

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF  
MENGENAI TRADISI *DONGZHI* UNTUK ANAK**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Sharon Valencia Andersen**

**00000053614**

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

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF  
MENGENAI TRADISI *DONGZHI* UNTUK ANAK**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh**

**Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Sharon Valencia Andersen**

**00000053614**

**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 : Sharon Valencia Andersen

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053614

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

### **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF MENGENAI TRADISI DONGZHI UNTUK ANAK**

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, 20 Juni 2025



Sharon Valencia Andersen

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF MENGENAI  
*DONGZHI* UNTUK ANAK**

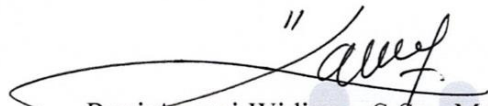
Oleh

Nama Lengkap : Sharon Valencia Andersen  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053614  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

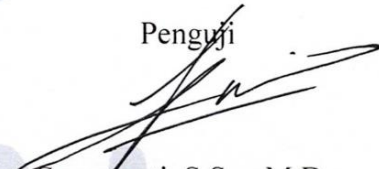
Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Juni 2025  
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

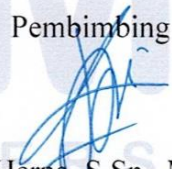
Ketua Sidang

  
Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.  
0310019201/ 023987

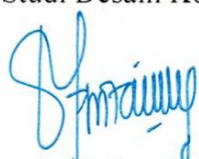
Penguji

  
Cennywati, S.Sn., M.Ds.  
1024128201/ 071277

Pembimbing

  
Lia Herna, S.Sn., M.M.  
0315048108/ 081472

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 : Sharon Valencia Andersen  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053614  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/ S1-S2  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI  
INTERAKTIF MENGENAI *DONGZHI*  
UNTUK ANAK

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, 20 Juni 2025

  
Sharon Valencia Andersen

\* 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 syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif mengenai Tradisi *Dongzhi* untuk Anak”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.). Penulis memilih topik ini karena penting untuk memberikan informasi yang tepat dan mudah diakses oleh anak sebagai bentuk pelestarian tradisi yang ada.

Penulis merasa topik ini penting untuk dibahas karena tradisi *Dongzhi* semakin kurang dikenal oleh generasi muda, khususnya anak-anak, di tengah perkembangan era digital yang semakin individualis. Interaksi dalam keluarga pun mulai berkurang, sehingga komunikasi dan kebersamaan menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi interaktif ini bertujuan untuk mengenalkan kembali tradisi *Dongzhi* dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak, sekaligus mendorong interaksi antara anak dan keluarga dalam memahami nilai budaya Tionghoa yang ada. Penulis juga menyadari bahwa laporan ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, 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. Lia Herna, S.Sn., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Cennywati, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan saran yang membangun dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Sidang yang telah memberikan arahan, masukan serta evaluasi yang bermanfaat dalam penyempurnaan tugas akhir ini.

7. Ardian Cangianto, selaku Budayawan dan narasumber yang telah memberikan informasi mengenai sembahyang ronde (*Dongzhi*).
8. Rieky Wijaya, selaku pengurus Vihara Avalokita dan narasumber yang telah memberikan informasi serta penjelasan mengenai partisipasi umat dan pemahaman tradisi *Dongzhi*.
9. Lenny Wen, selaku ilustrator buku anak yang telah memberikan informasi mengenai perancangan buku cerita bergambar.
10. Keluarga saya, khususnya orang tua dan kakak laki-laki saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap, semoga karya ilmiah ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada anak-anak mengenai tradisi *Dongzhi* serta mendorong mereka untuk menghargai dan melestarikan budaya leluhur Tionghoa sebagai bagian dari identitas mereka.

Tangerang, 20 Juni 2025



Sharon Valencia Andersen

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF

## MENGENAI TRADISI *DONGZHI* UNTUK ANAK

Sharon Valencia Andersen

### ABSTRAK

Bakti kepada Tuhan dan leluhur merupakan salah satu pilar utama dalam kebudayaan Tionghoa. Manusia tidak hanya memiliki hubungan erat dengan keluarga, tetapi juga dengan leluhur dan pihak-pihak yang berjasa dalam kehidupan mereka. Perayaan *Dongzhi* menjadi salah satu wujud penghormatan kepada leluhur dan memperkuat nilai kebersamaan dalam keluarga. Sayangnya, di era digital ini, interaksi dalam keluarga semakin berkurang, dan anak-anak cenderung lebih individualis, sehingga pemahaman mereka terhadap tradisi seperti *Dongzhi* pun semakin memudar. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali tradisi *Dongzhi* kepada anak-anak dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking* dari Robin Landa, yang meliputi tahap *Empathize*, *Define*, *Ideation*, *Prototype* dan *Test*. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data melalui metode penelitian secara kualitatif dan kuantitatif, penulis memutuskan untuk merancang sebuah buku ilustrasi interaktif sebagai media informasi dan edukasi untuk anak-anak berusia 9-12 tahun. Buku ini tidak hanya menyajikan informasi mengenai *Dongzhi*, tetapi juga menghadirkan elemen interaktif yang mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dan berdiskusi dengan keluarga. Perancangan ini terbukti efektif dalam memperkenalkan kembali tradisi *Dongzhi* kepada target audiens. Berdasarkan hasil uji coba, perancangan ini mampu membantu anak-anak untuk memahami dan menghargai nilai kebudayaan tradisi *Dongzhi*, serta meningkatkan ketertarikan mereka untuk mengetahui lebih lanjut mengenai tradisi tersebut.

**Kata kunci:** Buku Ilustrasi Interaktif, *Dongzhi*, Budaya Tionghoa

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# **DESIGNING AN INTERACTIVE ILLUSTRATION BOOK ABOUT THE DONGZHI FESTIVAL FOR CHILDREN**

Sharon Valencia Andersen

## **ABSTRACT (English)**

*Filial piety to God and ancestors is one of the fundamental pillars of Chinese culture. Humans not only have a close relationship with their families but also with their ancestors and those who have contributed to their lives. The Dongzhi Festival serves as a form of respect for ancestors and reinforces the value of togetherness within the family. Unfortunately, in this digital era, family interactions have diminished, and children tend to be more individualistic, leading to a fading understanding of traditions such as Dongzhi. This study aims to reintroduce the Dongzhi tradition to children in an engaging and easily comprehensible manner. The design method used is Design Thinking by Robin Landa, which consists of the stages of Empathize, Define, Ideation, Prototype, and Test. Based on research findings and data analysis through both qualitative and quantitative research methods, the author decided to design an interactive illustrated book as an informational and educational medium for children aged 9–12 years old. This book not only presents information about Dongzhi but also incorporates interactive elements that encourage children to participate and engage in discussions with their families. This design has been effective in bringing the Dongzhi tradition back to the target audience. Based on the test results, it helped children understand and appreciate the cultural values of Dongzhi, and also made them more interested in learning about the tradition.*

**Keywords:** Interactive Illustration Book, Dongzhi, Chinese Culture

## DAFTAR ISI

|                                                                |      |
|----------------------------------------------------------------|------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....                          | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                                        | iii  |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....               | iv   |
| KATA PENGANTAR.....                                            | v    |
| ABSTRAK .....                                                  | vii  |
| ABSTRACT (English).....                                        | viii |
| DAFTAR ISI.....                                                | ix   |
| DAFTAR TABEL.....                                              | xi   |
| DAFTAR GAMBAR.....                                             | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                          | xv   |
| 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 .....                                  | 3    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....                                   | 5    |
| 2.1 Buku Ilustrasi Interaktif.....                             | 5    |
| 2.1.1 Jenis Buku Interaktif .....                              | 5    |
| 2.1.1.1 Buku Interaktif <i>Pop-Up</i> .....                    | 5    |
| 2.1.2 Elemen Desain dalam Buku Interaktif.....                 | 10   |
| 2.1.3 Anatomi Buku.....                                        | 30   |
| 2.1.4 Desain Karakter .....                                    | 38   |
| 2.1.5 <i>Storytelling</i> .....                                | 40   |
| 2.1.5.2 <i>Visual Storytelling</i> .....                       | 43   |
| 2.1.5.3 <i>Picture Book</i> .....                              | 44   |
| 2.2 Kebudayaan Tionghoa.....                                   | 45   |
| 2.2.1 Perayaan <i>Dongzhi</i> (Sembahyang Ronde).....          | 45   |
| 2.2.2 Sejarah Perayaan <i>Dongzhi</i> (Sembahyang Ronde) ..... | 46   |
| 2.3 Perkembangan Kognitif Anak .....                           | 47   |
| 2.3.1 Tahap Perkembangan Kognitif .....                        | 48   |
| 2.3.2 Fungsi Kognitif Anak.....                                | 48   |

|                                                      |            |
|------------------------------------------------------|------------|
| 2.4 Penelitian yang Relevan.....                     | 49         |
| <b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....</b>           | <b>54</b>  |
| 3.1 Subjek Perancangan .....                         | 54         |
| 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan .....            | 56         |
| 3.2.1 <i>Empathize</i> .....                         | 57         |
| 3.2.2 <i>Define</i> .....                            | 57         |
| 3.2.3 <i>Ideate</i> .....                            | 57         |
| 3.2.4 <i>Prototype</i> .....                         | 58         |
| 3.3.5 <i>Test</i> .....                              | 58         |
| 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....             | 58         |
| 3.3.1 Wawancara .....                                | 59         |
| 3.3.2 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i> .....      | 64         |
| 3.3.3 Kuesioner .....                                | 67         |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN .....</b> | <b>75</b>  |
| 4.1 Hasil Perancangan .....                          | 75         |
| 4.1.1 <i>Empathize</i> .....                         | 75         |
| 4.1.2 <i>Define</i> .....                            | 109        |
| 4.1.3 <i>Ideate</i> .....                            | 115        |
| 4.1.4 <i>Prototype</i> .....                         | 160        |
| 4.1.5 <i>Test</i> .....                              | 167        |
| 4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....                    | 181        |
| 4.2 Pembahasan Perancangan.....                      | 182        |
| 4.1.1 Analisa <i>Beta Test</i> .....                 | 182        |
| 4.1.2 Analisa Perancangan .....                      | 160        |
| 4.3 <i>Budgeting</i> .....                           | 210        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                            | <b>218</b> |
| 5.1 Simpulan .....                                   | 218        |
| 5.2 Saran.....                                       | 219        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                           | <b>xvi</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                 | <b>xix</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                           |     |
|---------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....                                    | 50  |
| Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner .....                                      | 67  |
| Tabel 4.1 Tradisi dan Perayaan Budaya Tionghoa dalam Keluarga.....        | 92  |
| Tabel 4.2 Perilaku ( <i>Behavior</i> ) Anak .....                         | 99  |
| Tabel 4.3 Frekuensi Anak Menggunakan Gadget dalam Situasi Tertentu.....   | 102 |
| Tabel 4.4 Analisis SWOT buku <i>Bersama-sama di Hari Raya Imlek</i> ..... | 105 |
| Tabel 4.5 Konten Buku .....                                               | 132 |
| Tabel 4.6 Tabel Interval Skor Skala Likert <i>Alpha Testing</i> .....     | 168 |
| Tabel 4.7 Tabel Skala Likert <i>Cover Buku</i> .....                      | 168 |
| Tabel 4.8 Tabel Skala Likert Alur Cerita.....                             | 169 |
| Tabel 4.9 Tabel Skala Likert Visual .....                                 | 170 |
| Tabel 4.10 Tabel Skala Likert Fitur Interaktif .....                      | 173 |
| Tabel 4.11 Biaya Desain Buku.....                                         | 211 |
| Tabel 4.12 Biaya Produksi Buku .....                                      | 211 |
| Tabel 4.13 Biaya Produksi <i>Cover Buku</i> .....                         | 213 |
| Tabel 4.14 Biaya Produksi <i>Merchandise</i> .....                        | 213 |
| Tabel 4.15 Biaya Produksi <i>Gimmick</i> .....                            | 214 |
| Tabel 4.16 Biaya Produksi Promosi.....                                    | 215 |
| Tabel 4.17 Biaya Total Produksi Buku .....                                | 215 |
| Tabel 4.18 Harga Jual Buku Satuan.....                                    | 216 |
| Tabel 4.19 Harga Jual Paket <i>Bundling</i> .....                         | 216 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 <i>Pop Up Book</i> .....                          | 6  |
| Gambar 2.2 <i>Lift The Flap Book</i> .....                   | 7  |
| Gambar 2.3 <i>Pull Tabs Book</i> .....                       | 7  |
| Gambar 2.4 <i>Peek a Boo Book</i> .....                      | 8  |
| Gambar 2.5 Buku Interaktif Campuran.....                     | 8  |
| Gambar 2.6 Buku Interaktif <i>Volvelles</i> .....            | 9  |
| Gambar 2.7 Buku Interaktif <i>Hidden Object</i> .....        | 9  |
| Gambar 2.8 Buku Interaktif <i>Games</i> .....                | 10 |
| Gambar 2.9 Contoh <i>Sequence</i> .....                      | 11 |
| Gambar 2.10 Contoh <i>Emphasis</i> .....                     | 12 |
| Gambar 2.11 Contoh Keseimbangan Simetris .....               | 13 |
| Gambar 2.12 Contoh Keseimbangan Asimetris .....              | 14 |
| Gambar 2.13 Contoh <i>Unity</i> .....                        | 15 |
| Gambar 2.14 Contoh <i>Manuscript Grid</i> .....              | 16 |
| Gambar 2.16 Contoh <i>Modular Grid</i> .....                 | 17 |
| Gambar 2.17 Contoh Ilustrasi Kartun .....                    | 19 |
| Gambar 2.18 Contoh Ilustrasi Bergambar .....                 | 19 |
| Gambar 2.19 Contoh Ilustrasi Khayalan.....                   | 20 |
| Gambar 2.20 Contoh Dokumentasi, Referensi dan Instruksi..... | 21 |
| Gambar 2.21 Contoh Ilustrasi untuk Bercerita .....           | 22 |
| Gambar 2.22 Contoh <i>Legibility</i> .....                   | 23 |
| Gambar 2.23 Contoh <i>Readability</i> .....                  | 24 |
| Gambar 2.24 Contoh <i>Visibility</i> .....                   | 25 |
| Gambar 2.25 Contoh <i>Clarity</i> .....                      | 25 |
| Gambar 2.26 Contoh Sans Serif <i>Font</i> .....              | 26 |
| Gambar 2.27 Contoh Decorative <i>Font</i> .....              | 27 |
| Gambar 2.28 Warna Lima Elemen Alam.....                      | 28 |
| Gambar 2.31 Contoh Warna Merah dalam Tionghoa.....           | 29 |
| Gambar 2.32 Contoh Warna Kuning dalam Tionghoa .....         | 29 |
| Gambar 2.33 Warna Biru pada Tionghoa .....                   | 30 |
| Gambar 2.34 Anatomi Buku Ilustrasi .....                     | 31 |
| Gambar 2.35 Struktur Anatomi Buku Cerita Anak.....           | 32 |
| Gambar 2.36 Contoh <i>Half Title Page</i> .....              | 33 |
| Gambar 2.37 Halaman <i>Full Title Page</i> .....             | 33 |
| Gambar 2.38 Halaman Hak Cipta .....                          | 34 |
| Gambar 2.39 Halaman Bio.....                                 | 34 |
| Gambar 2.42 Ukuran Buku Kotak .....                          | 35 |
| Gambar 2.43 Contoh Imposisi dalam Kateren.....               | 36 |
| Gambar 2.44 <i>Hardcover</i> .....                           | 37 |
| Gambar 2.48 Jilid <i>Butterfly</i> .....                     | 38 |
| Gambar 2.50 Contoh Bentuk Bulat.....                         | 39 |
| Gambar 2.53 Ciri Khas Karakter .....                         | 39 |
| Gambar 2.54 Sketsa Emosi dan Posisi.....                     | 40 |
| Gambar 2.55 Permainan Gaya Gambar dan Warna .....            | 40 |

|                                                                               |     |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 2.56 <i>Picture Book</i> .....                                         | 44  |
| Gambar 4.1 Wawancara dengan Budayawan Tionghoa.....                           | 76  |
| Gambar 4.2 Wawancara dengan Ilustrator Buku Anak .....                        | 80  |
| Gambar 4.3 Wawancara dengan Pengurus Vihara Avalokita.....                    | 84  |
| Gambar 4.4 FGD dengan Orang Tua Target Audiens .....                          | 86  |
| Gambar 4.5 FGD dengan Target Audiens .....                                    | 89  |
| Gambar 4.6 Buku Cerita Ilustrasi <i>Bersama-Sama di Hari Raya Imlek</i> ..... | 104 |
| Gambar 4.7 Buku Referensi <i>Mooncakes</i> .....                              | 107 |
| Gambar 4.8 <i>Traditional Chinese Festival Interactive Book</i> .....         | 108 |
| Gambar 4.9 <i>User Persona</i> .....                                          | 109 |
| Gambar 4.10 <i>User Journey Map</i> .....                                     | 111 |
| Gambar 4.11 Validasi Konten dengan Budayawan .....                            | 114 |
| Gambar 4.12 <i>Mind Map</i> .....                                             | 116 |
| Gambar 4.13 <i>Moodboard</i> .....                                            | 119 |
| Gambar 4.14 <i>Stylescape</i> .....                                           | 120 |
| Gambar 4.15 Gaya Ilustrasi Kartun .....                                       | 121 |
| Gambar 4.16 Jenis Ilustrasi yang Disukai oleh Denzel .....                    | 122 |
| Gambar 4.17 Gaya Ilustrasi yang Disukai oleh Ellen dan Benshen .....          | 123 |
| Gambar 4.18 Warna .....                                                       | 125 |
| Gambar 4.19 <i>Typeface</i> Andika.....                                       | 126 |
| Gambar 4.20 <i>Typeface</i> Grandstander.....                                 | 127 |
| Gambar 4.21 Referensi <i>Layout</i> .....                                     | 129 |
| Gambar 4.22 Referensi Fitur Interaktif.....                                   | 129 |
| Gambar 4.23 Sketsa dan Kateran Perancangan Buku.....                          | 139 |
| Gambar 4.24 Sketsa Karuna.....                                                | 140 |
| Gambar 4.25 Pewarnaan Karakter Karuna .....                                   | 140 |
| Gambar 4.26 Sketsa Mama Karuna .....                                          | 141 |
| Gambar 4.27 Pewarnaan Karakter Mama Karuna .....                              | 142 |
| Gambar 4.28 Sketsa Papa Karuna.....                                           | 143 |
| Gambar 4.29 Pewarnaan Papa Karuna.....                                        | 143 |
| Gambar 4.30 Sketsa Nenek Karuna .....                                         | 144 |
| Gambar 4.31 Pewarnaan Nenek Karuna .....                                      | 145 |
| Gambar 4.32 Alternatif Sketsa Cover .....                                     | 146 |
| Gambar 4.33 Sketsa Cover.....                                                 | 147 |
| Gambar 4.34 Cover Final.....                                                  | 148 |
| Gambar 4.35 <i>Lenticular</i> pada Cover Buku .....                           | 149 |
| Gambar 4.36 Contoh Proses Sketsa Ilustrasi .....                              | 150 |
| Gambar 4.37 Contoh Final Ilustrasi Halaman 13-14.....                         | 150 |
| Gambar 4.38 <i>Modular Grid</i> .....                                         | 151 |
| Gambar 4.39 Ukuran dan Jenis <i>Font</i> pada <i>Layout</i> .....             | 152 |
| Gambar 4.40 <i>Sticker Pack</i> .....                                         | 153 |
| Gambar 4.41 <i>Bookmark</i> .....                                             | 154 |
| Gambar 4.42 <i>Totebag</i> .....                                              | 155 |
| Gambar 4.43 <i>Keychain</i> .....                                             | 156 |
| Gambar 4.44 Poster Promosi 1 Buku.....                                        | 157 |
| Gambar 4.45 Poster Pembelian <i>Bundling</i> .....                            | 158 |

|                                                                        |     |
|------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.46 X-Banner .....                                             | 159 |
| Gambar 4.47 <i>Dummy</i> Fitur Interaktif <i>Pull Tab</i> .....        | 160 |
| Gambar 4.48 <i>Dummy</i> Fitur Interaktif <i>Lift the Flap</i> .....   | 161 |
| Gambar 4.49 <i>Dummy</i> Fitur Interaktif <i>Pop Up</i> .....          | 162 |
| Gambar 4.50 <i>Dummy</i> Fitur Interaktif <i>Hidden Object</i> .....   | 162 |
| Gambar 4.51 <i>Dummy</i> Fitur Interaktif <i>Volvelles</i> .....       | 163 |
| Gambar 4.52 <i>Pull Tab Prototype</i> .....                            | 164 |
| Gambar 4.53 <i>Lift The Flap Prototype</i> .....                       | 164 |
| Gambar 4.54 <i>Prototype Pop Up</i> .....                              | 165 |
| Gambar 4.55 <i>Prototype Hidden Object</i> .....                       | 166 |
| Gambar 4.56 <i>Prototype Volvelles</i> .....                           | 166 |
| Gambar 4.57 Dokumentasi <i>Prototype Day</i> .....                     | 167 |
| Gambar 4.58 Perbaikan Alur Cerita .....                                | 174 |
| Gambar 4.59 Perbaikan Tipografi .....                                  | 175 |
| Gambar 4.60 Perbaikan Ilustrasi halaman 17-18 .....                    | 176 |
| Gambar 4.61 Perbaikan Ilustrasi Halaman 15-16 .....                    | 176 |
| Gambar 4.62 Perbaikan Ilustrasi Halaman 21-22 .....                    | 177 |
| Gambar 4.63 Perbaikan Ilustrasi Halaman 9-10 .....                     | 177 |
| Gambar 4.64 Perbaikan Fitur <i>Lift The Flap</i> Halaman 3-4 .....     | 178 |
| Gambar 4.65 Perbaikan Fitur <i>Lenticular</i> pada Halaman 11-12 ..... | 179 |
| Gambar 4.66 Perbaikan Fitur Interaktif Mini <i>Pop Up Ronde</i> .....  | 179 |
| Gambar 4.67 Perbaikan Fitur Interaktif <i>Volvelles Ronde</i> .....    | 180 |
| Gambar 4.68 Perbaikan Petunjuk Tambahan pada Halaman 23-24 .....       | 180 |
| Gambar 4.69 Wawancara dengan Rio .....                                 | 183 |
| Gambar 4.70 Wawancara dengan Keyla .....                               | 184 |
| Gambar 4.71 Wawancara dengan Kenzi dan Yongka .....                    | 185 |
| Gambar 4.72 Wawancara dengan Ellen .....                               | 186 |
| Gambar 4.73 Analisa Konten <i>Storytelling</i> .....                   | 188 |
| Gambar 4.74 Penempatan <i>Layout</i> pada Perancangan .....            | 191 |
| Gambar 4.75 Penggunaan Warna pada Perancangan .....                    | 192 |
| Gambar 4.76 Penerapan Tipografi pada Perancangan .....                 | 193 |
| Gambar 4.77 Penggunaan Ilustrasi pada Perancangan .....                | 195 |
| Gambar 4.78 Analisa <i>Cover Buku</i> .....                            | 196 |
| Gambar 4.79 Analisa <i>Lenticular</i> pada <i>Cover</i> .....          | 197 |
| Gambar 4.80 Penerapan Karakter .....                                   | 199 |
| Gambar 4.81 Analisa Fitur <i>Pull Tab</i> .....                        | 200 |
| Gambar 4.82 Analisa Fitur <i>Lift the Flap</i> .....                   | 201 |
| Gambar 4.83 Analisa Fitur <i>Volvelles</i> .....                       | 202 |
| Gambar 4.84 Analisa Fitur <i>Hidden Object</i> .....                   | 203 |
| Gambar 4.85 Analisa Fitur <i>Pop-Up</i> .....                          | 204 |
| Gambar 4.86 Analisa Fitur <i>Lenticular</i> .....                      | 205 |
| Gambar 4.87 Analisa <i>Sticker Pack</i> .....                          | 207 |
| Gambar 4.88 Analisa <i>Keychain</i> .....                              | 207 |
| Gambar 4.89 Analisa <i>Bookmark</i> .....                              | 208 |
| Gambar 4.90 Analisa Poster .....                                       | 209 |
| Gambar 4.91 Analisa X-banner .....                                     | 210 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                           |          |
|-----------------------------------------------------------|----------|
| Lampiran A Hasil Persentase Turnitin .....                | xix      |
| Lampiran B Bimbingan.....                                 | xxi      |
| Lampiran C Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> ..... | xxiii    |
| Lampiran D <i>Consent Form</i> .....                      | liv      |
| Lampiran E Hasil Kuesioner Pengumpulan Data .....         | lv       |
| Lampiran F Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> .....        | lxv      |
| Lampiran G Transkrip Wawancara.....                       | lxxxviii |
| Lampiran H Dokumentasi .....                              | cxxxv    |
| Lampiran I <i>Draft Desain</i> .....                      | cxxxix   |

