

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF BAGI
ANAK MENGENAI KAWASAN CANDI MUARO JAMBI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Valerie Artista

00000055149

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

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF BAGI
ANAK MENGENAI KAWASAN CANDI MUARO JAMBI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Valerie Artista

0000055149

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 : Valerie Artista
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055149
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF BAGI ANAK MENGENAI KAWASAN CANDI MUARO JAMBI

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, 16 Desember 2024



(Valerie Artista)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF BAGI ANAK MENGENAI KAWASAN CANDI MUARO JAMBI

Oleh

Nama Lengkap : Valerie Artista
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055149
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 3 Januari 2025

Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

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

Penguji

Vania Hefra, 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 : Valerie Artista
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055149
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
INTERAKTIF BAGI ANAK MENGENAI
KAWASAN CANDI MUARO JAMBI

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, 16 Desember 2024



(Valerie Artista)

* 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 ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif bagi Anak mengenai Kawasan Candi Muaro Jambi" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds). Perancangan buku ilustrasi interaktif ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi upaya pengenalan pentingnya Candi Muaro Jambi bagi anak-anak. Motivasi utama dalam penyusunan Tugas Akhir ini berasal dari kurangnya media informasi yang dibutuhkan oleh anak-anak Buddhis untuk mengenal Candi Muaro Jambi. Padahal, candi ini merupakan kompleks candi tertua di Indonesia dan terluas di Asia Tenggara. Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi interaktif ini merupakan langkah untuk menjembatani keterbatasan informasi tersebut dengan menghadirkan metode edukasi yang menyenangkan bagi anak-anak.

Penulisan laporan Tugas Akhir ini dapat direalisasikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkapkan rasa 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, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Riama Maslan Sihombing, M.Sn., selaku narasumber ahli dalam konsep buku anak.
6. Alnurul Gheulia, S.T., selaku narasumber ahli Ilustrator buku anak di Industri.
7. Supri Yadi, selaku penggiat Candi Muaro Jambi.

8. Zulya Angelitawan Lie, selaku pembina Sekolah Minggu di Vihara Sakyakirti.
9. Anak-anak Sekolah Minggu Vihara Sakyakirti, sebagai narasumber yang telah berpartisipasi pada proses diskusi bersama.
10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Teman-teman dalam kelompok bimbingan yang telah memberikan berbagai masukan dan saran selama proses pelaksanaan Tugas Akhir ini.

Semoga perancangan buku ilustrasi interaktif ini dapat memberikan kontribusi dalam memperkenalkan dan memperdalam wawasan nilai-nilai penting Candi Muaro Jambi sebagai tempat bersejarah umat agama Buddha, terutama bagi anak-anak dengan usia 7—9 tahun. Selain itu, penulis berharap hasil Tugas Akhir ini dapat menginspirasi perancangan karya serupa.

Tangerang, 16 Desember 2024



(Valerie Artista)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF BAGI ANAK MENGENAI KAWASAN CANDI MUARO JAMBI

(Valerie Artista)

ABSTRAK

Candi Muaro Jambi merupakan salah satu situs Kawasan Cagar Budaya Nasional yang sudah masuk sebagai warisan dunia. Kawasan ini dikenal sebagai kompleks candi tertua di Indonesia dan terluas di Asia. Namun, keberadaannya masih kurang dikenal oleh anak-anak Indonesia. Rendahnya wawasan terkait Candi Muaro Jambi disebabkan oleh kurangnya media edukasi pada Sekolah Minggu yang membahas kawasan tersebut secara mendalam kepada anak-anak. Oleh sebab itu, perancangan buku ilustrasi interaktif ini bertujuan untuk memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai Candi Muaro Jambi. Buku ini menggunakan pendekatan visual dan naratif yang sesuai dengan karakteristik anak usia 7-9 tahun. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *Design Thinking*, yang terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Data perancangan dikumpulkan melalui wawancara, observasi langsung, FGD, serta studi referensi. Hasil perancangan berupa buku ilustrasi interaktif yang dapat membantu proses pemahaman anak-anak terhadap nilai penting Candi Muaro Jambi. Interaktivitas dalam buku ini juga meningkatkan motivasi belajar anak dengan mengkombinasikan edukasi dan hiburan permainan. Kesimpulan dari perancangan ini menunjukkan bahwa media edukasi berbasis ilustrasi interaktif efektif menarik minat anak-anak mengenal Candi Muaro Jambi dan mendukung pembelajaran yang menyenangkan di Sekolah Minggu.

Kata kunci: Candi Muaro Jambi, Kawasan Cagar Budaya Nasional, Edukasi, Sekolah Minggu, Buku Ilustrasi Interaktif

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING AN INTERACTIVE ILLUSTRATION BOOK FOR CHILDREN ABOUT MUARO JAMBI TEMPLE COMPLEX

(Valerie Artista)

ABSTRACT (English)

Candi Muaro Jambi is one of the sites within the National Cultural Heritage Area and has been recognized as a world heritage site. This area is known as the oldest temple complex in Indonesia and the largest in Asia. However, its presence is mostly unknown to Indonesian children. The lack of understanding about Candi Muaro Jambi is mainly due to limited educational content supplied in Sunday schools, which fails to fully define the site's value. As a result, the design of this interactive illustrated book intends to introduce and increase children's comprehension of Candi Muaro Jambi. The book uses a narrative and visual approach that is suited to the characteristic of children aged 7—9 years. The Design Thinking technique was used during the design process, which is divided into five stages: empathise, define, ideate, prototype, and test. Data for this study were gathered through interviews, direct observation, focus group discussions, and reference studies. The outcome book aims to facilitate children's understanding about the importance of Muaro Jambi Temple. Additionally, its interactive features increase learning motivation by combining education with entertaining games. The project's conclusion highlights how interactively illustrated education media stimulate children's curiosity about Muaro Jambi Temple while supporting enjoyable learning experiences in Sunday schools.

Keywords: *Muaro Jambi Temple, National Cultural Heritage Area, Education, Sunday School, Interactive Illustration Book*

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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Buku Interaktif.....	5
2.1.1 Jenis-jenis Buku Interaktif.....	5
2.1.2 Prinsip Desain Buku Interaktif.....	12
2.2 Buku Cerita Bergambar	14
2.2.1 Komponen Buku Cerita Ilustrasi	14
2.2.2 <i>Layout</i> Buku Cerita Bergambar	22
2.2.3 <i>Grid</i>	25
2.2.4 Anatomi Buku	30
2.2.5 Format Buku	32
2.2.6 Teknik	33
2.2.7 Ilustrasi	36
2.2.8 Perancangan Karakter	43
2.2.9 Media Pembelajaran.....	49

2.3 Candi Muaro Jambi.....	51
2.3.1 Sejarah Candi Muaro Jambi	52
2.3.2 Nilai-nilai Candi Muaro Jambi.....	53
2.3.3 Komponen Kawasan Candi Muaro Jambi	54
2.4 Penelitian yang Relevan.....	59
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	63
3.1 Subjek Perancangan	63
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	65
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	69
3.3.1 Observasi.....	69
3.3.2 Wawancara	70
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	77
3.3.4 Studi Referensi	78
3.3.5 Studi Eksisting.....	79
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	80
4.1 Hasil Perancangan	80
4.1.1 <i>Empathize</i>	80
4.1.2 <i>Define</i>	112
4.1.3 <i>Ideate</i>	119
4.1.4 <i>Prototype</i>	171
4.1.5 <i>Test</i>	174
4.1.6 Hasil Perbaikan	185
4.1.7 Kesimpulan Perancangan.....	193
4.2 Pembahasan Perancangan	194
4.2.1 Analisa <i>Beta Test</i>	195
4.2.2 Analisa Perancangan Alur Cerita	200
4.2.3 Analisa Pemilihan Warna	201
4.2.4 Analisa Tipografi.....	203
4.2.5 Analisa Perancangan Karakter	204
4.2.6 Analisa Perancangan Ilustrasi	206
4.2.7 Analisa Perancangan Sampul Buku	208
4.2.8 Analisa <i>Layout</i> Buku	209

4.2.9 Analisa <i>Grid</i> Buku	211
4.2.10 Analisa Interaktivitas Buku	212
4.2.11 Analisa <i>Merchandise</i>	213
4.2.12 Analisa <i>Sticker Sheets</i>	216
4.2.13 Analisa Poster	217
4.2.14 Analisa <i>Standing Banner</i>	217
4.2.15 Analisa <i>Billboard</i>	218
4.2.16 Analisa Youtube Ads	219
4.2.17 Anggaran.....	220
BAB V PENUTUP	225
5.1 Simpulan	225
5.2 Saran	227
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN	xviii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	59
Tabel 4.1 Tabel SWOT Naik-Naik Ke Puncak Bukit	103
Tabel 4.2 Tabel SWOT Treasure Hunt	104
Tabel 4.3 Tabel SWOT The Three Little Pigs	106
Tabel 4.4 Tabel SWOT Buku Mengenal: Candi-candi Muara Jambi.....	108
Tabel 4.5 Tabel SWOT Buku Pengembangan Wisata Kawasan Candi Muaro ..	110
Tabel 4.6 Tabel Perancangan <i>Storyline</i>	137
Tabel 4.7 Tabel Spesifikasi <i>Sticker Sheets</i>	158
Tabel 4.8 Tabel Spesifikasi <i>Notebook</i>	160
Tabel 4.9 Tabel Spesifikasi Kotak Pensil	161
Tabel 4.10 Tabel Spesifikasi <i>Drawstring Bag</i>	163
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi <i>T-shirt</i>	164
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi <i>Poster</i>	166
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi <i>Standing Banner</i>	167
Tabel 4.14 Tabel Pertanyaan Kuesioner	175
Tabel 4.15 Tabel Persentase Skala Likert.....	177
Tabel 4.16 Tabel Indeks tentang Alur Cerita	178
Tabel 4.17 Tabel Indeks tentang Konten Buku.....	179
Tabel 4.18 Tabel Indeks tentang <i>Character & Environment</i>	180
Tabel 4.19 Tabel Indeks tentang Interaktivitas	182
Tabel 4.20 Tabel Indeks tentang Bahasa.....	183
Tabel 4.21 Tabel Indeks tentang Desain	184
Tabel 4.22 Biaya Jasa.....	220
Tabel 4.23 Biaya Produksi Buku	221
Tabel 4.24 Biaya Produksi Media <i>Offline</i>	222
Tabel 4.25 Biaya Produksi <i>Gimmick</i>	223
Tabel 4.26 Biaya Produksi <i>Merchandise</i>	223
Tabel 4.27 Harga Penjualan Buku	223

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Pop-up Book</i>	6
Gambar 2.2 Contoh <i>Peek A Boo Book</i>	7
Gambar 2.3 Contoh <i>Pull Tab Book</i>	8
Gambar 2.4 Contoh <i>Hidden Objects Book</i>	9
Gambar 2.5 Contoh <i>Games Book</i>	10
Gambar 2.6 Contoh <i>Participation Book</i>	11
Gambar 2.7 Contoh <i>Font</i> Untuk Anak-anak	15
Gambar 2.8 Contoh Sudut Pandang Mata Burung	17
Gambar 2.9 Contoh Sudut Pandang Mata Semut	18
Gambar 2.10 Contoh Sudut Pandang <i>Frontal</i> atau Sejajar	19
Gambar 2.11 Contoh Sudut Pandang <i>Zoom Out</i> atau Jauh	20
Gambar 2.12 Contoh Sudut Pandang <i>Zoom In</i> atau Fokus	21
Gambar 2.13 Contoh Tebaran atau <i>Spread</i>	23
Gambar 2.14 Contoh Satu Halaman atau <i>Single</i>	24
Gambar 2.15 Contoh Lepas atau <i>Spot</i>	25
Gambar 2.16 <i>Single-column Grid</i>	26
Gambar 2.17 <i>Two-column Grid</i>	27
Gambar 2.18 <i>Multicolumn Grid</i>	27
Gambar 2.19 <i>Modular Grid</i>	28
Gambar 2.20 <i>Hierarchical Grid</i>	29
Gambar 2.21 Komponen Buku	30
Gambar 2.22 Format Buku	33
Gambar 2.23 <i>Perfect Binding</i>	34
Gambar 2.24 <i>Case Binding</i> atau Teknik <i>Hardcover</i>	35
Gambar 2.25 Contoh <i>Pictorial Truths</i>	37
Gambar 2.26 Contoh <i>Conceptual Imagery & Surrealism</i>	38
Gambar 2.27 Contoh Ilustrasi Informasi untuk Anak	39
Gambar 2.28 Contoh <i>Visual Commentary</i>	40
Gambar 2.29 Contoh <i>Visual Storytelling</i>	40
Gambar 2.30 Contoh <i>Visual for Persuasion</i>	41
Gambar 2.31 Contoh <i>Visual for Identity</i>	42
Gambar 2.32 Contoh Bentuk Karakter Bulat	44
Gambar 2.33 Contoh Bentuk Karakter Segitiga	45
Gambar 2.34 Contoh Bentuk Karakter Kotak	46
Gambar 2.35 Contoh Ciri Khas Karakter	47
Gambar 2.36 Contoh Sketsa Emosi dan Gerak Tubuh	48
Gambar 2.37 Peta Kawasan Percandian Muara Jambi	51

Gambar 2.38 Kawasan Candi Muaro Jambi Dulu	52
Gambar 2.39 Waisak di Candi Muaro Jambi	53
Gambar 2.40 Candi Gumpung	55
Gambar 2.41 Prajnaparamita.....	56
Gambar 2.42 Candi Tinggi.....	57
Gambar 2.43 Area Candi Tinggi.....	57
Gambar 3.1 <i>Design Thinking</i>	66
Gambar 4.1 Wawancara Bersama Dr. Riama Maslan Sihombing, M.Sn. dan	82
Gambar 4.2 Wawancara Bersama Alnurul Gheulia, S.T.	87
Gambar 4.3 Wawancara Bersama Zulya Angelitawan Lie.....	91
Gambar 4.4 Wawancara Bersama Supri Yadi.....	94
Gambar 4.5 <i>Focus Group Discussion</i> Bersama 8 Responden	97
Gambar 4.6 Observasi Candi Gumpung	100
Gambar 4.7 Observasi Candi Tinggi.....	101
Gambar 4.8 Sampul Buku Naik-Naik Ke Puncak Bukit.....	102
Gambar 4.9 Sampul Buku Treasure Hunt	104
Gambar 4.10 Sampul Buku The Three Little Pigs.....	106
Gambar 4.11 Sampul Buku Mengenal: Candi-candi Muara Jambi	108
Gambar 4.12 Sampul Buku Pengembangan Wisata Kawasan Candi Muaro	109
Gambar 4.13 <i>User Persona Target</i> Primer	113
Gambar 4.14 <i>User Persona Target</i> Sekunder	114
Gambar 4.15 <i>User Journey Map</i> Target Primer Sebelum Menggunakan.....	115
Gambar 4.16 <i>User Journey Map</i> Target Primer Sesudah Menggunakan	116
Gambar 4.17 <i>User Journey Map</i> Target Sekunder Sebelum Menggunakan	117
Gambar 4.18 <i>User Journey Map</i> Target Sekunder Sesudah Menggunakan	118
Gambar 4.19 <i>Mind Map</i>	120
Gambar 4.20 Alternatif <i>Big Idea</i>	121
Gambar 4.21 <i>Stylescape</i>	123
Gambar 4.22 <i>Color Palette</i> Perancangan.....	124
Gambar 4.23 Eksplorasi Pemilihan <i>Headline Typeface</i>	125
Gambar 4.24 <i>Headline Typeface</i>	126
Gambar 4.25 Eksplorasi Pemilihan <i>Body Text Typeface</i>	126
Gambar 4.26 <i>Bodytext Typeface</i>	127
Gambar 4.27 Referensi Gaya Ilustrasi	129
Gambar 4.28 Eksplorasi <i>Style Visual</i>	129
Gambar 4.29 Sketsa Awal Karakter sebelum Perbaikan	130
Gambar 4.30 Finalisasi Awal Karakter Gema sebelum Perbaikan	130
Gambar 4.31 Finalisasi Awal Karakter Dira sebelum Perbaikan	131
Gambar 4.32 Finalisasi Awal Karakter Kakek sebelum Perbaikan	131
Gambar 4.33 Referensi Perbaikan Karakter.....	132
Gambar 4.34 Revisi Alternatif Perbaikan Karakter Gema.....	132
Gambar 4.35 Revisi Alternatif Perbaikan Karakter Dira	133
Gambar 4.36 Revisi Alternatif Perbaikan Karakter Kakek.....	134

Gambar 4.37 Finalisasi Perbaikan Karakter Gema	134
Gambar 4.38 Finalisasi Perbaikan Karakter Dira	135
Gambar 4.39 Finalisasi Perbaikan Karakter Kakek	135
Gambar 4.40 Perancangan <i>Flatplan</i>	136
Gambar 4.41 Perancangan Alternatif 1 Sampul Buku	143
Gambar 4.42 Perancangan Alternatif 2 Sampul Buku	144
Gambar 4.43 Perancangan Alternatif 3 Sampul Buku	144
Gambar 4.44 Proses Sketsa Kombinasi Sampul Buku.....	145
Gambar 4.45 Sketsa Kombinasi Sampul Buku	146
Gambar 4.46 Finalisasi Sampul Buku.....	146
Gambar 4.47 <i>Spine</i> Sampul Buku	147
Gambar 4.48 Referensi Perancangan Candi.....	148
Gambar 4.49 Finalisasi Latar Tempat Candi Gumpung	148
Gambar 4.50 Finalisasi Latar Tempat Candi Tinggi.....	148
Gambar 4.51 Penggunaan <i>Grid</i> pada <i>Layout</i>	150
Gambar 4.52 Sketsa Interaktivitas <i>Pull-a-Tab</i>	150
Gambar 4.53 Interaktivitas <i>Pull-a-Tab</i>	151
Gambar 4.54 Sketsa Interaktivitas Halaman 5 & 6.....	151
Gambar 4.55 Interaktivitas Halaman 5 & 6	152
Gambar 4.56 Sketsa Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> Halaman 9-10.....	152
Gambar 4.57 Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> Halaman 9-10	153
Gambar 4.58 Sketsa Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> Halaman 7-8.....	153
Gambar 4.59 Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> Halaman 7-8	154
Gambar 4.60 Interaktivitas Lentera Menyala.....	154
Gambar 4.61 Interaktivitas <i>Pop-up</i>	155
Gambar 4.62 Interaktivitas <i>Find the Objects</i> dan <i>Flip the Flap</i>	155
Gambar 4.63 Interaktivitas Halaman 17 & 18	156
Gambar 4.64 Referensi dan <i>Grid Sticker Sheets</i>	157
Gambar 4.65 <i>Sticker Sheets</i>	157
Gambar 4.66 Referensi dan <i>Grid Notebook</i>	159
Gambar 4.67 <i>Notebook</i>	159
Gambar 4.68 Referensi dan <i>Grid</i> Kotak Pensil.....	160
Gambar 4.69 Kotak Pensil	161
Gambar 4.70 Referensi dan <i>Grid Drawstring Bag</i>	162
Gambar 4.71 <i>Drawstring Bag</i>	162
Gambar 4.72 Referensi dan Sketsa <i>T-shirt</i>	163
Gambar 4.73 <i>T-shirt</i>	164
Gambar 4.74 Referensi dan Sketsa Poster	165
Gambar 4.75 Poster	165
Gambar 4.76 Referensi dan Sketsa <i>Standing Banner</i>	166
Gambar 4.77 <i>Standing Banner</i>	167
Gambar 4.78 Referensi dan <i>Grid Street Billboard</i>	168
Gambar 4.79 <i>Street Billboard</i>	169

Gambar 4.80 Referensi dan Sketsa YouTube Ads	170
Gambar 4.81 YouTube Ads.....	170
Gambar 4.82 Sketsa Kasar <i>Low-resolution</i>	171
Gambar 4.83 <i>Outline Low-resolution</i>	172
Gambar 4.84 <i>High-resolution</i>	173
Gambar 4.85 Alpha Test pada Prototype Day	174
Gambar 4.86 Komposisi Kalimat Sebelum dan Sesudah Perbaikan.....	186
Gambar 4.87 Tampilan Karakter Sebelum Perbaikan.....	187
Gambar 4.88 Proses Perbaikan Karakter Gema	187
Gambar 4.89 Proses Perbaikan Karakter Dira	188
Gambar 4.90 Proses Perbaikan Karakter Kakek	189
Gambar 4.91 Hasil Perbaikan Karakter	190
Gambar 4.92 Sampul Buku Sebelum Perbaikan	191
Gambar 4.93 Sampul Buku Setelah Perbaikan	191
Gambar 4.94 Alur Cerita Sebelum dan Sesudah Perbaikan.....	192
Gambar 4.95 Sekolah Minggu di Vihara Ekayana Serpong	195
Gambar 4.96 Proses <i>User Testing</i>	196
Gambar 4.97 Proses Evaluasi Pemahaman Materi	197
Gambar 4.98 Wawancara bersama Derwin.....	199
Gambar 4.99 Analisa Pemilihan Warna	202
Gambar 4.100 Pengaplikasian Tipografi pada Karya	204
Gambar 4.101 Analisa Desain Karakter.....	205
Gambar 4.102 Analisa Gaya Ilustrasi	207
Gambar 4.103 Analisa Perancangan Latar Tempat.....	208
Gambar 4.104 Analisa Sampul Buku.....	209
Gambar 4.105 Pembagian Kategori <i>Spread</i> dan <i>Non-spread</i>	210
Gambar 4.106 Pengaplikasian <i>White Space</i>	210
Gambar 4.107 Analisa Grid pada Buku	211
Gambar 4.108 Interaktivitas pada Buku.....	212
Gambar 4.109 <i>Notebook</i>	213
Gambar 4.110 Kotak Pensil	214
Gambar 4.111 <i>Drawstring Bag</i>	215
Gambar 4.112 <i>T-shirt</i>	215
Gambar 4.113 <i>Sticker Sheets</i>	216
Gambar 4.114 Poster	217
Gambar 4.115 <i>Standing Banner</i>	218
Gambar 4.116 <i>Billboard</i>	219
Gambar 4.117 YouTube Ads.....	220

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan.....	xxviii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxi
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxvii
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxxviii
Lampiran Transkrip Wawancara Dr. Riama Maslan Sihombing, M.Sn. <i>dan</i>	xlix
Lampiran Transkrip Wawancara Alnurul Gheulia, S.T.	lxxv
Lampiran Transkrip Wawancara Zulya Angelitawan Lie.....	lxxxix
Lampiran Transkrip Wawancara Supri Yadi	xciii
Lampiran Transkrip Wawancara Darwin.....	cix
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	cxii
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion Beta Test</i>	cxxiv
Lampiran Dokumentasi Observasi.....	cxxvi

