

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF

CERITA RAKYAT BATU MANANGIH



LAPORAN TUGAS AKHIR

Jacqueline Kelly Setiawan

00000055066

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF

CERITA RAKYAT BATU MANANGIH



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Jacqueline Kelly Setiawan

00000055066

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 : Jacqueline Kelly Setiawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055066
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF CERITA RAKYAT BATU MANANGIH

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, 4 Juni 2025



(Jacqueline Kelly Setiawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
CERITA RAKYAT BATU MANANGIH

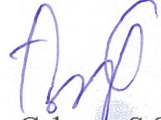
Oleh

Nama Lengkap : Jacqueline Kelly Setiawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055066
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



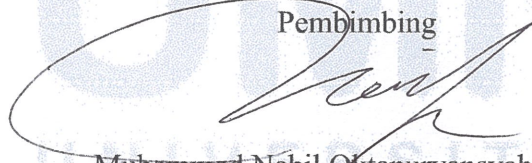
Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/ 023899

Penguji



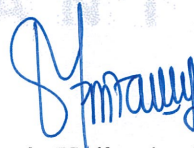
Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

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 : Jacqueline Kelly Setiawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055066
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
INTERAKTIF CERITA RAKYAT
BATU MANANGIH

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, 17 Juni 2025



(Jacqueline Kelly Setiawan)

* 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 terhadap Tuhan yang Maha Esa, karena sudah membimbing penulis selama pengerjaan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Cerita Rakyat Batu Manangih” sebagai salah satu syarat kelulusan. Perancangan ini disusun untuk memperkenalkan cerita rakyat Batu Manangih yang berasal dari Sumatra Barat sebagai media pendukung pembelajaran majas dan moral dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar di DKI Jakarta. Perancangan ini tentunya dapat selesai berkat dukungan dari beragam pihak yang bersedia membantu saya selama proses perancangan tugas akhir.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat dan membawa wawasan baru mengenai metode belajar baru yang lebih interaktif dan seru.

Tangerang, 17 Juni 2025



(Jacqueline Kelly Setiawan)

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF

CERITA RAKYAT BATU MANANGIH

(Jacqueline Kelly Setiawan)

ABSTRAK

Cerita rakyat merupakan budaya Indonesia yang umumnya dipelajari dalam mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengajarkan moral, literasi, dan majas namun diketahui bahwa cerita rakyat Batu Manangih yang berasal dari Sumatra Barat masih jarang dibahas. Hal ini disebabkan oleh media informasi khususnya interaktif yang sangat minim sehingga sulit dijangkau oleh anak Sekolah Dasar. Batu Manangih sendiri memiliki keunikan dari pendekatan cerita yang ramah dan memiliki *value* cerita yang beragam dari unsur tradisional, moral, dan kaya akan makna metafora. Untuk mencapai hal itu bentuk interaktivitas adalah hal yang mutlak digunakan karena terbukti membantu proses pembelajaran anak Sekolah Dasar, khususnya untuk usia 9–12 tahun untuk implementasi dalam kesehariannya. Oleh sebab itu, penulis memutuskan untuk melakukan perancangan buku ilustrasi interaktif demi menjadikan cerita rakyat Batu Manangih sebagai media pendukung dalam pembelajaran majas dan moral. Metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking* dengan tahap *empathize* yang menggunakan *mixed method* untuk melakukan wawancara, FGD, kuesioner, observasi, studi eksisting, dan studi referensi. Dari metode tersebut ditemukan *big idea* berupa “*the hint of wonder*” yang memiliki konsep untuk mengajak murid dalam memahami makna dibalik cerita melalui media yang menarik. Hasil dari perancangan berupa buku interaktif yang terdiri dari beragam mekanisme interaksi di dalamnya. Dengan adanya buku Batu Manangih dapat memudahkan anak Sekolah Dasar untuk memahami majas dan moral cerita sehingga meningkatkan proses pembelajarannya.

Kata kunci: Cerita Rakyat, Buku Ilustrasi Interaktif, Batu Manangih

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

INTERACTIVE ILLUSTRATION BOOK DESIGN

FOLKLORE STORY OF BATU MANANGIH

(Jacqueline Kelly Setiawan)

ABSTRACT (English)

Folklore is an Indonesian culture that is generally studied in the Indonesian language course. To teach morals, literacy, and figures of speech, it is known that the Batu Manangih folklore from West Sumatra is still rarely discussed. This is because the information media, especially interactive ones, are very minimal so that they are difficult to reach by elementary school children. Batu Manangih itself has the uniqueness of a friendly story approach and has a variety of story values from traditional elements, morals, and is rich in metaphorical meaning. To achieve this, the form of interactivity is an absolute must because it has been proven to help the learning process of elementary school children, especially for ages 9-12 years for implementation in their daily lives. Therefore, the author decided to design an interactive illustration book in order to make the Batu Manangih folklore a supporting media in learning figures of speech and morals. The design method used is design thinking with the empathize stage which uses a mixed method to conduct interviews, FGDs, questionnaires, observations, existing studies, and reference studies. From this method, a big idea was found in the form of "the hint of wonder" which has a concept to invite students to understand the meaning behind the story through interesting media. The result of the design is an interactive book consisting of various interaction mechanisms in it. With the Batu Manangih book, it makes it easier for elementary school children to understand the figures of speech and morals of the story, thereby improving their learning process.

Keywords: Folklore, Interactive Illustration Book, Batu Manangih

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	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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 Ilustrasi	5
2.1.1 Komponen Buku	5
2.1.2 Spesifikasi Buku	7
2.1.3 Jenis Interaktivitas Buku	15
2.2 Interaktivitas	22
2.3 Desain Interaksi	22
2.4 Desain Grafis	23
2.4.1 Prinsip Desain	23
2.4.2 Elemen Desain	29
2.4.3 Tipografi	33
2.4.4 <i>Layout dan Grid</i>	36
2.4.5 Ilustrasi	38
2.4.6 Komposisi	46

2.4.7 <i>Camera Angle</i>	48
2.5 Cerita Rakyat	51
2.5.1 Jenis Cerita Rakyat	51
2.5.2 Fungsi Cerita Rakyat	51
2.5.3 Media Pembelajaran	52
2.5.4 Batu Manangih	54
2.6 Penelitian yang Relevan	56
2.7 Kesimpulan Teori	58
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	59
3.1 Subjek Perancangan	59
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	61
3.2.1. <i>Empathize</i>	62
3.2.2. <i>Define</i>	63
3.2.3. <i>Ideate</i>	63
3.2.4. <i>Prototype</i>	63
3.2.5. <i>Test</i>	63
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	64
3.3.1 Wawancara	64
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	69
3.3.3 Kuesioner	70
3.3.4 Observasi	73
3.3.5 Studi Eksisting	73
3.3.6 Studi Referensi	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	75
4.1 Hasil Perancangan	75
4.1.1 <i>Empathize</i>	75
4.1.2 <i>Define</i>	127
4.1.3 <i>Ideate</i>	133
4.1.4 <i>Prototype</i>	150
4.1.5 <i>Test</i>	173
4.1.6 Kesimpulan Hasil Perancangan	186
4.2 Pembahasan Perancangan	187

4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Post Test</i>	187
4.2.2 Analisis Alur Cerita	196
4.2.3 Analisis Warna	196
4.2.4 Analisis Tipografi.....	197
4.2.5 Analisis Desain Karakter.....	198
4.2.6 Analisis Sampul Buku.....	199
4.2.7 Analisis Ilustrasi	200
4.2.8 Analisis <i>Layout</i> Buku	202
4.2.9 Analisis Desain Interaksi	202
4.2.10 Analisis Poster	206
4.2.11 Analisis Instagram <i>Post</i>	207
4.2.12 Analisis Instagram <i>Story</i>	208
4.2.13 Analisis Magnet <i>Bookmark</i>	209
4.2.14 Analisis <i>Flashcard</i>	209
4.2.15 Analisis <i>Notes</i>	210
4.2.16 Analisis <i>Sticker</i>	210
4.2.17 Analisis <i>Puzzle</i>	211
4.2.18 Anggaran	212
BAB V PENUTUP	216
5.1 Simpulan	216
5.2 Saran.....	216
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xxiv

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	56
Tabel 4.1 Data Hasil Wawancara Penulis Buku Cerita Anak.....	79
Tabel 4.2 Profil Responden.....	103
Tabel 4.3 Pesan Moral Batu Manangih.....	107
Tabel 4.4 Penerapan Pesan Moral Batu Manangih	108
Tabel 4.5 Perilaku Anak.....	109
Tabel 4.6 Tantangan Pengajaran Moral	110
Tabel 4.7 Media Buku.....	112
Tabel 4.8 Analisa SWOT Studi Eksisting 1	119
Tabel 4.9 Analisa SWOT Studi Eksisting 2.....	120
Tabel 4.10 Analisa Studi Referensi.....	125
Tabel 4.11 <i>Creative Brief Target</i>	131
Tabel 4.12 <i>Creative Brief Project Description</i>	132
Tabel 4.13 <i>Content Breakdown</i>	141
Tabel 4.14 <i>Storyline</i>	144
Tabel 4.15 Interpretasi Skala <i>Alpha Test</i>	174
Tabel 4.16 Hasil <i>Alpha Test</i> Materi Majas.....	175
Tabel 4.17 Hasil <i>Alpha Test</i> Materi Nilai Moral & Efektivitas Konten	175
Tabel 4.18 Hasil <i>Alpha Test</i> Visual & Tulisan	176
Tabel 4.19 Hasil <i>Alpha Test</i> Sampul, Ukuran & Interaktif.....	177
Tabel 4.20 Pertanyaan <i>Post Test</i> Anak SD	188
Tabel 4.21 Interpretasi Skala <i>Post Test</i>	189
Tabel 4.22 Hasil <i>Post Test</i> Kuesioner.....	190
Tabel 4.23 Pertanyaan <i>Post Test</i> Guru Bahasa Indonesia.....	193
Tabel 4.24 Anggaran Buku	212
Tabel 4.25 Anggaran Promosi & <i>Merchandise</i>	214

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anatomi Buku <i>Hardcover</i>	6
Gambar 2.2 Kateren	11
Gambar 2.3 Metode <i>lay-flat binding</i>	13
Gambar 2.4 Perancangan <i>Hardcover</i>	14
Gambar 2.5 Penggabungan <i>Book Blocks & Hardcover</i>	15
Gambar 2.6 <i>Spread</i>	19
Gambar 2.7 <i>Single</i>	20
Gambar 2.8 <i>Spot</i>	21
Gambar 2.9 Keseimbangan Simetris	25
Gambar 2.10 Keseimbangan Asimetris	26
Gambar 2.11 Hirarki Visual	27
Gambar 2.12 Kesatuan	28
Gambar 2.13 Penekanan	29
Gambar 2.14 Garis	30
Gambar 2.15 Bentuk	31
Gambar 2.16 Kombinasi Warna	32
Gambar 2.17 Pola & Tekstur	33
Gambar 2.18 Warna Tipografi	34
Gambar 2.19 Contoh <i>Legible</i>	34
Gambar 2.20 Elemen Teks	35
Gambar 2.21 <i>Grid</i>	36
Gambar 2.22 Jenis <i>Grid</i>	37
Gambar 2.23 Contoh <i>Flat Plan</i>	38
Gambar 2.24 Gaya Ilustrasi <i>Whimsical</i>	39
Gambar 2.25 Gaya Ilustrasi <i>Stylized</i>	40
Gambar 2.26 Gaya Ilustrasi <i>Fantastical Eccentric</i>	41
Gambar 2.27 Gaya Ilustrasi <i>Graphic Mid-Century</i>	42
Gambar 2.28 Bentuk Dasar Lingkaran	43
Gambar 2.29 Bentuk Dasar Segitiga	44
Gambar 2.30 Bentuk Dasar Kotak	44
Gambar 2.31 Penggabungan Bentuk Dasar	45
Gambar 2.32 <i>Mindmap Persona Karakter</i>	45
Gambar 2.33 <i>Simplicity</i>	46
Gambar 2.34 <i>Rule of Thirds</i>	47
Gambar 2.35 <i>Golden Triangle</i>	48
Gambar 2.36 <i>Parallel Angles</i>	49
Gambar 2.37 <i>Perpendicular Angles</i>	49
Gambar 2.38 <i>Low Angle</i>	50
Gambar 2.39 <i>High Angle</i>	50
Gambar 3.1 Tahapan <i>design thinking</i>	62
Gambar 4.1 Dokumentasi Guru Bahasa Indonesia	76

Gambar 4.2 Dokumentasi Ilustrator Buku Cerita Anak 1	84
Gambar 4.3 Dokumentasi Ilustrator Buku Cerita Anak 2	88
Gambar 4.4 Dokumentasi Budayawan/Sastrawan	92
Gambar 4.5 Dokumentasi FGD.....	98
Gambar 4.6 Media FGD 1	99
Gambar 4.7 Media FGD 2.....	100
Gambar 4.8 Media FGD 3.....	100
Gambar 4.9 Media FGD 4.....	101
Gambar 4.10 Media FGD 5.....	101
Gambar 4.11 Hasil Ketertarikan Anak Antar Budaya Asing dan Indonesia.....	104
Gambar 4.12 Hasil Tingkat Keseringan Membacakan Cerita Rakyat Ke Anak	104
Gambar 4.13 Hasil Tingkat Kepentingan Cerita Rakyat	105
Gambar 4.14 Hasil Keefektifan Cerita Rakyat Dalam Pengajaran Moral	105
Gambar 4.15 Hasil Media yang Sering Digunakan	106
Gambar 4.16 Hasil Media Termenarik Untuk Mengajar Norma	106
Gambar 4.17 Hasil Kepentingan Cerita Rakyat Batu Manangih	108
Gambar 4.18 Hasil Pertimbangan Pembelian Buku Cerita.....	112
Gambar 4.19 Perpustakaan SD Tarakanita 4 Pluit.....	114
Gambar 4.20 Buku Cerita Rakyat Sumatra Barat	115
Gambar 4.21 Buku Cerita Rakyat Gramedia	116
Gambar 4.22 Buku Cerita Format Kotak (20 x 20 cm).....	116
Gambar 4.23 Buku Cerita Format Vertikal.....	117
Gambar 4.24 Batu Menangis Oleh Djoko Dwinanto	118
Gambar 4.25 Cerita Rakyat Nusantara Erlangga kids	120
Gambar 4.26 Studi Referensi Buku Ilustrasi.....	122
Gambar 4.27 Studi Referensi Buku Interaktif 1.....	123
Gambar 4.28 Studi Referensi Buku Interaktif 2.....	124
Gambar 4.29 <i>Persona</i> Anak.....	127
Gambar 4.30 <i>Persona</i> Guru	128
Gambar 4.31 <i>User Journey</i> Anak.....	129
Gambar 4.32 <i>User Journey</i> Guru	130
Gambar 4.33 <i>Mindmap</i>	134
Gambar 4.34 Eksplorasi <i>Big Idea</i>	135
Gambar 4.35 <i>Brainstorming Big Idea</i>	135
Gambar 4.36 <i>Moodboard</i>	137
Gambar 4.37 <i>Visual Reference</i>	138
Gambar 4.38 <i>Stylescape</i>	139
Gambar 4.39 <i>Color Palette</i>	139
Gambar 4.40 <i>Title & Body text</i>	140
Gambar 4.41 Judul	140
Gambar 4.42 <i>Storyboard</i>	149
Gambar 4.43 <i>Flatplan</i>	150
Gambar 4.44 Referensi Desain Karakter	151

Gambar 4.45 Eksplorasi Desain Karakter Anak Gadis.....	152
Gambar 4.46 Desain Karakter Anak Gadis.....	152
Gambar 4.47 Eksplorasi Desain Karakter Ibu.....	153
Gambar 4.48 Desain Karakter Ibu	153
Gambar 4.49 Desain Karakter Tuan Rumah & Pemuda.....	154
Gambar 4.50 Eksplorasi <i>thumbnail</i> Sampul Buku.....	155
Gambar 4.51 Alternatif Sampul Buku	156
Gambar 4.52 Proses buku	156
Gambar 4.53 Sampul Buku.....	157
Gambar 4.54 <i>Spine</i>	157
Gambar 4.55 Referensi <i>Environment</i>	158
Gambar 4.56 Sketsa <i>Environment</i>	158
Gambar 4.57 Finalisasi <i>Environment</i>	159
Gambar 4.58 Sketsa Pedesaan.....	159
Gambar 4.59 Finalisasi Pedesaan.....	160
Gambar 4.60 <i>Layout Single-Column Grid</i>	161
Gambar 4.61 <i>Layout Two-Column Grid</i>	161
Gambar 4.62 <i>Layout Modular Grid</i>	161
Gambar 4.63 Interaksi <i>Lift The Flap</i>	162
Gambar 4.64 Interaksi <i>Spinner</i>	163
Gambar 4.65 Proses Pembuatan Interaksi <i>Spinner</i>	163
Gambar 4.66 Interaksi <i>Pull Tab</i> (1)	164
Gambar 4.67 Proses Pembuatan Interaksi <i>Pull Tab</i>	164
Gambar 4.68 Interaksi <i>Pull Tab</i> (2)	165
Gambar 4.69 Interaksi <i>Hidden flap</i>	165
Gambar 4.70 Interaksi <i>Velcro</i>	165
Gambar 4.71 Interaksi Magnet.....	166
Gambar 4.72 Interaksi <i>Pop Up</i>	166
Gambar 4.73 Perancangan Poster	167
Gambar 4.74 Perancangan Instagram <i>Post</i>	168
Gambar 4.75 Perancangan Instagram <i>Story</i>	169
Gambar 4.76 Perancangan Magnet <i>Bookmark</i>	170
Gambar 4.77 Perancangan <i>Flashcard</i>	170
Gambar 4.78 Perancangan <i>Notes</i>	171
Gambar 4.79 Perancangan Stiker.....	172
Gambar 4.80 Perancangan <i>Puzzle</i>	173
Gambar 4.81 <i>Banner Karya & Prototype Day</i>	174
Gambar 4.82 Interaksi yang disukai & Kelebihan	178
Gambar 4.83 Kekurangan & Saran.....	178
Gambar 4.84 Dialog Sebelum Revisi.....	179
Gambar 4.85 Dialog Setelah Revisi.....	180
Gambar 4.86 <i>Text</i> Sebelum Revisi.....	180
Gambar 4.87 <i>Text</i> Setelah Revisi.....	181

Gambar 4.88 Halaman 8 Sebelum Revisi	181
Gambar 4.89 Halaman 8 Setelah Revisi	182
Gambar 4.90 Instruksi Halaman 3-4 Sebelum Revisi.....	182
Gambar 4.91 Instruksi Halaman 3-4 Setelah Revisi	183
Gambar 4.92 Instruksi Halaman 5-6 Sebelum Revisi.....	183
Gambar 4.93 Instruksi Halaman 5-6 Setelah Revisi	184
Gambar 4.94 Instruksi Halaman 7 & 10 Sebelum Revisi	184
Gambar 4.95 Instruksi Halaman 7 & 10 Setelah Revisi	185
Gambar 4.96 Instruksi Halaman 13-14 Sebelum Revisi.....	185
Gambar 4.97 Instruksi Halaman 13-14 Setelah Revisi	186
Gambar 4.98 Dokumentasi <i>Post Test</i>	188
Gambar 4.99 Hasil Analisis UEQ	191
Gambar 4.100 Hasil <i>Post Test</i> (1)	191
Gambar 4.101 Hasil <i>Post Test</i> (2).....	192
Gambar 4.102 Dokumentasi <i>Interview</i>	194
Gambar 4.103 <i>Front matter</i>	194
Gambar 4.104 <i>Back matter</i>	195
Gambar 4.105 Analisis <i>Color Palette</i>	196
Gambar 4.106 Analisis Warna <i>Warm, Hot & Cool</i>	197
Gambar 4.107 Analisis Tipografi.....	198
Gambar 4.108 Analisis Desain Karakter.....	199
Gambar 4.109 Analisis Sampul Buku.....	200
Gambar 4.110 Analisis Ilustrasi	200
Gambar 4.111 Analisis Ilustrasi Komposisi <i>Golden Triangle Rule</i>	201
Gambar 4.112 Analisis Ilustrasi <i>View Angle</i>	201
Gambar 4.113 Analisis <i>Layout</i>	202
Gambar 4.114 Analisis Desain Interaksi <i>Lift the Flap</i>	203
Gambar 4.115 Analisis Desain Interaksi <i>Spinner Card</i>	203
Gambar 4.116 Analisis Desain Interaksi <i>Pull-tab</i>	204
Gambar 4.117 Analisis Desain Interaksi <i>Hidden Flap</i>	204
Gambar 4.118 Analisis Desain Interaksi <i>Velcro</i>	205
Gambar 4.119 Analisis Desain Interaksi Magnet	205
Gambar 4.120 Analisis Desain Interaksi <i>Pop-up</i>	206
Gambar 4.121 Analisis Poster.....	206
Gambar 4.122 Analisis Instagram <i>Post</i>	207
Gambar 4.123 Analisis Instagram <i>Story</i>	208
Gambar 4.124 Analisis Magnet <i>Bookmark</i>	209
Gambar 4.125 Analisis <i>Flashcard</i>	209
Gambar 4.126 Analisis <i>Notes</i>	210
Gambar 4.127 Analisis <i>Sticker</i>	211
Gambar 4.128 Analisis <i>Puzzle</i>	211

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin	xxiv
Lampiran B Form Bimbingan	xxv
Lampiran C <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara	xxviii
Lampiran D <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD.....	xxxiii
Lampiran E <i>Non-Disclosure Statement</i> Mahasiswa.....	xl
Lampiran F Hasil Pre-Kuesioner	xlvi
Lampiran G Hasil Kuesioner	xlvii
Lampiran H Transkrip Wawancara Guru Bahasa Indonesia.....	xlix
Lampiran I Transkrip Wawancara Penulis Buku Cerita Anak.....	lii
Lampiran J Transkrip Wawancara Ilustrator Buku Cerita Anak 1	lvi
Lampiran K Transkrip Wawancara Ilustrator Buku Cerita Anak 2	lxiii
Lampiran L Transkrip Wawancara Budayawan/Sastrawan.....	lxviii
Lampiran M Transkrip FGD	lxxvi
Lampiran N Dokumentasi Wawancara Penulis Buku Cerita Anak	lxxxv
Lampiran O Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xc
Lampiran P Kuesioner <i>User Test</i> Anak SD	xciv
Lampiran Q Wawancara <i>User Test</i> Guru Bahasa Indonesia.....	xcvii

