

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS UNTUK
MENSTIMULASI IMAJINASI ANAK DALAM
PROSES PEMBELAJARAN MENGGAMBAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Renata Nimashita Poetri Birowo
0000053398

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS UNTUK
MENSTIMULASI IMAJINASI ANAK DALAM
PROSES PEMBELAJARAN MENGGAMBAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Renata Nimashita Poetri Birowo
0000053398**

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Renata Nimashita Poetri Birowo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053398

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS UNTUK MENSTIMULASI
IMAJINASI ANAK DALAM PROSES PEMBELAJARAN
MENGGAMBAR**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 15 Desember 2024



(Renata Nimashita Poetri Birowo)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS UNTUK MENSTIMULASI
IMAJINASI ANAK DALAM PROSES PEMBELAJARAN
MENGAMBAR**

Oleh

Nama Lengkap : Renata Nimashita Poetri Birowo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053398
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 3 Januari 2025

Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

Penguji



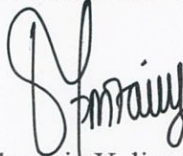
Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/100021

Pembimbing



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Renata Nimashita Poetri Birowo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053398
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS
UNTUK MENSTIMULASI IMAJINASI
ANAK DALAM PROSES
PEMBELAJARAN MENGGAMBAR

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 15 Desember 2024



(Renata Nimashita Poetri Birowo)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena sudah diberikan berkat yang melimpah sepanjang pengerjaan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan Buku Aktivitas Untuk Menstimulasi Imajinasi Anak dalam Proses Pembelajaran Menggambar”. Berkat rahmat-Nya, penulis dapat mengerjakan dengan lancar dan tepat waktu.

Penulis merancang Tugas Akhir ini dengan tujuan membantu menstimulasi imajinasi anak-anak di usia 5-6 tahun yang mengalami hambatan dalam menuangkan imajinasinya selama proses pembelajaran menggambar. Dengan begitu, diharapkan buku aktivitas menggambar ini dapat membantu anak-anak dalam mengekspresikan imajinasinya dengan mudah dan menyenangkan.

Selain itu, tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih atas dukungan dan bantuan yang penulis dapatkan untuk mewujudkan Laporan Tugas Akhir ini dengan optimal melalui berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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, M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Liffi Wongso, S.Ds., selaku narasumber yang telah memberikan data serta informasi mendalam terkait membangun imajinasi anak.
6. Stella Prasetya, S.Sn, M.A., selaku narasumber yang telah memberikan informasi yang mendalam terkait metode pembelajaran menggambar yang dapat memantik imajinasi anak.
7. Khamsha Noory S.Psi., M.Psi., selaku narasumber yang telah memberikan data dan informasi mendalam terkait perkembangan imajinasi anak.

8. Dewi Tri Kusumah Handayani, selaku narasumber yang telah memberikan informasi mendalam terkait perancangan prototipe buku anak.
9. Taman Kanak-kanak Mutiara, selaku narasumber yang telah membantu saya mendalami informasi terkait proses pembelajaran menggambar anak-anak.
10. Taman Kanak-kanak Islam Firdaus, selaku narasumber yang telah memberikan saya informasi mendalam terkait metode pembelajaran menggambar kepada anak-anak.
11. Keluarga saya, terutama mama yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Paul Suryawan, Brigita Beatrice, Naomi Angela, Dara Ayu, Kathleen Manilova, Raquel Felicia, Cheryl Chandra, Michelle Vannesa, dan teman-teman lainnya yang telah memberikan dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat positif kepada anak-anak dengan usia 5-6 tahun dalam menstimulasi imajinasinya dan dapat dijadikan sebagai inspirasi bagi pembaca.

Tangerang, 15 Desember 2024



UMN

(Renata Nimashita Poetri Birowo)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS UNTUK MENSTIMULASI IMAJINASI ANAK DALAM PROSES PEMBELAJARAN MENGGAMBAR

(Renata Nimashita Poetri Birowo)

ABSTRAK

Imajinasi merupakan peran yang penting bagi anak-anak, karena mereka mulai berkomunikasi dengan bahasa rupa atau gambar sebelum dapat menulis. Menggambar adalah cara mereka mengembangkan kemampuan dalam berpikir dengan rupa dan kata. Namun, saat ini proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak khususnya di Tangerang masih memiliki kendala terhadap media dan metode yang tidak berkembang, sehingga mengakibatkan terhambatnya perkembangan imajinasi anak dalam menggambar. Padahal kemampuan berimajinasi diperlukan untuk membantu mereka berpikir serta membangun pola berpikir yang mendasar sebagai bentuk persiapan untuk menuju jenjang berikutnya. Penulis menggunakan metode campuran, yaitu observasi, wawancara, kuesioner, *pre-test*, dan *post-test* sebagai teknik pengumpulan data. Sedangkan pada tahapan perancangan metode yang digunakan adalah *design thinking* menurut Robin Landa. Hasil data yang telah terkumpul, menunjukkan bahwa diperlukan buku aktivitas menggambar sebagai media pembelajaran tambahan. *Learning by playing* digunakan sebagai metode dalam acuan perancangan konten pada buku untuk perkembangan imajinasi anak usia 5 – 6 tahun. Buku ini dirancang dengan menggunakan elemen visual dan bahasa yang mudah dipahami serta menyenangkan. Berdasarkan pada hasil penelitian ini, buku aktivitas yang dirancang dapat menstimulasi imajinasi anak dengan efektif dan menyenangkan. Adanya perancangan ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai media tambahan untuk menstimulasi imajinasi anak selama proses pembelajaran menggambar.

Kata kunci: Imajinasi, Anak, Buku Aktivitas, Menggambar

BOOK ACTIVITY DESIGN TO STIMULATE CHILDREN'S IMAGINATION DRAWING LEARNING PROCESS

(Renata Nimashita Poetri Birowo)

ABSTRACT (English)

Imagination is an important role for children, because they begin to communicate with visual language or images before they can write. Drawing is their way of developing their ability to think with images and words. However, currently the learning process in kindergartens, especially in Tangerang, still has problems with undeveloped media and methods, resulting in hampered development of children's imagination in drawing. In fact, the ability to imagine is needed to help them think and build basic thinking patterns as a form of preparation for moving to the next level. The author uses mixed methods, namely observation, interviews, questionnaires, pre-test and post-test as data collection techniques. Meanwhile, at the design stage, the method used is design thinking according to Robin Landa. The results of the data that have been collected show that drawing activity books are needed as additional learning media. Learning by playing is used as a method in designing content in books to develop the imagination of children aged 5 - 6 years. This book is designed using visual elements and language that are easy to understand and enjoyable. Based on the results of this research, the activity book designed can stimulate children's imagination effectively and fun. It is hoped that this design can be used as an additional medium to stimulate children's imagination during the drawing learning process.

Keywords: *Imagination, Children, Activity Books, Drawing*

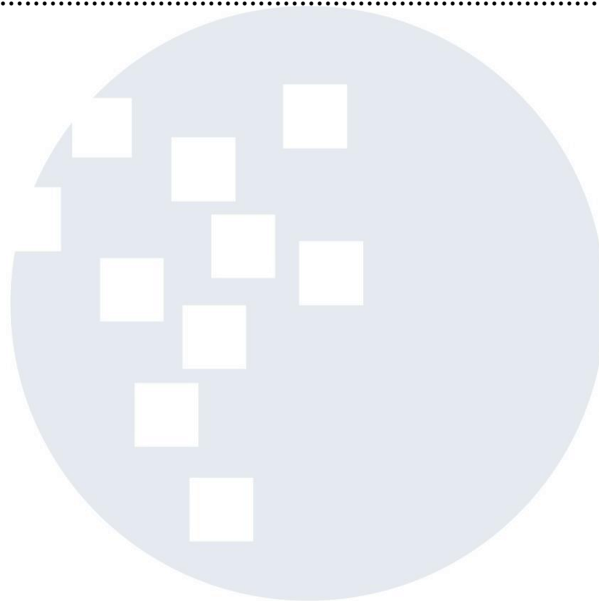
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	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.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Buku Aktivitas.....	5
2.1.1 Jenis-jenis Kegiatan Buku Aktivitas	6
2.2 Ilustrasi Anak.....	7
2.2.1 Perancangan Karakter.....	8
2.2.2 Psikologi Warna	12
2.2.3 Tipografi Anak	14
2.2.4 Anatomi Buku Anak	15
2.2.5 Format dan Ukuran Buku	16
2.2.6 Jenis Penjilidan.....	17
2.2.7 <i>Storytelling</i>	21
2.3 Imajinasi	22
2.3.1 Bahasa Rupa Anak.....	24
2.3.2 Peran Menggambar Bagi Anak	26

2.3.3 Metode <i>Learning by Playing</i>	27
2.4 Penelitian yang Relevan	28
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	31
3.1 Subjek Perancangan.....	31
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	33
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	36
3.3.1 Observasi	37
3.3.2 <i>Pre-Test</i> (Uji Coba Sample)	37
3.3.3 Wawancara	37
3.3.4 Kuesioner	40
3.3.5 Studi Eksisting	44
3.3.6 Studi Referensi	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	45
4.1 Hasil Perancangan.....	45
4.1.1 <i>Empathize</i>	45
4.1.2 <i>Define</i>	86
4.1.3 <i>Ideate</i>	95
4.1.4 <i>Prototype</i>	120
4.1.5 <i>Test</i>	176
4.2 Pembahasan Perancangan	186
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	186
4.2.2 Analisis Tata Letak Buku	193
4.2.3 Analisis Ilustrasi	196
4.2.4 Analisis Sampul Buku	198
4.2.5 Analisis Karakter	200
4.2.6 Analisis Interaktivitas	202
4.2.7 Analisis Konten.....	205
4.2.8 Analisis Instagram <i>Feeds</i> dan <i>Story</i>	211
4.2.9 Analisis <i>Merchandise</i>	213
4.2.10 Analisis <i>Freebies</i>	216
4.2.11 Analisis Poster A3	218
4.2.12 Analisis <i>Booth</i> dan <i>Banner</i>	219

4.2.13 Anggaran	221
BAB V PENUTUP	224
5.1 Simpulan.....	224
5.2 Saran.....	225
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xxi



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kategori Bahasa Rupa Anak.....	25
Tabel 2.2 Penelitian Yang Relevan.....	28
Tabel 3.1 Kuesioner Bagian Satu	41
Tabel 3.2 Kuesioner Bagian Dua.....	42
Tabel 3.3 Kuesioner Bagian Tiga	43
Tabel 4.1 Tabel Data Demografis Responden.....	65
Tabel 4.2 Tabel Data Imajinasi Bagi Anak.....	66
Tabel 4.3 Tabel Data Media Buku Aktivitas.....	67
Tabel 4.4 Analisis SWOT Buku Aktivitas Aku Cerdas.....	69
Tabel 4.5 Tabel Analisis SWOT Buku Aku Pintar Menggambar & Mewarnai....	72
Tabel 4.6 Tabel Analisis SWOT Buku <i>Smart Big Book 365 Aktivitas TK</i>	74
Tabel 4.7 Analisis SWOT Buku <i>Let's Make Some Great Art: Animals</i>	77
Tabel 4.8 Analisis SWOT Majalah <i>Dot Vol.1 – The Shapes Issue</i>	80
Tabel 4.9 Analisis SWOT Buku <i>Pim Pam Paraules</i>	83
Tabel 4.10 <i>Breakdown Content</i>	104
Tabel 4.11 Teknis Perancangan Karakter	121
Tabel 4.12 Teknis Perancangan Sampul Buku.....	125
Tabel 4.13 Teknis Perancangan Aset Ilustrasi	133
Tabel 4.14 Proses <i>Coloring Aset</i>	135
Tabel 4.15 Teknis Interaktivitas <i>Lift The Flap</i>	137
Tabel 4.16 Teknis Interaktivitas <i>Unfolding Card</i>	139
Tabel 4.17 Teknis Interaktivitas <i>Pull Tab</i>	143
Tabel 4.18 Teknis Interaktivitas <i>Magnifying Glass Game</i>	146
Tabel 4.19 Teknis Interaktivitas <i>Sticker</i>	148
Tabel 4.20 Teknis Interaktivitas <i>Reward Chart</i>	150
Tabel 4.22 Teknis Perancangan <i>Flatplan</i>	151
Tabel 4.22 Teknis Perancangan Tata Letak Buku	154
Tabel 4.23 Teknis Perancangan <i>High Fidelity</i>	157
Tabel 4.24 <i>Alpha Test</i>	177
Tabel 4.25 Tabel Keterangan Skor	180
Tabel 4.26 Biaya Desain Buku	221
Tabel 4.27 Biaya Produksi Buku 1.000 Ekslempar.....	221
Tabel 4.28 Biaya Produksi Media Sekunder	222
Tabel 4.29 <i>Grand Total</i>	223

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku Aktivitas Anak	5
Gambar 2.2 Ilustrasi Anak	7
Gambar 2.3 Karakter.....	9
Gambar 2.4 Bentuk Dasar Karakter.....	9
Gambar 2.5 Ciri Khas Karakter.....	10
Gambar 2.6 Sketsa Emosi dan Posisi.....	11
Gambar 2.7 Permainan Gaya Gambar dan Warna.....	11
Gambar 2.8 Psikologi Warna	12
Gambar 2.9 Tipografi Anak	14
Gambar 2.10 Anatomi Buku Anak	15
Gambar 2.11 <i>Hardcover</i>	18
Gambar 2.12 <i>Softcover</i>	18
Gambar 2.13 Jilid Lem.....	19
Gambar 2.14 Jilid Benang.....	20
Gambar 2.15 Jilid Kawat.....	20
Gambar 2.16 Bagan Cerita	21
Gambar 2.17 Limas Citra Manusia.....	23
Gambar 2.18 Contoh Bahasa Rupa Anak	24
Gambar 2.19 Peran Menggambar Bagi Anak	26
Gambar 2.20 Contoh Metode Belajar dan Bermain	27
Gambar 3.1 <i>Design Thinking</i>	34
Gambar 4.1 Observasi ke TK Mutiara	46
Gambar 4.2 Dokumentasi Anak Meniru	47
Gambar 4.3 Dokumentasi Anak Meniru	47
Gambar 4.4 Dokumentasi Anak Kesulitan Menggambar	48
Gambar 4.5 Dokumentasi Anak Hiperaktif.....	49
Gambar 4.6 Dokumentasi <i>Pre-Test</i>	50
Gambar 4.7 Dokumentasi Anak Mengikuti <i>Pre-Test</i>	51
Gambar 4.8 Wawancara dengan <i>Artist</i>	52
Gambar 4.9 Wawancara dengan Guru Menggambar Anak	55
Gambar 4.10 Wawancara dengan Psikolog Anak	57
Gambar 4.11 Wawancara dengan Perancang Buku Anak	60
Gambar 4.12 Wawancara dengan Guru TK Mutiara	62
Gambar 4.13 Wawancara dengan Guru TK Islam Firdaus	63
Gambar 4.14 Buku Aktivitas Aku Cerdas: Untuk PAUD dan TK.....	69
Gambar 4.15 Buku Aku Pintar Menggambar & Mewarnai Kendaraan.....	71
Gambar 4.16 Isi Buku Aku Pintar Menggambar & Mewarnai Kendaraan.....	71
Gambar 4.17 Konten Buku Aku Pintar Menggambar & Mewarnai Kendaraan ...	72
Gambar 4.18 Buku <i>Smart Big Book 365</i> Aktivitas TK.....	73
Gambar 4.19 Buku <i>Let's Make Some Great Art: Animals</i>	76

Gambar 4.20 Isi Dalam Buku <i>Let's Make Some Great Art: Animals</i>	76
Gambar 4.21 Isi Dalam Buku <i>Let's Make Some Great Art: Animals</i>	77
Gambar 4.22 Majalah <i>Dot Vol.1 – The Shapes Issue</i>	79
Gambar 4.23 Isi Dalam Majalah <i>Dot Vol.1 – The Shapes Issue</i>	80
Gambar 4.24 Buku <i>Pim Pam Paraules</i>	82
Gambar 4.25 Isi Dalam Buku <i>Pim Pam Paraules</i>	83
Gambar 4.26 <i>User Persona</i> Primer.....	87
Gambar 4.27 <i>User Persona</i> Sekunder	88
Gambar 4.28 <i>User Journey</i> Primer	89
Gambar 4.29 <i>User Journey</i> Sekunder	90
Gambar 4.30 <i>Empathy Map Canvas</i> Target Primer.....	91
Gambar 4.31 <i>Empathy Map Canvas</i> Target Sekunder.....	93
Gambar 4.32 <i>Mind Map</i>	96
Gambar 4.33 40 Alternatif <i>Big Idea</i>	97
Gambar 4.34 <i>Tone of Voices</i>	98
Gambar 4.35 Alternatif <i>Stylescapes</i>	98
Gambar 4.36 <i>Stylescape</i>	99
Gambar 4.37 <i>Color Palette</i>	100
Gambar 4.38 Alternatif <i>Typography</i>	101
Gambar 4.39 <i>Typography</i> Grandstander <i>Semi-Bold</i>	101
Gambar 4.40 <i>Typography</i> Grandstander <i>Medium</i>	102
Gambar 4.41 <i>Typography</i> Grandstander <i>Regular</i>	102
Gambar 4.42 Kateren Buku.....	103
Gambar 4.43 Alternatif Judul Buku.....	119
Gambar 4.44 Referensi Perancangan Karakter	121
Gambar 4.45 Tiga Alternatif Sketsa Karakter.....	122
Gambar 4.46 Tiga Alternatif Karakter	123
Gambar 4.47 Variasi Gaya Karakter Lia.....	124
Gambar 4.48 Variasi Gaya Karakter Lio	125
Gambar 4.49 Referensi Perancangan Sampul Buku.....	126
Gambar 4.50 Tiga Sketsa Alternatif Sampul Buku	126
Gambar 4.51 Sketsa Sampul Depan	127
Gambar 4.52 Perancangan Tata Letak Sampul Buku	128
Gambar 4.53 Finalisasi Sampul Depan Buku	129
Gambar 4.54 Sketsa Sampul Belakang.....	130
Gambar 4.55 Perancangan Tata Letak Sampul Belakang.....	131
Gambar 4.56 Finalisasi Sampul Belakang Buku	132
Gambar 4.57 Referensi Aset Ilustrasi	133
Gambar 4.58 Sketsa Aset Visual	134
Gambar 4.59 Perancangan Aset Visual.....	135
Gambar 4.60 Referensi Ilustrasi <i>Lift The Flap</i>	136
Gambar 4.61 Sketsa Ilustrasi <i>Lift The Flap</i>	137
Gambar 4.62 <i>Lift The Flap</i>	138

Gambar 4.63 Referensi Ilustrasi <i>Unfolding Card</i>	140
Gambar 4.64 Sketsa Ilustrasi <i>Unfolding Card</i>	140
Gambar 4.65 <i>Unfolding Card</i> Tertutup.....	141
Gambar 4.66 Perancangan <i>Unfolding Card</i>	141
Gambar 4.67 Referensi Ilustrasi <i>Pull Tab</i>	142
Gambar 4.68 Sketsa Ilustrasi <i>Pull Tab</i>	142
Gambar 4.69 <i>Pull Tab</i>	144
Gambar 4.70 Spidol Dari <i>Freebies</i>	145
Gambar 4.71 Sketsa Ilustrasi <i>Magnifying Glass</i>	146
Gambar 4.72 <i>Magnifying Glass Game</i>	147
Gambar 4.73 Sketsa Ilustrasi <i>Sticker</i>	148
Gambar 4.74 <i>Sticker</i>	149
Gambar 4.75 Sketsa <i>Reward Chart</i>	150
Gambar 4.76 <i>Reward Chart</i>	151
Gambar 4.77 <i>Flatplan</i>	152
Gambar 4.78 <i>Multi-column Grid System</i>	153
Gambar 4.79 Penerapan <i>Multi-column Grid</i>	154
Gambar 4.80 Perancangan Teks Dengan <i>Multi-column Grid</i>	155
Gambar 4.81 Hasil Akhir Perancangan <i>Multi-column Grid</i>	156
Gambar 4.82 <i>High Fidelity</i> Buku	157
Gambar 4.83 <i>Layout Sticker Set</i>	159
Gambar 4.84 <i>Sticker Set</i>	159
Gambar 4.85 Sketsa Kemasan Spidol.....	160
Gambar 4.86 <i>Grid</i> Kemasan Spidol.....	161
Gambar 4.87 Kemasan Spidol.....	161
Gambar 4.88 Sketsa Instagram <i>Feeds</i>	162
Gambar 4.89 Grid Instagram <i>Feeds</i>	163
Gambar 4.90 Instagram <i>Feeds</i>	164
Gambar 4.91 Sketsa Perancangan Instagram	165
Gambar 4.92 <i>Grid</i> Instagram <i>Story Ads</i>	165
Gambar 4.93 Instagram <i>Story Ads</i>	166
Gambar 4.94 Sketsa Gantungan Kunci	167
Gambar 4.95 Gantungan Kunci.....	167
Gambar 4.96 Sketsa Ilustrasi Kotak Pensil	168
Gambar 4.97 Finalisasi Ilustrasi Kotak Pensil	169
Gambar 4.98 Kotak Pensil	169
Gambar 4.99 Perancangan <i>Puzzle</i>	170
Gambar 4.100 <i>Puzzle</i>	171
Gambar 4.101 Perancangan Poster A3	172
Gambar 4.102 Poster A3.....	172
Gambar 4.103 <i>Grid Banner</i>	173
Gambar 4.104 Finalisasi <i>Banner</i>	174
Gambar 4.105 <i>Grid Booth</i>	175

Gambar 4.106 <i>Booth</i>	175
Gambar 4.107 Tampak Depan, Belakang, dan Samping <i>Booth</i>	176
Gambar 4.108 Revisi Setelah <i>Alpha Test</i>	181
Gambar 4.109 Variasi Aktivitas	181
Gambar 4.110 Prototipe Buku	183
Gambar 4.111 Hasil Revisi Buku	184
Gambar 4.112 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	187
Gambar 4.113 Dokumentasi Anak-anak dan Guru TK Mutiara	188
Gambar 4.114 Aktivitas <i>Spread</i> Satu	189
Gambar 4.115 Aktivitas <i>Spread</i> Dua	189
Gambar 4.116 <i>Beta Test</i> Interaktivitas	190
Gambar 4.117 Wawancara <i>Beta Test</i> dengan Guru TK Mutiara	191
Gambar 4.118 Revisi <i>Beta Test</i>	192
Gambar 4.119 Analisis Tata Letak Buku	194
Gambar 4.120 Tata Letak Seluruh Halaman	196
Gambar 4.121 Analisis Ilustrasi	197
Gambar 4.122 <i>Mockup</i> Sampul Buku	199
Gambar 4.123 Sampul Depan dan Belakang	200
Gambar 4.124 Analisis Perancangan Karakter	201
Gambar 4.125 Analisis Interaktivitas <i>Sticker</i>	202
Gambar 4.126 Analisis Interaktivitas <i>Magnifying Glass Game</i>	203
Gambar 4.127 Analisis Interaktivitas <i>Unfolding Card</i>	203
Gambar 4.128 Analisis Interaktivitas <i>Pull Tab</i>	204
Gambar 4.129 Analisis Interaktivitas <i>Lift The Flap</i>	204
Gambar 4.130 Analisis Interaktivitas <i>Reward Chart</i>	205
Gambar 4.126 Analisis Konten Pertama	206
Gambar 4.127 Analisis Konten Kedua	207
Gambar 4.128 Analisis Konten Ketiga	208
Gambar 4.129 Analisis Konten Keempat	209
Gambar 4.130 Analisis Konten Kelima	210
Gambar 4.131 Analisis Instagram <i>Feeds</i>	211
Gambar 4.132 Analisis Instagram <i>Story Ads</i>	212
Gambar 4.133 Analisis <i>Puzzle</i>	214
Gambar 4.134 Analisis <i>Keychain</i>	215
Gambar 4.135 Analisis Kotak Pensil	215
Gambar 4.136 Analisis <i>Sticker Set</i>	217
Gambar 4.137 Analisis Kemasan Spidol	218
Gambar 4.138 Analisis Poster A3	219
Gambar 4.139 Analisis <i>Booth</i> dan <i>Banner</i>	220

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xxi
Lampiran Form Bimbingan.....	xxx
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara	xxxv
Lampiran <i>Non-Disclosure</i> Statement.....	xl
Lampiran Hasil <i>Pre</i> -Kuesioner.....	xli
Lampiran Hasil Kuesioner	xliv
Lampiran Kuesioner <i>Alpha Test</i>	l
Lampiran Transkrip Wawancara	lviii
Lampiran Dokumentasi Observasi	xcviii
Lampiran Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	xcix
Lampiran Dokumentasi <i>Beta Test</i>	c

