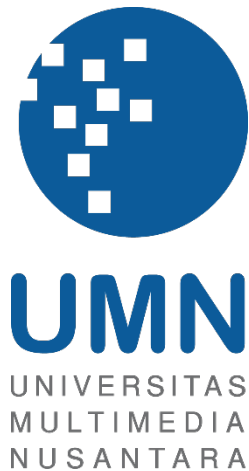


**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS PEMBERIAN
STIMULASI AFEKTIF PADA ANAK USIA DINI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Nathania Angelica Anggriawan
00000053390

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

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS PEMBERIAN
STIMULASI AFEKTIF PADA ANAK USIA DINI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Nathania Angelica Anggriawan

00000053390

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 : Nathania Angelica Anggriawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053390

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS PEMBERIAN STIMULASI AFEKTIF PADA ANAK USIA DINI

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, 9 Juni 2025



Nathania Angelica Anggriawan

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS PEMBERIAN STIMULASI AFEKTIF PADA ANAK USIA DINI

Oleh

Nama Lengkap : Nathania Angelica Anggriawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053390

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025

Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Nadia Mahayni, M.Ds.
0416038705/ 039375

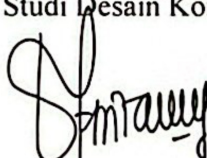
Penguji


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

Pembimbing


Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/ 069425

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 : Nathania Angelica Anggriawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053390
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/~~S2~~* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS
PEMBERIAN STIMULASI AFEKTIF
PADA ANAK USIA DINI

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, 6 Juni 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Nathania Angelica Anggriawan

* 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

Penulis mengucapkan Puji Syukur yang teramat dalam kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat diizinkan untuk menyelesaikan proses penulisan Tugas Akhir ini. Selama proses penulisan dan perancangan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan, oleh sebab 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. Dr. Anne Nurfarina, M.Sn., selaku Pembimbing pertama yang selalu mendukung, membantu, menyemangati, dan memberikan masukan-masukan berharga selama pengerjaan Tugas Akhir.
5. Atmosphere Kindercare, sekolah yang menjadi tempat saya melakukan pengumpulan data perancangan, dimulai dari wawancara dengan guru dan juga tempat saya melakukan uji coba.
6. Psikolog Alexandra Gabriella, selaku narasumber ahli saya yang memberikan masukan mengenai stimulasi afektif sebagai seorang ahli dan juga memberikan saran-saran dalam perancangan buku aktivitas sebagai *output* dari perancangan tugas akhir saya.
7. Lilis Lonardy, mami saya yang selalu memberikan dukungan material dan moral, terutama selama masa tugas akhir ini hingga terselesaikan.
8. Ruben Christian, yang telah mendukung saya sebagai pasangan dan memberikan saya masukan-masukan sebagai senior.
9. Keluarga saya, terutama Jonathan Evan dan Mars Sean, adik saya yang memberikan inspirasi dan semangat.
10. Clara Ajeng, Lucrecia Lucas, Jocelyn Tjan, Ryan dan teman-teman saya yang lain yang sudah menemani perjalanan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap agar tugas akhir ini dapat menjadi manfaat bagi banyak orang, terutama terhadap target perancangan saya, yaitu anak-anak usia dini berusia dua hingga lima tahun di Indonesia. Penulis berharap, dengan adanya Tugas Akhir ini, stimulasi afektif dapat diberikan dengan lebih menyeluruh kepada anak-anak di Indonesia, terutama terhadap anak usia dini, untuk membentuk individu yang berkemampuan sosial lebih baik.

Tangerang, 6 Juni 2025



Nathania Angelica Anggriawan



PERACANGAN BUKU AKTIVITAS PEMBERIAN STIMULASI AFEKTIF PADA ANAK USIA DINI

(Nathania Angelica Anggriawan)

ABSTRAK

Aspek afektif merupakan bagian penting dalam perkembangan anak, mencakup nilai, sikap, emosi, perasaan, dan antusiasme. Aspek ini berperan dalam membentuk cara anak merespons lingkungan dan membangun hubungan sosial yang baik dan sehat. Namun, kurangnya stimulasi afektif yang berkelanjutan dari lingkungan terdekat, seperti di rumah dan disekolah turut menyumbang pada meningkatkan perilaku agresif pada anak. Meningkatnya perilaku agresif ini menyentuh angka 30% pada tahun 2024 jika dibandingkan dengan tahun 2020 di Indonesia. Perancangan ini bertujuan untuk merancang media stimulasi dengan bentuk buku aktivitas yang ditujukan untuk anak berusia 2 hingga 5 tahun. Buku aktivitas ini dirancang sebagai sarana yang menyenangkan dengan mengintegrasikan narasi petualangan, aktivitas seni rupa, dan permainan interaktif untuk membantu anak mengenali serta mengekspresikan emosi dan perasaannya secara positif. Proses perancangan menggunakan pendekatan *user-centered design* dengan metode pengumpulan data melalui wawancara, kuesioner, dan studi eksisting. Hasil dari tahap *alpha* dan *beta testing* menunjukkan bahwa media ini dinilai efektif dalam menstimulasi aspek afektif anak usia dini. Sebagai dukungan terhadap buku aktivitas sebagai media utama, dikembangkan pula media sekunder berupa boneka karakter, botol minum, kotak makan, stiker, dan gantungan kunci sebagai bagian dari strategi pendukung dan promosi produk. Implementasi terhadap perancangan ini disekolah dinilai berhasil berdasarkan hasil *beta testing* yang dilaksanakan dengan cara *focus group discussion* bersama anak-anak di sekolah dan juga tenaga pengajarnya.

Kata kunci: stimulasi afektif, buku aktivitas, *user-centered design*, anak usia dini.

ACTIVITY BOOK DESIGN FOR PROVIDING AFFECTIVE STIMULATION IN EARLY CHILDHOOD

(Nathania Angelica Anggriawan)

ABSTRACT (English)

The affective aspect plays a crucial role in a child's development, encompassing values, attitudes, emotions, feelings, and enthusiasm. This aspect helps shape how children respond to their environment and build healthy social relationships. However, a lack of consistent affective stimulation from close surroundings, such as at home and in school, contributes to the rise of aggressive behavior in children. In Indonesia, aggressive behavior in children has increased by 30% in 2024 compared to 2020. This research aims to design a stimulation medium in the form of an activity book intended for children aged 2 to 5 years. The activity book is designed as an enjoyable tool by integrating storytelling, visual arts activities, and interactive play to help children recognize and express their emotions and feelings in a positive way. The design process follows a user-centered design approach, with data collected through interviews, questionnaires, and existing studies. The results of alpha and beta testing show that this media is effective in stimulating the affective aspect of early childhood development. To support the main media, additional secondary media were also developed, including character dolls, water bottles, lunch boxes, stickers, and keychains as part of the promotional strategy and product support. The implementation of this research is successful, based on the result of beta testing in the school. Which the beta test held by doing a focus group discussion with the children and also the teachers.

Keywords: *affective stimulation, activity book, user-centered design, early childhood.*

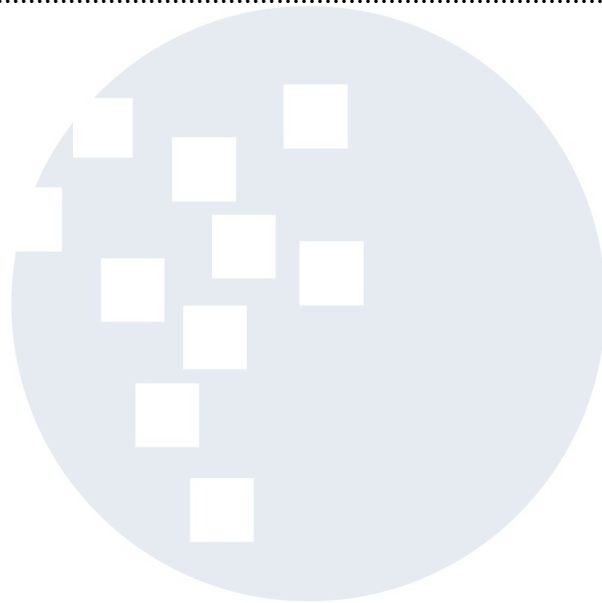
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desain	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.2 Prinsip Desain.....	17
2.1.3 <i>Grid System</i>	20
2.1.4 <i>Typography</i>	24
2.2 Buku	26
2.2.1 Komponen Buku.....	26
2.2.2 Struktur Buku	29
2.2.3 Buku Aktivitas.....	32
2.3 <i>Storytelling</i>	36
2.3.1. Manfaat <i>Storytelling</i>	36
2.3.2. Jenis <i>Storytelling</i>	37
2.4 Ilustrasi.....	39

2.4.1 Tujuan Ilustrasi.....	39
2.4.2 Teknik Ilustrasi	43
2.4.3 Gaya Ilustrasi	45
2.5 Stimulasi Afektif.....	48
2.5.1 Fungsi Stimulasi Afektif	48
2.5.2 Kategori Stimulasi Afektif.....	49
2.6 Penelitian yang Relevan.....	51
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	54
3.1 Subjek Perancangan	54
3.1.1 Target Primer	54
3.1.2 Target Sekunder.....	56
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	57
3.2.1 Memahami Konteks Penggunaan	58
3.2.2 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna	58
3.2.3 Solusi Desain	59
3.2.4 Evaluasi Kebutuhan Desain	59
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	59
3.3.1 Wawancara	60
3.3.2 Kuesioner	62
3.3.3 Studi Eksisting.....	64
3.3.4 Studi Referensi	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	67
4.1 Hasil Perancangan	67
4.1.1 Memahami Konteks Penggunaan.....	67
4.1.2 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna	82
4.1.3 Solusi Desain.....	92
4.1.4 Evaluasi Kebutuhan Design	124
4.1.5 Kesimpulan Perancangan.....	133
4.2 Pembahasan Perancangan.....	134
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	134
4.2.2 Analisis Media Primer	140
4.2.3 Analisis Media Sekunder.....	154

4.2.4 Anggaran	158
BAB V PENUTUP	165
5.1 Simpulan	165
5.2 Saran.....	166
DAFTAR PUSTAKA	168
LAMPIRAN	xvii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	51
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Kuesioner	62
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Kuesioner.....	71
Tabel 4. 2 Bagian Dua Kuesioner	72
Tabel 4. 3 Bagian Tiga Kuesioner.....	75
Tabel 4. 4 <i>SWOT</i> Berteman dan Bersahabat	78
Tabel 4. 5 <i>SWOT</i> Buku Rasa Cemas.....	80
Tabel 4. 6 <i>SWOT</i> Buku Big Activity Book	82
Tabel 4. 7 Konten Buku	94
Tabel 4. 8 Tabel Hasil Kuesioner <i>Alpha Testing</i>	125
Tabel 4. 9 Perhitungan Skala <i>Likert</i>	126
Tabel 4. 10 Ukuran <i>Grid</i>	153
Tabel 4. 11 Tabel Anggaran.....	159
Tabel 4. 12 Harga Pokok Produksi Media Primer	161
Tabel 4. 13 Harga Pokok Produksi Media Sekunder	161
Tabel 4. 14 Harga Jual	163



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh <i>Implied Line</i>	6
Gambar 2. 2 Bentuk Dasar	7
Gambar 2. 3 Bentuk Tiga Dimensi	8
Gambar 2. 4 Contoh Bentuk <i>Rectilinear</i>	8
Gambar 2. 5 Bentuk <i>Curvilinear</i>	9
Gambar 2. 6 Bentuk Abstrak	9
Gambar 2. 7 Bentuk Representasional	10
Gambar 2. 8 Contoh <i>Positive Space</i>	11
Gambar 2. 9 Contoh <i>Negative Space</i>	11
Gambar 2. 10 <i>Hue</i> Warna	12
Gambar 2. 11 <i>Value</i> dan Saturasi Warna	13
Gambar 2. 12 <i>Color Wheel Combination</i>	14
Gambar 2. 13 Contoh Tekstur Nyata	16
Gambar 2. 14 Contoh Format Media Cetak	17
Gambar 2. 15 Aplikasi Hierarki Visual	18
Gambar 2. 16 Contoh Keseimbangan Simetri	19
Gambar 2. 17 Keseimbangan Asimetris	19
Gambar 2. 18 Komponen <i>Grid</i>	20
Gambar 2. 19 <i>Manuscript Grid</i>	22
Gambar 2. 20 <i>Modular Grid</i>	22
Gambar 2. 21 <i>Coloumn Grid</i>	23
Gambar 2. 22 <i>Hierarchical Grid</i>	23
Gambar 2. 23 <i>Typeface Serif</i>	24
Gambar 2. 24 <i>Typeface Sans Serif</i>	25
Gambar 2. 25 <i>Typeface Script</i>	25
Gambar 2. 26 <i>Typeface Display</i>	26
Gambar 2. 27 Sampul Buku	27
Gambar 2. 28 <i>Fly Page</i>	27
Gambar 2. 29 Konten Buku	28
Gambar 2. 30 Struktur Buku	29
Gambar 2. 31 Aktivitas Seni	33
Gambar 2. 32 Aktivitas Matematika	33
Gambar 2. 33 Pengenalan Tekstur	34
Gambar 2. 34 Aktivitas Mencocokkan Gambar	34
Gambar 2. 35 Ilustrasi Editorial	39
Gambar 2. 36 Ilustrasi Buku	40
Gambar 2. 37 Ilustrasi Mode	41
Gambar 2. 39 Ilustrasi Industri Hiburan	42
Gambar 2. 41 Teknik Tradisional	43

Gambar 2. 42 Ilustrasi Digital.....	44
Gambar 2. 43 Teknik <i>Mix Media</i>	44
Gambar 2. 44 Ilustrasi Vektor.....	45
Gambar 2. 45 Gaya Realis	46
Gambar 2. 46 Gaya Kartun	47
Gambar 2. 47 Gaya Tiga Dimensi.....	47
Gambar 2. 48 Aspek Perkembangan Anak	48
Gambar 3. 1 Metode <i>User Centered Design</i>	57
Gambar 3. 2 Buku Berteman dan Bersahabat	65
Gambar 3. 3 Buku Rasa Cemas.....	65
Gambar 3. 4 Buku Big Activity Book.....	66
Gambar 4. 1 Dokumentasi Wawancara Tenaga Pengajar	68
Gambar 4. 2 Dokumentasi Wawancara Psikolog.....	69
Gambar 4. 3 Buku Berteman dan Bersahabat	77
Gambar 4. 4 Isi Buku Berteman dan Bersahabat	77
Gambar 4. 5 Buku Rasa Cemas.....	79
Gambar 4. 6 Isi Buku Rasa Cemas.....	79
Gambar 4. 7 Buku Big Activity	81
Gambar 4. 8 Isi Buku Big Activity Book.....	81
Gambar 4. 9 <i>User Persona</i> Target Primer	83
Gambar 4. 10 <i>User Persona</i> Target Sekunder	84
Gambar 4. 11 <i>User Journey</i> Target Primer.....	85
Gambar 4. 12 <i>User Journey</i> Target Sekunder.....	85
Gambar 4. 13 <i>Mindmap</i>	86
Gambar 4. 14 Alternatif <i>Big Idea</i>	88
Gambar 4. 15 Referensi.....	89
Gambar 4. 16 Acuan <i>layout</i>	89
Gambar 4. 17 Acuan gaya ilustrasi	90
Gambar 4. 18 Acuan warna.....	90
Gambar 4. 19 Acuan typography	91
Gambar 4. 20 <i>Moodboard & References</i>	91
Gambar 4. 21 <i>Flatplan</i> Buku	93
Gambar 4. 22 Warna Primer	98
Gambar 4. 23 Warna Sekunder	99
Gambar 4. 24 <i>Typography</i>	99
Gambar 4. 25 Referensi Karakter.....	101
Gambar 4. 26 Sketsa Karakter	101
Gambar 4. 27 Finalisasi Karakter.....	102
Gambar 4. 28 Karakter Kelinci	102
Gambar 4. 29 Karakter Ayah, Ibu, dan Kakek.....	103
Gambar 4. 30 <i>Key Visual</i>	104
Gambar 4. 31 <i>Manuscript Grid</i>	105
Gambar 4. 32 Implementasi <i>Manuscript Grid</i>	106

Gambar 4. 33 Aset Visual	106
Gambar 4. 34 Sketsa	107
Gambar 4. 35 <i>Base Color</i>	108
Gambar 4. 36 <i>Rendering</i>	109
Gambar 4. 37 <i>Layout</i> Halaman Sampul	110
Gambar 4. 38 <i>Supergrafis Back Cover</i>	110
Gambar 4. 39 <i>Layout Pre-Activities 1</i>	111
Gambar 4. 40 <i>Layout Pre-Activities 2</i>	111
Gambar 4. 41 <i>Layout</i> Halaman Pembuka dan Penutup	112
Gambar 4. 42 <i>Layout</i> Halaman Awal Aktivitas	112
Gambar 4. 43 <i>Layout</i> Halaman Aktivitas 1	113
Gambar 4. 44 <i>Layout</i> Halaman Aktivitas 2	113
Gambar 4. 45 <i>Layout</i> Halaman Aktivitas 3	114
Gambar 4. 46 <i>Layout</i> Halaman Aktivitas 4	114
Gambar 4. 47 <i>Layout</i> Halaman Penilaian	115
Gambar 4. 48 <i>Layout</i> Halaman Panduan	115
Gambar 4. 49 Sketsa Aset Media Sekunder	116
Gambar 4. 50 Hasil Aset Media Sekunder	117
Gambar 4. 51 Sketsa Tata Letak Stiker A6	117
Gambar 4. 52 Media Sekunder Stiker A6	118
Gambar 4. 53 Media Sekunder Stiker Satuan	118
Gambar 4. 54 Gantungan Kunci 1	119
Gambar 4. 55 Gantungan Kunci 2	119
Gambar 4. 56 Gantungan Kunci 3&4	120
Gambar 4. 57 Gantungan Kunci 5	120
Gambar 4. 58 Sketsa Desain Kotak Makan	121
Gambar 4. 59 Hasil Cetak Kotak Makan	121
Gambar 4. 60 Sketsa Ilustrasi Botol Minum	122
Gambar 4. 61 Hasil Akhir Botol Minum	122
Gambar 4. 62 Sketsa Pose Boneka Figur	123
Gambar 4. 63 Hasil Akhir Boneka Figur	123
Gambar 4. 64 Dokumentasi <i>Prototype Day</i>	124
Gambar 4. 65 Iterasi Sampul Buku	128
Gambar 4. 66 Iterasi <i>Stylescape</i>	129
Gambar 4. 67 Iterasi <i>Style Ilustrasi</i>	129
Gambar 4. 68 Iterasi Penggunaan <i>White Space</i>	130
Gambar 4. 69 Iterasi Teks Instruksi	131
Gambar 4. 70 Iterasi Karakter Kakek	131
Gambar 4. 71 Iterasi Karakter Ibu dan Ayah	132
Gambar 4. 72 Iterasi Halaman Viyo dan Kakek Lapar	133
Gambar 4. 73 Dokumentasi <i>beta test</i>	135
Gambar 4. 74 Dokumentasi observasi	137
Gambar 4. 75 Hasil <i>Iteration Beta Testing</i>	139

Gambar 4. 76 Analisis Kombinasi Warna.....	140
Gambar 4. 77 Analisis Warna Media Primer	141
Gambar 4. 78 Analisis Kombinasi Warna Sekunder	141
Gambar 4. 79 Analisis Implementasi Warna	142
Gambar 4. 80 Analisis Tipografi.....	143
Gambar 4. 81 Analisis <i>Font</i> Jojoba.....	143
Gambar 4. 82 Analisis <i>Font</i> Fredoka One	144
Gambar 4. 83 Analisis <i>Font</i> Poppins	144
Gambar 4. 84 Analisis Gaya Visual	145
Gambar 4. 85 Analisis Gaya Visual 2.....	146
Gambar 4. 86 Analisis Sampul Depan	147
Gambar 4. 87 Analisis Sampul Belakang	147
Gambar 4. 88 Analisis <i>Fly Page</i>	148
Gambar 4. 89 Analisis <i>Pre-Activities</i>	149
Gambar 4. 90 Analisis Narasi	149
Gambar 4. 91 Analisis Lembar Mewarnai	150
Gambar 4. 92 Analisis Lembar Cocok dan Tempel.....	151
Gambar 4. 93 Analisis <i>Post-Activities</i>	151
Gambar 4. 94 Analisis Hak Cipta	152
Gambar 4. 95 Analisis <i>Grid System</i>	153
Gambar 4. 96 Analisis Media Sekunder Stiker.....	154
Gambar 4. 97 Analisis Gantungan Kunci	155
Gambar 4. 98 Analisis Botol Minum	156
Gambar 4. 99 Analisis Kotak Makan.....	157
Gambar 4. 100 Analisis Boneka Figur.....	158



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin	xvii
Lampiran B Formulir Bimbingan.....	xviii
Lampiran C <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxiii
Lampiran D <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxv
Lampiran E Hasil Kuesioner.....	xxvi
Lampiran F Transkrip Wawancara.....	xlii
Lampiran G Dokumentasi.....	lix

