

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG
PENGUNAAN SEMPOA SEBAGAI ALAT BANTU
PEMBELAJARAN ARITMETIKA BAGI ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Laura Elizabeth Tjowari

00000055255

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

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG
PENGUNAAN SEMPOA SEBAGAI ALAT BANTU
PEMBELAJARAN ARITMETIKA BAGI ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Laura Elizabeth Tjowari

00000055255

**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 : Laura Elizabeth Tjowari
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055255
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG
PENGUNAAN SEMPOA SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN
ARITMETIKA BAGI 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, 8 Januari 2025



Laura Elizabeth Tjowari

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG
PENGUNAAN SEMPOA SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN
ARITMETIKA BAGI ANAK**

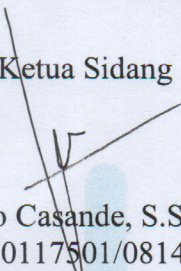
Oleh

Nama Lengkap : Laura Elizabeth Tjowari
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055255
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

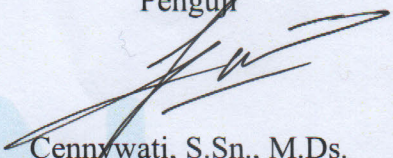
Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

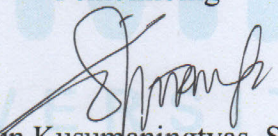
Ketua Sidang


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

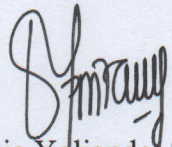
Penguji


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

Pembimbing


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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Laura Elizabeth Tjowari
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055255
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU CERITA
INTERAKTIF TENTANG
PENGUNAAN SEMPOA SEBAGAI
ALAT BANTU PEMBELAJARAN
ARITMETIKA BAGI ANAK

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center hal 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, 8 Januari 2025



Laura Elizabeth Tjowari

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat-Nya saya dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG PENGGUNAAN SEMPOA SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN ARITMETIKA BAGI ANAK”. Topik dipilih karena penulis merasa bahwa pembelajaran aritmetika sangat bermanfaat bagi anak, terlebih untuk masa depan mereka.

Topik tersebut diangkat karena masih banyak murid yang mengalami kesulitan dalam belajar berhitung, dan masih kurangnya pengetahuan dan akses belajar mengenai sempoa bagi anak. Dengan adanya perancangan media informasi ini, diharapkan anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung melalui sempoa.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis memperoleh banyak ilmu dan pelajaran berarti. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang sudah senantiasa membina penulis dari awal hingga akhir pelaksanaan tugas akhir ini.

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. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Angie Michaela Marella, S. Psi., CHC, sebagai narasumber dan *proofreader* yang sudah bersedia untuk diwawancarai sekaligus memberikan *insight* dan masukan mengenai topik yang diangkat.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

7. Anastasha Aurelia Sugandhi, Christopher Hartantio, Devan Soedarmasto, Lievia Carissa, Maria Jacinta, Metta Sharani, Michelle Delima, Michelle Njiau, Mohamad Naufal, Nathan Jordan Irianto, Perih Andreyanto, Rachelle Felica, Reginca Clara Marie, Surya Pratama, dan Theodora Stephanie yang sudah memberikan dukungan kepada saya selama menjalankan tugas akhir hingga selesai.
8. Rekan satu bimbingan yang telah bersama-sama melewati proses tugas akhir hingga tuntas.

Penulis berharap laporan ini dapat membawa manfaat berguna, baik untuk universitas maupun masyarakat.

Tangerang, 8 Januari 2025



Laura Elizabeth Tjowari



PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF TENTANG PENGUNAAN SEMPOA SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN ARITMETIKA BAGI ANAK

Laura Elizabeth Tjowari

ABSTRAK

Aritmetika merupakan cabang ilmu matematika yang menelusuri operasi penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Materi aritmetika sudah menjadi pelajaran wajib sejak sekolah dasar. Namun, aritmetika masih dianggap sulit oleh beberapa anak SD karena adanya kesulitan dalam berhitung. Hal ini berpotensi untuk memberikan dampak buruk pada hasil pembelajaran dan prestasi murid ke depannya. Salah satu media yang dapat membantu berhitung dengan cepat dan akurat adalah sempoa. Saat menggunakan sempoa, fungsi dan kinerja otak dapat bekerja secara optimal. Namun, pembelajaran sempoa masih terfokus pada tempat kursus saja, serta ada miskonsepsi fungsi sempoa bukan sebagai alat hitung. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa masih banyak murid yang belum mengetahui cara menggunakan sempoa. Maka dari itu, diperlukan media informasi mengenai penggunaan sempoa guna memperluas akses pembelajaran anak. Sebab, murid sekolah dasar masih membutuhkan media pembelajaran sebagai jembatan bagi mereka untuk memahami materi. Metodologi *Design Thinking* oleh Robin Landa digunakan untuk merancang media informasi yang sesuai dengan kebutuhan target. Hasil *beta test* dari perancangan ini menunjukkan bahwa media informasi dalam bentuk buku cerita interaktif dinilai cukup efektif dalam mengenalkan cara penggunaan sempoa pada anak.

Kata kunci: pembelajaran aritmetika, sempoa, anak sekolah dasar

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING AN INTERACTIVE STORYBOOK REGARDING THE USE OF ABACUS AS A TOOL FOR CHILDREN'S ARITHMETIC LEARNING

Lauara Elizabeth Tjowari

ABSTRACT (English)

Arithmetic is a branch of mathematics study that includes the operation of addition, subtraction, multiplication, and division. Arithmetic itself has been a compulsory subject since the beginning of elementary school. However, some students still consider this difficult due to their challenges in calculation. Therefore, this may potentially affect students' learning outcomes and future academic performance overall. The abacus is one of the tools that can help with fast and accurate calculations. The brain's function can work optimally when using the abacus. However, abacus learning is still mainly focused on tutoring centers, and there is also a misconception of abacus usage other than calculating tools. Survey results show that many students still do not acknowledge how to use the abacus. For that reason, there is a need for informational medium on how to use the abacus as to expand children's learning access. This is because students still need learning media as a bridge to help them understand the material. The Design Thinking methodology by Robin Landa was used to design this informational media that aligns with the target audience's needs. The results of beta testing showed that the informational media in the form of an interactive storybook is considered quite effective in introducing the use of abacus to children.

Keywords: arithmetic learning, abacus, elementary students

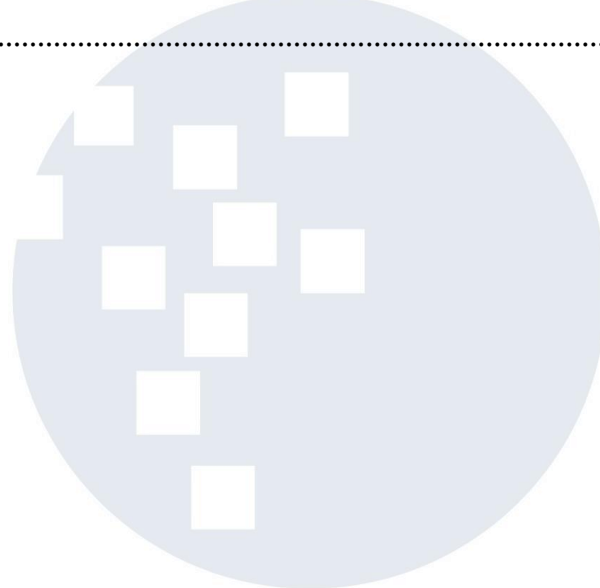
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT (<i>English</i>)	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
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 Cerita Interaktif	5
2.1.1 Buku Cerita Anak	5
2.1.2 Buku Interaktif untuk Anak	6
2.1.3 Narasi	12
2.1.4 <i>Layout</i>	13
2.1.5 Tipografi	16
2.2 Ilustrasi	20
2.2.1 Ilustrasi Anak	21
2.2.2 Karakter	25
2.2.3 Warna	26
2.3 Sempoa	31

2.3.1 Penggunaan Sempoa	32
2.4 Aritmetika.....	36
2.4.1 Pembelajaran Aritmetika Anak Sekolah Dasar	36
2.5 Psikologi Pembelajaran Anak Sekolah Dasar	37
2.6 Penelitian yang Relevan.....	39
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	42
3.1 Subjek Perancangan	42
3.1.1 Primer.....	42
3.1.2 Sekunder	42
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	43
3.2.1 <i>Empathize</i>	44
3.2.2 <i>Define</i>	44
3.2.3 <i>Ideate</i>	45
3.2.4 <i>Prototype</i>	46
3.2.5 <i>Test</i>	46
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	46
3.3.1 Wawancara	47
3.3.2 Observasi.....	53
3.3.3 Kuesioner	57
3.3.4 Studi Eksisting.....	63
3.3.5 Studi Referensi	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	64
4.1 Hasil Perancangan	64
4.1.1 <i>Empathize</i>	64
4.1.2 <i>Define</i>	107
4.1.3 <i>Ideate</i>	114
4.1.4 <i>Prototype</i>	127
4.1.5 <i>Test</i>	156
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	175
4.2 Pembahasan Perancangan.....	176
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	176
4.2.2 Analisis Media Utama.....	181

4.2.3 Analisis Media Sekunder	195
4.2.4 Anggaran.....	200
BAB V PENUTUP	204
5.1 Simpulan	204
5.2 Saran.....	205
DAFTAR PUSTAKA	xx
LAMPIRAN	xxvi



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	39
Tabel 3.1 Kuesioner <i>Section 1</i>	59
Tabel 3.2 Kuesioner <i>Section 2</i>	60
Tabel 3.3 Kuesioner <i>Section 3</i>	60
Tabel 3.4 Kuesioner <i>Section 4</i>	61
Tabel 4.1 Spesifikasi Studi Eksisting 1.....	88
Tabel 4.2 Analisis SWOT Studi Eksisting 1.....	90
Tabel 4.3 Spesifikasi Studi Eksisting 2.....	91
Tabel 4.4 Analisis SWOT Studi Eksisting 2.....	93
Tabel 4.5 Spesifikasi Studi Eksisting 3.....	94
Tabel 4.6 Analisis SWOT Studi Eksisting 3.....	97
Tabel 4.7 Seleksi <i>Keywords</i>	115
Tabel 4.8 Detail Format Buku Cerita Interaktif	119
Tabel 4.9 Persentase Skala Likert	158
Tabel 4.10 Pertanyaan tentang Detail Topik Sempoa.....	159
Tabel 4.11 Pertanyaan tentang Kemudahan Penyampaian Informasi.....	159
Tabel 4.12 Pertanyaan tentang Penyampaian Informasi yang Disampaikan	160
Tabel 4.13 Pernyataan tentang Alur Cerita dalam Pemahaman Sempoa.....	161
Tabel 4.14 Pertanyaan tentang Desain <i>Cover</i>	161
Tabel 4.15 Pertanyaan tentang Desain Bagian Cerita dan Latihan Soal.....	162
Tabel 4.16 Pertanyaan tentang Warna	163
Tabel 4.17 Pertanyaan tentang <i>Typeface</i>	163
Tabel 4.18 Pertanyaan tentang Gaya Ilustrasi.....	164
Tabel 4.19 Pertanyaan tentang Komposisi.....	164
Tabel 4.20 Pernyataan tentang Interaktivitas <i>Lift the Flap</i>	165
Tabel 4.21 Pernyataan tentang Interaktivitas <i>Sliding</i>	166
Tabel 4.22 Pernyataan tentang Kemudahan Interaktivitas.....	167
Tabel 4.23 Pernyataan tentang Hubungan Interaktivitas dengan Motivasi.....	167
Tabel 4.24 Pernyataan tentang Keterbacaan dan Penggunaan Buku	168
Tabel 4.25 Pertanyaan tentang Bahasa yang Digunakan	169
Tabel 4.26 Pertanyaan tentang Kesesuaian Gaya Bahasa.....	169
Tabel 4.27 Pertanyaan tentang Impresi Responden pada Desain Buku.....	170
Tabel 4.28 <i>Budgeting</i> Desain Buku	200
Tabel 4.29 <i>Budgeting</i> Produksi Buku	201
Tabel 4.30 <i>Budgeting</i> Media Sekunder.....	202

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku Interaktif <i>Pull Tabs</i>	7
Gambar 2.2 Buku Interaktif <i>Pop-Up</i>	8
Gambar 2.3 Buku Interaktif <i>Carousel</i>	8
Gambar 2.4 Buku Interaktif <i>Multiple Construction</i>	9
Gambar 2.5 Buku Interaktif <i>Peek a Boo</i>	9
Gambar 2.6 Buku Interaktif <i>Participation</i>	10
Gambar 2.7 Buku Interaktif <i>Hidden Objects</i>	10
Gambar 2.8 Buku Interaktif <i>Play a Sound</i>	11
Gambar 2.9 Buku Interaktif <i>Touch and Feel</i>	11
Gambar 2.10 Buku Interaktif Campuran	12
Gambar 2.11 Piramida Freytag	13
Gambar 2.12 <i>Single-Column Grid</i>	15
Gambar 2.13 <i>Multicolumn Grid</i>	15
Gambar 2.14 <i>Modular Grid</i>	16
Gambar 2.15 <i>Typeface Caslon</i>	17
Gambar 2.16 <i>Typeface Baskerville</i>	17
Gambar 2.17 <i>Typeface Bodoni</i>	18
Gambar 2.18 <i>Typeface American Typewriter</i>	18
Gambar 2.19 <i>Typeface Futura</i>	18
Gambar 2.20 <i>Typeface Rotunda</i>	19
Gambar 2.21 <i>Typeface Shelley Allegro Script</i>	19
Gambar 2.22 <i>Typeface Rokuro</i>	20
Gambar 2.23 Ilustrasi Semi Realis	22
Gambar 2.24 Ilustrasi Kartun	22
Gambar 2.25 Ilustrasi <i>Whimsical</i>	23
Gambar 2.26 Ilustrasi <i>Innocent Style</i>	23
Gambar 2.27 Tebaran	24
Gambar 2.28 Satu Halaman	24
Gambar 2.29 Lepas	25
Gambar 2.30 <i>Color Wheel</i>	27
Gambar 2.31 Skema <i>Monochromatic</i>	27
Gambar 2.32 Skema <i>Analogous</i>	28
Gambar 2.33 Skema <i>Complementary</i>	28
Gambar 2.34 Skema <i>Split Complementary</i>	29
Gambar 2.35 Skema <i>Triadic</i>	29
Gambar 2.36 Skema <i>Tetradic</i>	30
Gambar 2.37 <i>Cool Colors</i>	30
Gambar 2.38 <i>Warm Colors</i>	31
Gambar 2.39 Bagan Sempoa	33

Gambar 2.40 Formula Sempoa	34
Gambar 2.41 Contoh Perkalian	35
Gambar 2.42 Contoh Pembagian	36
Gambar 3.1 Rumus Slovin	58
Gambar 4.1 Wawancara dengan <i>Abacus Trainer</i>	65
Gambar 4.2 Wawancara dengan Guru SD Kelas 3	67
Gambar 4.3 Wawancara dengan Ilustrator Buku Anak	70
Gambar 4.4 Observasi ke Kelas 3 SDN Panunggangan 2	72
Gambar 4.5 Kumpulan Buku di dalam Kelas	74
Gambar 4.6 Pengenalan Sempoa pada Murid Kelas 3 SDN Panunggangan 2	75
Gambar 4.7 Pengenalan Alternatif Media Pembelajaran	76
Gambar 4.8 Observasi ke Kelas 1 SD Bina Harum Bangsa	77
Gambar 4.9 Pengenalan Sempoa pada Murid	78
Gambar 4.10 Pengenalan Alternatif Media Pembelajaran	81
Gambar 4.11 Data Usia Responden	82
Gambar 4.12 Data Kelas Responden di Sekolah Dasar	82
Gambar 4.13 Data Tingkat Kesulitan Responden dalam Aritmetika	83
Gambar 4.14 Data Pelajaran Aritmetika Paling Sulit bagi Responden	83
Gambar 4.15 Data Pengetahuan Responden tentang Sempoa	84
Gambar 4.16 Data Pengetahuan Responden tentang Fungsi Sempoa	84
Gambar 4.17 Data Tingkat Pemahaman Responden Menggunakan Sempoa	85
Gambar 4.18 Data Cara Berhitung Responden	85
Gambar 4.19 Data Hal yang Memudahkan Responden dalam Berhitung	86
Gambar 4.20 Data Media Preferensi Responden dalam Belajar	86
Gambar 4.21 Data Ketertarikan Responden akan Media Informasi	87
Gambar 4.22 Data Elemen Preferensi Responden dalam Media Informasi	87
Gambar 4.23 Cover Buku <i>Utak-Atik Sempoa Dasar</i>	89
Gambar 4.24 Isi Buku <i>Utak-Atik Sempoa Dasar</i>	89
Gambar 4.25 Isi Buku <i>Utak-Atik Sempoa Dasar</i>	90
Gambar 4.26 Cover Buku <i>Belajar Bersama Alvin & Susan: Pintar Matematika</i>	92
Gambar 4.27 Isi Buku <i>Belajar Bersama Alvin & Susan: Pintar Matematika</i>	92
Gambar 4.28 Isi Buku <i>Belajar Bersama Alvin & Susan: Pintar Matematika</i>	93
Gambar 4.29 Cover Buku <i>My Book of Simple Multiplication</i>	95
Gambar 4.30 Isi Buku <i>My Book of Simple Multiplication</i>	96
Gambar 4.31 Isi Buku <i>My Book of Simple Multiplication</i>	96
Gambar 4.32 Isi Buku <i>My Book of Simple Multiplication</i>	97
Gambar 4.33 Cover Buku <i>Geser dan Hitung 1 sampai 10</i>	99
Gambar 4.34 Gaya Ilustrasi Buku <i>Geser dan Hitung 1 sampai 10</i>	100
Gambar 4.35 Gaya Layout Buku <i>Geser dan Hitung 1 sampai 10</i>	100
Gambar 4.36 Interaktivitas Buku <i>Geser dan Hitung 1 sampai 10</i>	101
Gambar 4.37 Cover Buku <i>Get Set Go! Matematika</i>	102
Gambar 4.38 Gaya Ilustrasi Buku <i>Get Set Go! Matematika</i>	103
Gambar 4.39 Interaktivitas Buku <i>Get Set Go! Matematika</i>	104

Gambar 4.40 Cover Buku <i>The Suitcase</i>	104
Gambar 4.41 Gaya Ilustrasi Buku <i>The Suitcase</i>	105
Gambar 4.42 Gaya Layout Buku <i>The Suitcase</i>	105
Gambar 4.43 Gaya Tipografi <i>The Suitcase</i>	106
Gambar 4.44 Logo <i>Abacus Brain Gym</i>	110
Gambar 4.45 <i>Moodboard</i>	111
Gambar 4.46 Referensi Warna	111
Gambar 4.47 <i>Color Palette</i> Perancangan Buku Cerita Interaktif	112
Gambar 4.48 Referensi <i>Visual Style</i>	113
Gambar 4.49 Referensi <i>Typography</i>	113
Gambar 4.50 <i>Mindmap</i> Perancangan Buku Cerita Interaktif	115
Gambar 4.51 Alternatif <i>Big Idea</i>	117
Gambar 4.52 <i>Initial Drafting Book Series</i>	121
Gambar 4.53 Referensi Interaktivitas	122
Gambar 4.54 Alternatif Judul Buku Cerita Interaktif	123
Gambar 4.55 <i>Modular Grid</i>	124
Gambar 4.56 <i>Typeface</i> Andika Perancangan Buku Cerita Interaktif	124
Gambar 4.57 Sketsa Alternatif Karakter	125
Gambar 4.58 Desain Karakter Luisa	126
Gambar 4.59 Gestur Karakter Luisa	126
Gambar 4.60 Desain Karakter Manik Sempoa	127
Gambar 4.61 <i>Thumbnail</i> Buku Seri Pertama	128
Gambar 4.62 <i>Thumbnail</i> Buku Seri Kedua	129
Gambar 4.63 <i>Dummy Book</i>	129
Gambar 4.64 <i>Dummy Book</i> Bagian <i>Lift the Flaps</i>	130
Gambar 4.65 <i>Dummy Book</i> Bagian <i>Sliding</i>	131
Gambar 4.66 Proses Perancangan Logo	132
Gambar 4.67 Variasi Logo	132
Gambar 4.68 Alternatif Sketsa Buku Pertama	133
Gambar 4.69 Alternatif Sketsa Buku Kedua	134
Gambar 4.70 Proses Perancangan <i>Layout Cover</i>	134
Gambar 4.71 Proses Finalisasi <i>Cover</i> Buku	135
Gambar 4.72 <i>Final Artwork Cover</i>	136
Gambar 4.73 Proses Awal Perancangan Ilustrasi <i>Icon</i>	136
Gambar 4.74 Proses <i>Coloring Icon</i>	137
Gambar 4.75 Proses Awal Perancangan Bagian Cerita	138
Gambar 4.76 Proses <i>Coloring</i> Halaman Cerita	139
Gambar 4.77 Proses <i>Detailing</i> Halaman Cerita	139
Gambar 4.78 Proses Finalisasi Halaman Cerita	140
Gambar 4.79 <i>Final Artwork</i> Halaman Cerita	140
Gambar 4.80 Proses Awal Halaman Interaktif <i>Lift the Flaps</i>	141
Gambar 4.81 Proses Pewarnaan Halaman Interaktif <i>Lift the Flaps</i>	141
Gambar 4.82 Proses <i>Layouting</i> Halaman Interaktif <i>Lift the Flaps</i>	142

Gambar 4.83 <i>Final Artwork</i> Halaman Interaktif <i>Lift the Flaps</i>	142
Gambar 4.84 Proses Perancangan <i>Frame</i> Sempoa Halaman Interaktif <i>Sliding</i> ..	143
Gambar 4.85 Proses <i>Layouting</i> Halaman Interaktif <i>Sliding</i>	144
Gambar 4.86 <i>Final Artwork</i> Halaman Interaktif <i>Sliding</i>	145
Gambar 4.87 Proses Perancangan Kerangka <i>Packaging</i>	146
Gambar 4.88 Proses <i>Layouting</i> Desain <i>Packaging</i>	146
Gambar 4.89 Proses Perancangan Sempoa	147
Gambar 4.90 <i>Final Artwork Packaging</i> Buku	148
Gambar 4.91 Proses Awal Perancangan Tabel Perkalian	149
Gambar 4. 92 Proses Finalisasi Tabel Perkalian.....	150
Gambar 4.93 <i>Final Artwork</i> Tabel Perkalian.....	150
Gambar 4.94 Proses Perancangan Awal <i>Sticker Sheet</i>	151
Gambar 4.95 Proses Finalisasi <i>Sticker Sheet</i>	152
Gambar 4.96 <i>Final Artwork Sticker Sheet</i>	152
Gambar 4.97 Proses Awal Perancangan Buku Tulis	153
Gambar 4.98 Proses Finalisasi Buku Tulis	154
Gambar 4.99 <i>Final Artwork</i> Buku Tulis	154
Gambar 4.100 Proses Awal Perancangan Instagram <i>Feeds</i>	155
Gambar 4.101 Proses Finalisasi Instagram <i>Feeds</i>	156
Gambar 4.102 <i>Final Artwork</i> Instagram <i>Feeds</i>	156
Gambar 4.103 <i>Prototype Day</i>	157
Gambar 4.104 Penambahan Detail Ilustrasi.....	172
Gambar 4.105 Pengurangan Konten dan Penambahan Ilustrasi	173
Gambar 4.106 Penambahan Nomor Halaman dan Pengecilan Teks.....	174
Gambar 4.107 Perbaikan Halaman <i>Copyright</i> dan Tentang Penulis.....	175
Gambar 4.108 <i>Beta Test</i> dengan Jofael.....	177
Gambar 4.109 <i>Beta Test</i> dengan Claire.....	178
Gambar 4.110 <i>Beta Test</i> dengan Katriel	179
Gambar 4.111 Analisis Warna	182
Gambar 4.112 Analisis Tipografi.....	183
Gambar 4.113 Analisis <i>Cover</i> Buku	184
Gambar 4.114 Analisis <i>Cover</i> Buku	185
Gambar 4.115 Analisis Desain Karakter.....	186
Gambar 4.116 Analisis Ilustrasi	187
Gambar 4.117 Analisis Ilustrasi	188
Gambar 4.118 Analisis <i>Layout</i>	189
Gambar 4.119 Analisis Halaman Cerita Buku Pertama.....	190
Gambar 4.120 Analisis Halaman Cerita Buku Kedua	191
Gambar 4.121 Analisis Interaktivitas <i>Lift the Flaps</i>	192
Gambar 4.122 Analisis Interaktivitas <i>Sliding</i>	193
Gambar 4.123 Analisis <i>Packaging</i> Buku	194
Gambar 4.124 Analisis <i>Packaging</i> Buku Bagian Dalam	195
Gambar 4.125 Analisis Tabel Perkalian.....	196

Gambar 4.126 Analisis <i>Sticker Sheet</i>	197
Gambar 4.127 Analisis Buku Tulis	199
Gambar 4.128 Analisis Instagram <i>Feeds</i>	200



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Hasil Persentase <i>Turnitin</i>	xxvi
Lampiran B: Form Bimbingan & Spesialis.....	xxxiv
Lampiran C: <i>Non-Disclosure Agreement</i> 1.....	xxxviii
Lampiran D: <i>Non-Disclosure Agreement</i> 2.....	xxxix
Lampiran E: <i>Non-Disclosure Agreement</i> 3.....	xl
Lampiran F: <i>Non-Disclosure Agreement</i> 4.....	xli
Lampiran G: <i>Consent Form</i>	xlii
Lampiran H: Hasil Kuesioner Pengumpulan Data.....	xliii
Lampiran I: Hasil Kuesioner <i>Prototype Day</i>	xliv
Lampiran J: Transkrip Wawancara 1	lviii
Lampiran K: Transkrip Wawancara 2.....	lxxviii
Lampiran L: Transkrip Wawancara 3	lxxxvii
Lampiran M: Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i> 1	ci
Lampiran N: Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i> 2.....	civ
Lampiran O: Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i> 3.....	cvi
Lampiran P: Dokumentasi Penyebaran Kuesioner di Sekolah	cviii
Lampiran Q: Dokumentasi Observasi Sekolah.....	cix
Lampiran R: Dokumentasi Observasi Media.....	cx
Lampiran S: Hasil Perancangan.....	cxii

