

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UPAYA
PENCEGAHAN KEKERASAN HEWAN PELIHARAAN BAGI
ANAK USIA 6-8 TAHUN**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Cindy Clara Yonanda

00000052017

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UPAYA
PENCEGAHAN KEKERASAN HEWAN PELIHARAAN BAGI
ANAK USIA 6-8 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Cindy Clara Yonanda

0000052017

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Cindy Clara Yonanda
Nomor Induk Mahasiswa : 00000052017
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UPAYA PENCEGAHAN KEKERASAN HEWAN PELIHARAAN BAGI ANAK USIA 6-8 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 Januari 2024



(Cindy Clara Yonanda)

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UPAYA PENCEGAHAN KEKERASAN HEWAN PELIHARAAN BAGI ANAK USIA 6-8 TAHUN

Oleh

Nama : Cindy Clara Yonanda
NIM : 00000052017
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

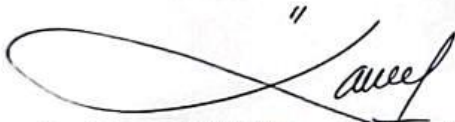
Telah diujikan pada hari Senin, 8 Januari 2024

Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan

LULUS

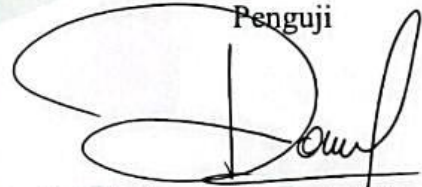
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



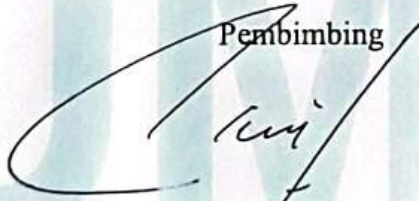
Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/E023987

Penguji



Roy Anthonius Susanto, S.Sn., M.Ds.
0402038006/E061071

Pembimbing



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/E081434

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresa 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 : Cindy Clara Yonanda
NIM : 00000052017
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 UPAYA PENCEGAHAN KEKERASAN HEWAN PELIHARAAN BAGI ANAK USIA 6-8 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, 25 September 2023

Yang menyatakan,



Cindy Clara Yonanda

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 dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Upaya Pencegahan Kekerasan Hewan Peliharaan Bagi Anak Usia 6-8 Tahun”. Selain menjadi syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds), perancangan media edukasi interaktif ini diciptakan untuk mengedukasi sebagai upaya pencegahan kekerasan hewan, menanamkan rasa perhatian, kasih sayang dan kepedulian sejak dini kepada anak-anak terhadap sesama makhluk hidup yaitu hewan peliharaan.

Adapun alasan lain dari pembuatan Laporan Tugas Akhir ini adalah karena penulis tertarik mengangkat topik tersebut berdasarkan data yang telah dikumpulkan, mengenai fenomena masyarakat di Indonesia masih sangat minim pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya menyayangi sesama makhluk hidup sehingga kekerasan verbal maupun non verbal hewan peliharaan harus terjadi..

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah membantu terwujudnya laporan Tugas Akhir ini, dimulai dari proses awal tahap pengumpulan data hingga ke tahap perancangan desain.

Penulis mengucapkan terima kasih khususnya 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. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Annisa Ratna Kurnia, sebagai narasumber pengurus *Animal Shelter* Yayasan Natha Satwa Nusantara.

6. Dr. Riama Maslan Sihombing, M.Sn., selaku narasumber ahli dalam konsep buku anak.
7. Alnurul Gheulia, S.T., selaku narasumber ahli Ilustrator buku anak di Industri.
8. Anastasia Wilhelmina dan Evolette Huang, sebagai narasumber orang tua dengan anak usia 6 tahun.
9. Suryanti Sumitra sebagai narasumber orang tua dengan anak usia 7 tahun.
10. Grace Kaligis dan Darrel sebagai narasumber orang tua dengan anak usia 8 tahun.
11. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Teman-teman dalam kelompok bimbingan yang telah memberikan berbagai masukan dan saran selama proses pelaksanaan Tugas Akhir ini.

Semoga dengan adanya perancangan media Tugas Akhir ini dapat berdampak positif bagi masyarakat di seluruh Indonesia khususnya anak-anak yang akan menjadi generasi penerus kedepannya mendapatkan pembelajaran serta sadar akan pentingnya memiliki rasa tanggung jawab dan simpati tinggi dengan menyebarkan rasa kasih sayang sebagai bentuk kepedulian kepada sesama makhluk hidup yaitu hewan peliharaan. Selain itu, penulis juga berharap dengan adanya laporan ini dapat membantu mahasiswa diluar sana dalam menulis perancangan karya yang serupa.

Tangerang, 25 September 2023



Cindy Clara Yonanda

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UPAYA
PENCEGAHAN KEKERASAN HEWAN PELIHARAAN BAGI
ANAK USIA 6-8 TAHUN**

Cindy Clara Yonanda

ABSTRAK

Tindakan kekerasan hewan peliharaan masih menjadi salah satu permasalahan di Indonesia yang terjadi hingga saat ini karena kurangnya media edukasi. Hal ini disebabkan karena tingkat kesadaran yang rendah terhadap dampak bahaya kekerasan terhadap hewan, sangat rendah oleh masyarakat sehingga dilakukan terus menerus. Tujuan perancangan ini adalah guna meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya anak usia 6-8 tahun tentang pencegahan kekerasan hewan peliharaan. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan media edukasi interaktif ini dengan menggunakan metode *design thinking* yang merupakan metode pengembangan produk dilandasi upaya menjawab dari masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hadirnya media interaktif mampu meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi serta nilai optimal yang akan dicapai dalam proses pembelajaran anak berupa buku ilustrasi dapat menjadi solusi dari pembelajaran interaktif pada saat ini melalui media interaktif guna mengedukasi anak-anak yang berusia 6-8 tahun. Manfaat perancangan ini mengandung nilai-nilai kasih sayang dan menanamkan rasa cinta kepada anak mengenai hewan peliharaan sejak dini. Melalui perancangan ini diharapkan dapat menjadi media pendukung dalam pembentukan karakter dan pola pikir anak.

Kata kunci: Kekerasan, Hewan, Edukasi, Media interaktif, Buku

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

***INTERACTIVE BOOK DESIGN TO PREVENT PET CRUELTY
FOR CHILDREN AGED 6-8 YEARS***

Cindy Clara Yonanda

ABSTRACT (English)

Violence against pets is still one of the problems in Indonesia that occurs today due to the lack of educational media. This is due to a low level of awareness of the dangerous impacts of violence against animals. is very low by the community so it is carried out continuously. The aim of this design is to increase public awareness, especially children aged 6-8 years, about preventing pet violence. The design method used in designing interactive educational media uses the design thinking method, which is a product development method based on efforts to answer problems that occur in the community. The research results show that the presence of interactive media can increase accessibility and efficiency as well as the optimal value that will be achieved in the children's learning process in the form of illustrated books can be a solution for interactive learning at this time through interactive media to educate children aged 6-8 years. The benefit of this design is that it contains the values of love and instills a love for pets in children from an early age. Through this design, it is hoped that it can become a supporting medium in forming children's character and mindset.

Keywords: *Violence, Animal, Education, Interactive media, Book*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iiiv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.3.1 Primer.....	2
1.3.2 Sekunder.....	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Prinsip Desain.....	6
2.1.1 Keseimbangan / <i>Balance</i>.....	6
2.1.2 Penekanan / <i>Emphasis</i>.....	6
2.1.3 Irama / <i>Rhythm</i>.....	7
2.1.4 Kesatuan / <i>Unity</i>.....	8
2.2 Elemen Desain.....	8
2.2.1 Garis.....	9
2.2.2 Bentuk.....	9
2.2.3 <i>Hue, Saturation, Value</i>.....	10
2.2.4 Tekstur.....	13
2.2.5 Pattern.....	14
2.2.6 Tipografi.....	15

2.2.7	<i>Grid</i>	17
2.3	<i>Interaction Design</i>	19
2.4	<i>Usability Testing</i>	20
2.5	<i>Human Centered Design</i>	22
2.5.1	<i>Understand and Specify The Context of Use</i>	23
2.5.2	<i>Specifying The User Requirements</i>	24
2.5.3	<i>Producing Design Solutions</i>	24
2.5.4	<i>Evaluating The Design Solution</i>	24
2.6	<i>User Experience</i>	24
2.7	Media Informasi	25
2.7.1	Media Cetak	25
2.7.2	Media Interaktif	25
2.8	Media Pembelajaran	26
2.8.1	Kriteria Media Pembelajaran	26
2.9	Buku	27
2.9.1	Komponen Buku	27
2.10	Buku Cerita Bergambar	29
2.10.1	Buku Anak	29
2.10.2	Buku Interaktif	29
2.11	Visual Storytelling	32
2.11.1	Elemen Visual Storytelling	32
2.12	Ilustrasi	33
2.12.1	Peran dan Fungsi Ilustrasi	33
2.12.2	Jenis-jenis Ilustrasi	34
2.13	Perancangan Karakter	34
2.13.1	Riset Karakter	34
2.13.2	Permainan Bentuk	34
2.13.3	Ciri Khas Karakter	35
2.13.4	Shape of Language	35
2.14	Kekerasan Hewan	35
2.14.1	Bentuk dan Dampak Kekerasan Hewan	36
2.15	Hewan Peliharaan	36

2.15.1	Azas Kesejahteraan Hewan	36
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	38
3.1	Metodologi Penelitian	38
3.1.1	Metode Kualitatif	38
3.1.2	Metode Kuantitatif	66
3.2	Metodologi Perancangan	72
3.2.1	<i>Empathize</i>	72
3.2.2	<i>Define</i>	72
3.2.3	<i>Ideate</i>	72
3.2.4	<i>Prototype</i>	73
3.2.5	<i>Test</i>	73
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	74
4.1	Strategi Perancangan	74
4.1.1	<i>Empathize</i>	74
4.1.2	<i>Define</i>	75
4.1.3	<i>Ideate</i>	80
4.1.4	<i>Prototype</i>	122
4.1.5	<i>Test</i>	125
4.2	Analisis <i>Alpha Test</i>	127
4.2.1	Analisis Konten Buku	128
4.2.2	Analisis Visual Buku	133
4.2.3	Analisis Interaktivitas Buku	141
4.2.4	Hasil Perbaikan	144
4.3	Analisis Perancangan	149
4.3.1	Analisis Perancangan Cerita	149
4.3.2	Analisis Pemilihan Warna	150
4.3.3	Analisis Pemilihan Tipografi	151
4.3.4	Analisis Perancangan Karakter	152
4.3.5	Analisis Perancangan Ilustrasi	153
4.3.6	Analisis Perancangan Sampul Buku	154
4.3.7	Analisis Layout Buku	155
4.3.8	Analisis Interaktivitas Buku	155

4.4 Analisis Beta Test.....	156
4.5 Budgeting	160
BAB V PENUTUP	165
5.1 Simpulan.....	165
5.2 Saran.....	166
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xviii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT ‘Merawat Hewan Peliharaan’	560
Tabel 3.2 Tabel SWOT ‘Hewan Kesayangan’	63
Tabel 3.3 Tabel SWOT ‘Aku Berbeda dan Aku Suka’	65
Tabel 4.1 Tabel Perancangan <i>Storyline</i> Buku	93
Tabel 4.2 Tabel Pertanyaan Kuesioner	125
Tabel 4.3 Tabel Persentase Skala Likert	128
Tabel 4.4 Tabel Indeks Pemahaman Alur Cerita	128
Tabel 4.5 Tabel Indeks Pemahaman Tujuan & Pesan Cerita	129
Tabel 4.6 Tabel Indeks Ketertarikan Isi Konten	130
Tabel 4.7 Tabel Indeks Pemahaman <i>Storytelling</i> Interaktif	130
Tabel 4.8 Tabel Indeks Peran Karakter dalam Cerita	131
Tabel 4.9 Tabel Indeks Pemahaman Penggunaan Bahasa	131
Tabel 4.10 Tabel Indeks Penilaian Efektivitas Konten Buku	132
Tabel 4.11 Tabel Indeks Ketertarikan Tampilan Visual	133
Tabel 4.12 Tabel Indeks Kesesuaian antara Desain Karakter & Konsep	134
Tabel 4.13 Tabel Indeks Kesesuaian antara Desain <i>Environment</i> & Konsep	134
Tabel 4.14 Tabel Indeks Kesesuaian antara Warna, Gaya Visual & Konsep	135
Tabel 4.15 Tabel Indeks Ketertarikan Warna dan Gaya Visual	136
Tabel 4.16 Tabel Indeks Kenyamanan Terkait Warna dan Gaya Visual	136
Tabel 4.17 Tabel Penggunaan Ilustrasi Memudahkan Penyampaian Pesan	137
Tabel 4.18 Tabel Indeks Keterbacaan <i>Typeface</i> pada Judul Buku	137
Tabel 4.19 Tabel Indeks Ukuran Tulisan pada Judul Buku	138
Tabel 4.20 Tabel Indeks Keterbacaan <i>Typeface</i> pada Isi Buku	139
Tabel 4.21 Tabel Indeks Ukuran Tulisan pada Isi Buku	139
Tabel 4.22 Tabel Indeks Penggunaan <i>Layout</i>	140
Tabel 4.23 Tabel Indeks Penilaian Efektivitas Visual Buku	140
Tabel 4.24 Tabel Indeks CTA pada Interaktivitas Buku	141
Tabel 4.25 Tabel Indeks Alur Mekanisme Cerita	142
Tabel 4.26 Tabel Indeks Keterlibatan <i>User</i> dalam Cerita	143
Tabel 4.27 Tabel Indeks Penilaian Efektivitas Interaktivitas Buku	143
Tabel 4.28 Tabel Biaya Desain Buku	160
Tabel 4.29 Tabel Biaya Produksi Isi Buku	161
Tabel 4.30 Tabel Biaya Produksi <i>Cover</i> Buku	161
Tabel 4.31 Tabel Biaya Produksi <i>Gimmick</i>	162
Tabel 4.32 Tabel Biaya Total Produksi Buku	162
Tabel 4.33 Tabel Biaya Media Promosi Buku	163
Tabel 4.34 Tabel Biaya Produksi <i>Merchandise</i>	163

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis	6
Gambar 2.2 Bentuk	7
Gambar 2.3 <i>Hue, Saturation, Value</i>	8
Gambar 2.4 Teori Warna <i>Color Wheel</i>	9
Gambar 2.5 Warna Komplementer	10
Gambar 2.6 Warna Analogus	10
Gambar 2.7 Warna <i>Triadic</i>	10
Gambar 2.8 Warna <i>Monochromatic</i>	11
Gambar 2.9 Contoh Tekstur Taktil	11
Gambar 2.10 Contoh Tekstur Visual	12
Gambar 2.11 Contoh <i>Pattern</i>	12
Gambar 2.12 Simetris dan Asimetris	13
Gambar 2.13 Kriteria Prinsip Desain	13
Gambar 2.14 Hierarki Visual	14
Gambar 2.15 Irama / <i>Rhythm</i>	14
Gambar 2.16 Kesatuan / <i>Unity</i>	15
Gambar 2.17 Anatomi Huruf	15
Gambar 2.18 Huruf <i>Serif</i>	16
Gambar 2.19 Huruf <i>Sans Serif</i>	16
Gambar 2.20 Huruf <i>Script</i>	17
Gambar 2.21 Huruf <i>Decorative</i>	17
Gambar 2.22 Anatomi <i>Grid</i>	18
Gambar 2.23 Tahapan Metode <i>Human Centered Design (HCD)</i>	23
Gambar 2.24 Komponen Buku	29
Gambar 2.25 Contoh <i>Activity Book</i>	30
Gambar 2.26 Contoh <i>Pop Up Book</i>	30
Gambar 2.27 Contoh <i>Peek A Boo Book</i>	31
Gambar 2.28 Contoh <i>Hidden Objects Book</i>	31
Gambar 2.29 Contoh <i>Pull Tab Book</i>	32
Gambar 2.30 Contoh Ilustrasi: Kisah Ali Baba	33
Gambar 2.31 Contoh Permainan Bentuk	35
Gambar 2.32 Contoh Karakter	35
Gambar 3.1 <i>Expert Interview</i> bersama Annisa Ratna Kurnia	39
Gambar 3.2 <i>Expert Interview</i> bersama Dr. Riama Maslan Sihombing, M.Sn.	43
Gambar 3.3 <i>Expert Interview</i> bersama Alnurul Gheulia, S.T.	48
Gambar 3.4 <i>In-depth Interview</i> bersama Anastasia Wilhelmina & Evolette	51
Gambar 3.5 <i>In-depth Interview</i> bersama Suyanti Sumitra	53
Gambar 3.6 <i>In-depth Interview</i> bersama Grace Kaligis & Darrel	55

Gambar 3.7 Dokumentasi Observasi Gramedia I	57
Gambar 3.8 Dokumentasi Observasi Gramedia II	58
Gambar 3.9 Daftar Buku <i>Website</i> Berdikari I.....	58
Gambar 3.10 Daftar Buku <i>Website</i> Berdikari II	59
Gambar 3.11 <i>Cover</i> Buku “Merawat Hewan Peliharaan”	60
Gambar 3.12 Ilustrasi Buku “Hewan Kesayangan”	62
Gambar 3.13 Buku Interaktif “Aku Berbeda dan Aku Suka”	65
Gambar 3.14 Hasil Kuesioner Persentase Usia Anak	66
Gambar 3.15 Hasil Kuesioner Persentase Usia Orang Tua.....	67
Gambar 3.16 Hasil Kuesioner Fenomena Lingkungan Sekitar.....	67
Gambar 3.17 Hasil Kuesioner Persentase Pengguna Media Sosial	68
Gambar 3.18 Hasil Kuesioner Persentase Sikap Kepedulian.....	68
Gambar 3.19 Hasil Kuesioner Persentase Pentingnya Kepedulian.....	69
Gambar 3.20 Hasil Kuesioner Persentase Bentuk Kekerasan.....	70
Gambar 3.21 Hasil Kuesioner Persentase Peran Anak	70
Gambar 3.22 Hasil Kuesioner Persentase Media Edukasi Ideal	71
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Target Primer	76
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Target Sekunder	76
Gambar 4.3 <i>User Journey Map</i> Target Primer Sebelum Menggunakan Buku Edukasi Interaktif Pencegahan Kekerasan Hewan Peliharaan.....	77
Gambar 4.4 <i>User Journey Map</i> Target Primer Setelah Menggunakan Buku Edukasi Interaktif Pencegahan Kekerasan Hewan Peliharaan.....	78
Gambar 4.5 <i>User Journey Map</i> Target Sekunder Sebelum Menggunakan Buku Edukasi Interaktif Pencegahan Kekerasan Hewan Peliharaan.....	79
Gambar 4.6 <i>User Journey Map</i> Target Sekunder Setelah Menggunakan Buku Edukasi Interaktif Pencegahan Kekerasan Hewan Peliharaan.....	79
Gambar 4.7 <i>Mind Map</i>	80
Gambar 4.8 <i>Mood Board</i>	82
Gambar 4.9 Referensi Visual	83
Gambar 4.10 <i>Stylescape</i>	84
Gambar 4.11 <i>Color Palette</i>	84
Gambar 4.12 <i>Headline & Subhead Typeface</i>	85
Gambar 4.13 <i>Subhead & Body Text Typeface</i>	86
Gambar 4.14 Implementasi <i>Subhead & Body Text</i>	86
Gambar 4.15 Referensi Visualisasi Karakter	88
Gambar 4.16 Perancangan Karakter Hiro	88
Gambar 4.17 Variasi Pose Karakter Hiro	89
Gambar 4.18 Perancangan Karakter Kyra	89
Gambar 4.19 Variasi Pose Karakter Kyra.....	90
Gambar 4.20 Perancangan Karakter Hugo.....	90
Gambar 4.21 Variasi Pose Karakter Hugo.....	91

Gambar 4.22 Perancangan Karakter Mama Hiro.....	91
Gambar 4.23 Perancangan Karakter Dokter Luna	92
Gambar 4.24 Perancangan <i>Flatplan</i>	93
Gambar 4.25 Sketsa <i>Cover</i> Depan Buku.....	106
Gambar 4.26 Sketsa <i>Cover</i> Belakang Buku.....	107
Gambar 4.27 Finalisasi <i>Cover</i> Depan Buku.....	107
Gambar 4.28 Finalisasi <i>Cover</i> Belakang Buku	108
Gambar 4.29 <i>Spine Cover</i> Buku	109
Gambar 4.30 Sketsa Ilustrasi Latar Tempat.....	109
Gambar 4.31 Finalisasi Ilustrasi Latar Tempat	110
Gambar 4.32 Penggunaan <i>Modular Grid Layout</i>	110
Gambar 4.33 <i>Column Grid Layout</i>	111
Gambar 4.34 Interaktivitas Cerita.....	111
Gambar 4.35 Aktivitas <i>Lift the Flap</i> dan <i>Pop Up</i>	112
Gambar 4.36 Aktivitas <i>Pull Tabs</i>	112
Gambar 4.37 Kuis Menarik Garis dan Mencocokkan Objek.....	113
Gambar 4.38 Kuis Melingkari Perbedaan.....	114
Gambar 4.39 Aktivitas Menempel <i>Sticker</i>	114
Gambar 4.40 <i>Sticker Pack</i>	115
Gambar 4.41 Pin	116
Gambar 4.42 <i>Notebook</i>	117
Gambar 4.43 Kotak Pensil	118
Gambar 4.44 <i>Coaster</i>	118
Gambar 4.45 Kalung Hewan.....	119
Gambar 4.46 Poster.....	120
Gambar 4.47 <i>Banner</i>	120
Gambar 4.48 <i>Billboard</i>	121
Gambar 4.49 <i>Youtube Ads</i>	122
Gambar 4.50 <i>Low Fidelity</i> / Katern.....	123
Gambar 4.51 <i>High Fidelity</i>	123
Gambar 4.52 <i>Banner Karya & Barcode Prototype Day</i>	127
Gambar 4.53 Teks Kuis Melingkari Perbedaan Sebelum Perbaikan	144
Gambar 4.54 Teks Kuis Melingkari Perbedaan Sesudah Perbaikan.....	145
Gambar 4.55 Komposisi Kalimat Sebelum dan Sesudah Perbaikan	145
Gambar 4.56 Tampilan Visual <i>Cover</i> Sebelum Perbaikan	145
Gambar 4.57 Tampilan Visual <i>Cover</i> Sesudah Perbaikan	146
Gambar 4.58 Tampilan Visual Konten Sebelum Perbaikan	146
Gambar 4.59 Tampilan Visual Konten Sesudah Perbaikan	147
Gambar 4.60 Halaman Aktivitas Penutup Sebelum Perbaikan.....	147
Gambar 4.61 Halaman Aktivitas Penutup Setelah Perbaikan.....	148

Gambar 4.62 Tampilan Interaktivitas Sebelum Perbaikan	148
Gambar 4.63 Implementasi <i>Color Palette</i> pada Halaman Karya.....	149
Gambar 4.64 Implementasi Tipografi pada Halaman Karya	150
Gambar 4.65 Analisis Karakter Perancangan	151
Gambar 4.66 Analisis Perancangan Ilustrasi	152
Gambar 4.67 Penempatan Objek Ilustrasi pada Cerita	153
Gambar 4.68 Analisis Sampul Buku Cerita	153
Gambar 4.69 Penempatan <i>Layouting</i> Konten Buku.....	154
Gambar 4.70 <i>Beta test</i> bersama Ibu Ennie dan George	155
Gambar 4.71 Target Melakukan Uji Coba Interaktivitas.....	156
Gambar 4.72 <i>Beta test</i> bersama Ibu Yashvin dan Jevin.....	157
Gambar 4.73 <i>Beta test</i> bersama Bapak Kusnadi dan Ken.....	158
Gambar 4.74 Target Melakukan Uji Coba Interaktivitas.....	159

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form BAP Bimbingan	xviii
Lampiran B Surat Izin Wawancara	xviii
Lampiran C Transkrip Wawancara 1	xviii
Lampiran D Transkrip Wawancara 2	xviii
Lampiran E Transkrip Wawancara 3	xviii
Lampiran F Transkrip Wawancara 4.....	xviii
Lampiran G Transkrip Wawancara 5	xl
Lampiran H Transkrip Wawancara 6	xviii
Lampiran I Hasil Kuesioner Metode Kualitatif	xviii
Lampiran J Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	l
Lampiran K Dokumentasi <i>Expert Interview</i>	lvii
Lampiran L Dokumentasi <i>In-depth Interview</i>	lviii
Lampiran M Dokumentasi <i>Beta Test Interview</i>	xviii
Lampiran N <i>Draft</i> Perancangan	lx
Lampiran O Spidol, <i>Sticker</i> Aktivitas dan <i>Velcro</i>	xviii
Lampiran P Hasil Turnitin	xviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA