

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI
MEMAHAMI EMOSI ANAK-ANAK YANG
TERPENDAM UNTUK ORANG TUA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Nicole Geraldine Gunawan

00000056753

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI
MEMAHAMI EMOSI ANAK-ANAK YANG
TERPENDAM UNTUK ORANG TUA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Nicole Geraldine Gunawan

00000056753

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

2025

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nicole Geraldine Gunawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056753

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI MEMAHAMI
EMOSI ANAK-ANAK YANG TERPENDAM UNTUK ORANG TUA**

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, 18 Juni 2025



(Nicole Geraldine Gunawan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI MEMAHAMI EMOSI ANAK-ANAK YANG TERPENDAM UNTUK ORANG TUA

Oleh

Nama Lengkap : Nicole Geraldine Gunawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056753
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



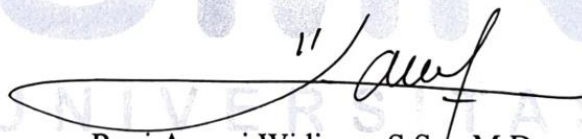
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Penguji



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Pembimbing



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

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 : Nicole Geraldine Gunawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056753
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI MEMAHAMI EMOSI
ANAK-ANAK YANG TERPENDAM
UNTUK ORANG TUA

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, 18 Juni 2025



(Nicole Geraldine Gunawan)

* 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 dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir akademis yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Mengenai Memahami Emosi Anak-Anak yang Terpendam untuk Orang Tua” dengan tepat waktu.

Laporan akhir ini dibuat dengan tujuan untuk membantu anak-anak usia sekolah awal dalam mengutarakan emosi mereka dengan cara yang lebih baik dan tepat melalui media buku ilustrasi yang interaktif. Laporan tugas akhir ini juga dibuat sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar S1 Jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Melalui perancangan tugas akhir ini, penulis harap karya tugas akhir yang telah penulis rancang dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap perkembangan dunia literasi dan pendidikan, serta menjadi salah satu pedoman bagi orang tua untuk bisa membantu anak-anak mereka dalam mengutarakan emosi dengan lebih baik.

Laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya tidak terlepas dari adanya bimbingan, nasihat, bantuan, saran, serta motivasi dan dukungan yang diberikan kepada saya dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini saya ingin 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. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.

5. Angeline Kartika Sosrodjojo, M.Psi., Psikolog selaku narasumber yang telah memberikan waktu, wawasan, serta perspektif berharga yang membantu dan bermanfaat dalam proses perancangan penelitian.
6. Rachel Calysta, selaku narasumber yang telah memberikan waktu, wawasan, serta perspektif berharga yang membantu dan bermanfaat dalam proses perancangan penelitian.
7. Tim sekolah Windsor Homeschooling Gading Serpong, selaku institusi yang telah memberikan waktu dan mengizinkan untuk melakukan diskusi bersama murid-murid SD Windsor Homeschooling untuk menerima perspektif berharga yang membantu dan bermanfaat dalam proses perancangan penelitian.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis harap semoga tugas akhir ini dapat menjadi referensi dan acuan bagi pelajar maupun pekerja industri kreatif dalam melakukan perancangan buku maupun topik serupa. Diharapkan juga perancangan tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap dunia literasi dan pendidikan, serta memberikan pemahaman lebih terkait emosi anak-anak yang terpendam.

Tangerang, 18 Juni 2025



(Nicole Geraldine Gunawan)

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI MEMAHAMI EMOSI ANAK-ANAK YANG TERPENDAM UNTUK ORANG TUA

(Nicole Geraldine Gunawan)

ABSTRAK

Dalam kesehariannya, anak-anak lebih dikendalikan oleh emosi dibandingkan oleh pemikiran rasional mereka. Namun, tidak semua anak mampu mengutarakan emosi mereka dengan baik. Hal ini dapat membuat anak cenderung memendam emosi mereka sendiri, terutama emosi negatif seperti kesedihan, kemarahan, dan frustrasi. Emosi yang dipendam dalam jangka waktu yang lama dapat berdampak buruk bagi kesehatan mental anak dan perkembangan *emotional intelligence* mereka. Maka dari itu, penting bagi orang tua untuk memahami sudut pandang anak-anak saat mereka merasakan emosi-emosi negatif tersebut. Melalui perancangan ini, penulis bertujuan untuk menyediakan informasi kepada orang tua tentang memahami emosi yang terpendam pada anak-anak melalui media buku cerita interaktif. Perancangan ini menggunakan metode “Design Thinking” oleh Tim Brown yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Untuk mengumpulkan data, penulis menggunakan metode penelitian *mixed-method* yang terdiri dari penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif mencakup wawancara, *focus group discussion*, studi eksisting, dan studi referensi. Sedangkan, penelitian kuantitatif yang dilakukan mencakup kuesioner. Berdasarkan hasil pengumpulan data, penulis mendapatkan informasi bahwa faktor utama anak-anak memendam emosi mereka adalah karena faktor lingkungan keluarga dan sosial mereka. Maka dari itu, penulis ingin merancang sebuah buku cerita interaktif yang dapat memberikan informasi kepada orang tua untuk bisa lebih memahami emosi yang terpendam pada anak-anak dengan baik sekaligus mepererat hubungan orang tua dan anak.

Kata kunci: Buku Interaktif, Emosi yang Terpendam, Anak-Anak

DESIGNING AN INTERACTIVE BOOK ABOUT HOW TO UNDERSTAND CHILDREN'S SUPPRESSED EMOTIONS FOR PARENTS

(Nicole Geraldine Gunawan)

ABSTRACT (English)

In their daily lives, children are more controlled by their emotions rather than by their rational thinking. However, not all children are able to express their emotions well. This tendency leads children to suppress their own emotions, especially negative emotions such as sadness, anger, and frustration. Emotions that are suppressed for a long period of time may have a negative impact on children's mental health and the development of their emotional intelligence. Therefore, it is important for parents to understand their children's perspective when they feel those negative emotions. Through this research, the author aims to provide parents with information to help them understand suppressed emotions in children through interactive storybook. This research uses the "Design Thinking" method by Tim Brown which consists of five stages, which are empathize, define, ideate, prototype, and test. The author uses mixed-method as the research method to collect data, which consist of qualitative and quantitative method. The qualitative research includes interviews, focus group discussions, existing studies, and reference studies. Meanwhile, the quantitative research that was conducted includes questionnaires. Based on the results of data collection, the author gained information that the main factor children suppress their emotions is due to their family and social environment. Therefore, the author wants to design an interactive story book that can provide information to parents in order for them to understand their children's hidden emotions better, while strengthening the bond between parents and children.

Keywords: *Interactive Book, Suppressed Emotions, Children*

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	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	6
1.5 Manfaat Tugas Akhir	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Buku	8
2.1.1 Jenis Buku.....	8
2.1.2 Anatomi Buku	8
2.1.3 Buku Interaktif.....	11
2.1.4 <i>Layout</i>	16
2.1.5 <i>Grid</i>	19
2.1.6 Tipografi	23
2.1.7 Warna	26
2.1.8 Karakteristik Buku Anak-Anak	29
2.2 Ilustrasi	31
2.2.1 Peran Ilustrasi	32
2.2.2 Ilustrasi Kartun.....	32
2.2.3 Ilustrasi untuk Anak-Anak	33

2.3 Desain Karakter	37
2.3.1 Bentuk Dasar Karakter	37
2.3.2 Latar Belakang Karakter	39
2.3.3 Gaya Visual Desain Karakter	40
2.4 <i>Storytelling</i>	42
2.4.1 Struktur Cerita.....	43
2.4.2 Peran <i>Storytelling</i>	44
2.5 Emosi.....	45
2.5.1 Fungsi Emosi	45
2.5.2 Macam-Macam Emosi.....	46
2.5.3 Emosi pada Anak-Anak.....	46
2.6 Penelitian yang Relevan.....	50
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	54
3.1 Subjek Perancangan	54
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	56
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	58
3.3.1 Wawancara	59
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	62
3.3.3 Kuesioner	64
3.3.4 Studi Eksisting.....	66
3.3.5 Studi Referensi	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	68
4.1 Hasil Perancangan	68
4.1.1 <i>Empathize</i>	68
4.1.2 <i>Define</i>	96
4.1.3 <i>Ideate</i>	99
4.1.4 <i>Prototype</i>	119
4.1.5 <i>Test</i>	123
4.1.6 Kesimpulan Hasil Perancangan.....	135
4.2 Pembahasan Perancangan.....	135
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	136
4.2.2 Analisis Tipografi Buku.....	141

4.2.3 Analisis Warna Buku	143
4.2.4 Analisis Desain Karakter Buku	144
4.2.5 Analisis Interaktivitas Buku	152
4.2.6 Analisis Media Sekunder	156
4.2.7 Analisis <i>Brand Mandatory</i>	166
4.2.8 Anggaran	168
BAB V PENUTUP	176
5.1 Simpulan	176
5.2 Saran	177
DAFTAR PUSTAKA	179
LAMPIRAN	xvii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	50
Tabel 4.1 Data Responden Kuesioner.....	78
Tabel 4.2 Data Hasil Kuesioner Bagian Pertama.....	79
Tabel 4.3 Data Hasil Kuesioner Bagian Kedua	83
Tabel 4.4 Analisa SWOT Buku “50 Aktivitas Mengasah Emosi Anak”	87
Tabel 4.5 Analisa SWOT Buku “It’s Okay to not be Okay”	90
Tabel 4.6 Isi Konten Buku “Dunia Rahasia Luca”	117
Tabel 4.7 Pertanyaan <i>Alpha Test</i>	124
Tabel 4.8 Indikator Penilaian Hasil <i>Alpha Test</i>	126
Tabel 4.9 Hasil Respon <i>Feedback Alpha Test Section Kedua</i>	127
Tabel 4.10 Hasil Respon <i>Feedback Alpha Test Section Ketiga</i>	130
Tabel 4.11 Respon <i>Feedback Alpha Test Section Keempat</i>	132
Tabel 4.12 Analisa Tipografi	142
Tabel 4.13 Analisa Karakter	144
Tabel 4.14 Biaya Desain Buku	168
Tabel 4.15 Biaya Produksi Buku	169
Tabel 4.16 Biaya Produksi Asset Buku.....	170
Tabel 4.17 Biaya Produksi <i>Gimmick</i>	171
Tabel 4.18 Biaya Produksi Keseluruhan Buku	171
Tabel 4.19 Biaya Produksi <i>Merchandise</i>	172
Tabel 4.20 Biaya Produksi Media Promosi	173
Tabel 4.21 Harga Penjualan Buku	174
Tabel 4.22 Harga Penjualan <i>Merchandise</i>	174



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anatomi <i>Book Block</i>	9
Gambar 2.2 Anatomi Halaman Buku & <i>Grid</i>	10
Gambar 2.3 Buku Interaktif <i>Pop-Up</i>	12
Gambar 2.4 Buku Interaktif <i>Peek-a-Boo</i>	13
Gambar 2.5 Buku Interaktif <i>Pull Tab</i>	13
Gambar 2.6 Buku Interaktif <i>Hidden Object</i>	14
Gambar 2.7 Buku Interaktif <i>Games</i>	14
Gambar 2.8 Buku Interaktif <i>Participation</i>	15
Gambar 2.9 Buku Interaktif <i>Play-a-Song</i>	15
Gambar 2.10 Buku Interaktif <i>Touch and Feel</i>	16
Gambar 2.11 Contoh <i>Layout</i> dengan Prinsip <i>Sequence</i>	17
Gambar 2.12 Contoh <i>Layout</i> dengan Prinsip <i>Emphasis</i>	17
Gambar 2.13 Contoh <i>Layout</i> dengan Prinsip <i>Balance</i>	18
Gambar 2.14 Contoh <i>Layout</i> dengan Prinsip <i>Unity</i>	19
Gambar 2.15 Anatomi <i>Layout</i>	20
Gambar 2.16 <i>Column Grid</i>	21
Gambar 2.17 <i>Modular Grid</i>	22
Gambar 2.18 <i>Manuscript Grid</i>	22
Gambar 2.19 <i>Hierarchical Grid</i>	23
Gambar 2.20 <i>Typeface Sans Serif</i>	24
Gambar 2.21 <i>Typeface Serif</i>	24
Gambar 2.22 <i>Typeface Script</i>	25
Gambar 2.23 <i>Typeface Dekoratif</i>	25
Gambar 2.24 Klasifikasi Warna.....	26
Gambar 2.25 Karakteristik Warna	27
Gambar 2.26 Skema Warna	28
Gambar 2.27 Buku untuk Anak Usia 0 – 3 Tahun	30
Gambar 2.28 Buku untuk Anak Usia 4 – 6 Tahun	30
Gambar 2.29 Buku untuk Anak Usia 7 – 9 Tahun	31
Gambar 2.30 Ilustrasi Kartun.....	33
Gambar 2.31 Buku Ilustrasi untuk Anak-Anak Usia 1 – 3 Tahun	34
Gambar 2.32 Buku Ilustrasi untuk Anak-Anak Usia 4 – 6 Tahun	35
Gambar 2.33 Buku Ilustrasi untuk Anak-Anak Usia 7 Tahun	35
Gambar 2.34 Buku Ilustrasi untuk Anak-Anak Usia 8 – 9 Tahun	36
Gambar 2.35 Buku Ilustrasi untuk Anak-Anak Usia 10 – 12 Tahun	37
Gambar 2.36 Bentuk Dasar Karakter Persegi	38
Gambar 2.37 Bentuk Dasar Karakter Lingkaran.....	38
Gambar 2.38 Bentuk Dasar Karakter Segitiga	39
Gambar 2.39 Gaya Visual Desain Karakter Anime	40
Gambar 2.40 Gaya Visual Desain Karakter Fantasi	41

Gambar 2.41 Gaya Visual Desain Karakter Kartun.....	42
Gambar 2.42 <i>Freitag's Pyramid</i>	43
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara Bersama Angeline Kartika Sosrodjojo....	69
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara Bersama Rachel Calysta.....	73
Gambar 4.3 Dokumentasi FGD Bersama Siswa-Siswa di Windsor	75
Gambar 4.4 Salah Satu Kegiatan Menggambar di Windsor Homeschooling	76
Gambar 4.5 Buku “50 Aktivitas Mengasah Emosi Anak”	86
Gambar 4.6 Isi Buku “50 Aktivitas Mengasah Emosi Anak”	87
Gambar 4.7 Buku “It’s Okay to not be Okay”	89
Gambar 4.8 Isi Buku “It’s Okay to not be Okay”	90
Gambar 4.9 Buku “It’s OK to Cry”	92
Gambar 4.10 Isi Buku “It’s OK to Cry”	93
Gambar 4.11 Buku “The Way I Feel”	94
Gambar 4.12 Isi Buku “The Way I Feel”	95
Gambar 4.13 <i>User Persona</i> Primer	98
Gambar 4.14 <i>User Persona</i> Sekunder.....	99
Gambar 4.15 <i>Mindmap</i>	100
Gambar 4.16 <i>Moodboard</i>	102
Gambar 4.17 <i>Stylescapes</i>	102
Gambar 4.18 Referensi Tipografi	103
Gambar 4.19 <i>Font</i> “Bukukoo Regular”	103
Gambar 4.20 <i>Font</i> “Flapstick DEMO Regular”.....	104
Gambar 4.21 Referensi Warna.....	104
Gambar 4.22 Warna Primer & Sekunder Perancangan.....	105
Gambar 4.23 Referensi Bentuk Buku	105
Gambar 4.24 Referensi <i>Layout & Grid</i>	106
Gambar 4.25 <i>Margin & Grid</i>	106
Gambar 4.26 Contoh Pengaplikasian <i>Grid</i>	107
Gambar 4.27 Referensi Gaya Visual & Desain Karakter	107
Gambar 4.28 Referensi Desain Karakter Luca	108
Gambar 4.29 Sketsa Desain Karakter Luca	108
Gambar 4.30 Desain Karakter Luca.....	109
Gambar 4.31 Referensi Desain Karakter Taru.....	110
Gambar 4.32 Ide Sketsa Awal Desain Karakter Taru	110
Gambar 4.33 Desain Karakter Taru	110
Gambar 4.34 Referensi Desain Karakter Lumi.....	111
Gambar 4.35 Ide Sketsa Awal Desain Karakter Lumi	112
Gambar 4.36 Desain Karakter Lumi	112
Gambar 4.37 Referensi Desain Karakter Papa Luca.....	113
Gambar 4.38 Sketsa Desain Karakter Papa Luca.....	113
Gambar 4.39 Desain Karakter Papa Luca	114
Gambar 4.40 Referensi Desain Karakter Mama Luca	115
Gambar 4.41 Sketsa Desain Karakter Mama Luca	115

Gambar 4.42 Desain Karakter Mama Luca.....	116
Gambar 4.43 <i>Storyboard</i>	118
Gambar 4.44 Alternatif Sketsa <i>Cover</i> Buku	119
Gambar 4.45 <i>Cover</i> Buku Final	119
Gambar 4.46 Tahap Pertama Proses Pembuatan Halaman Buku	120
Gambar 4.47 Tahap Kedua Proses Pembuatan Halaman Buku	120
Gambar 4.48 Tahap Ketiga Proses Pembuatan Halaman Buku	121
Gambar 4.49 Tahap Keempat Proses Pembuatan Halaman Buku	121
Gambar 4.50 Tahap Terakhir Proses Pembuatan Halaman Buku.....	122
Gambar 4.51 Interaktivitas Buku pada Saat <i>Prototype Day</i>	123
Gambar 4.52 <i>Alpha Test</i>	123
Gambar 4.53 Perbandingan Revisi Warna	133
Gambar 4.54 Interaktivitas Buku Terbaru	134
Gambar 4.55 Perbandingan Revisi Judul <i>Cover</i> Buku	135
Gambar 4.56 Wawancara Bersama Eli	137
Gambar 4.57 Wawancara Bersama Henri.....	138
Gambar 4.58 Wawancara Bersama Ronaldo	140
Gambar 4.59 Halaman 21 – 22	143
Gambar 4.60 Halaman 7 – 8	143
Gambar 4.61 Contoh Interaksi <i>Pop-up</i>	152
Gambar 4.62 Contoh Interaksi <i>Sliding</i>	153
Gambar 4.63 Contoh Interaksi <i>Flip Flap</i>	154
Gambar 4.64 Contoh Interaksi <i>Peek-a-boo</i>	154
Gambar 4.65 Contoh Interaksi <i>Participation</i>	155
Gambar 4.66 Contoh Interaksi <i>Touch and Feel</i>	155
Gambar 4.67 Sketsa <i>Magnetic Bookmark</i>	157
Gambar 4.68 <i>Magnetic Bookmark</i>	157
Gambar 4.69 Sketsa <i>Sticker Sheet</i>	158
Gambar 4.70 <i>Sticker Sheet</i>	158
Gambar 4.71 Sketsa <i>Plush Keychain</i>	159
Gambar 4.72 <i>Plush Keychain</i>	160
Gambar 4.73 Sketsa Selimut.....	160
Gambar 4.74 Selimut	161
Gambar 4.75 Sketsa Buku Jurnal Harian	162
Gambar 4.76 Buku Jurnal Harian.....	162
Gambar 4.77 Sketsa <i>Stationery Set</i>	163
Gambar 4.78 <i>Stationery Set</i>	164
Gambar 4.79 Sketsa <i>X-Banner</i>	165
Gambar 4.80 <i>X-Banner</i>	166
Gambar 4.81 Logo <i>M&C Publishing</i>	167
Gambar 4.82 Logo <i>Funtastic</i>	167
Gambar 4.83 Logo <i>TigaGenerasi Psychology Center</i>	168

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran Form Bimbingan.....	xxviii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Psikolog.....	xxx
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Ilustrator Buku Cerita.....	xxxi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD	xxxii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement Beta Test</i>	xxxvii
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xl
Lampiran Transkrip Wawancara Psikolog.....	xli
Lampiran Transkrip Wawancara Ilustrator Buku Cerita Anak.....	xlxi
Lampiran Transkrip FGD.....	li
Lampiran Transkrip Hasil Kuesioner.....	lv
Lampiran Dokumentasi Wawancara Psikolog.....	lxi
Lampiran Dokumentasi FGD.....	lxii
Lampiran Transkrip Hasil <i>Alpha Test</i>	lxiii
Lampiran Dokumentasi <i>Beta Test</i>	lxxii

