>Spread 6</i> .....	134
Gambar 4. 53 <i>Spread 7</i> dan Aset Interaktifnya.....	135
Gambar 4. 54 <i>Spread 8</i> .....	136
Gambar 4. 55 <i>Spread 9</i> .....	137
Gambar 4. 56 <i>Spread 10</i> .....	138
Gambar 4. 57 <i>Spread 11</i> .....	139
Gambar 4. 58 Penggunaan Warna pada Keseluruhan Perancangan .....	142
Gambar 4. 59 Penggunaan Grid .....	142
Gambar 4. 60 Proporsi Bani.....	144
Gambar 4. 61 Uji Siluet Bani .....	146
Gambar 4. 62 Ekspresi dan Gerak Bani .....	147
Gambar 4. 63 Warna Desain Bani.....	147
Gambar 4. 64 Proporsi Rani.....	149



Gambar 4. 65 Tes Siluet Rani .....	149
Gambar 4. 66 Ekspresi Rani.....	150
Gambar 4. 67 Warna Karakter Rani.....	151
Gambar 4. 68 Ilustrasi sebagai <i>Storyteller</i> .....	153
Gambar 4. 69 Ilustrasi Sebagai Desain Informasi Dengan Fungsi Instruksi .....	154
Gambar 4. 70 Aset Interaktif Lacing Board.....	155
Gambar 4. 71 <i>Lacing Shoes</i> .....	156
Gambar 4. 72 <i>Pull Tab</i> .....	157
Gambar 4. 73 Implementasi <i>Lift a Flap</i> .....	158
Gambar 4. 74 Implementasi <i>Moveable Cutout</i> .....	159
Gambar 4. 75 <i>Beta Testing</i> .....	160



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xix
Lampiran B Hasil Turnitin.....	xxii
Lampiran C NDA <i>Consent Form</i> Narasumber.....	xxviii
Lampiran D NDS <i>Form</i> .....	xxxii
Lampiran E Hasil Kuesioner.....	xxxiii
Lampiran F Foto Wawancara.....	xxxviii
Lampiran G Foto FGD.....	xxxix
Lampiran H Hasil <i>Alpha Testing</i> .....	xl
Lampiran I Foto <i>Beta Testing</i> .....	xlvi
Lampiran J Transkrip Wawancara.....	xlviii
Lampiran I Transkrip <i>Focus Group Discussion</i> .....	lii

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA