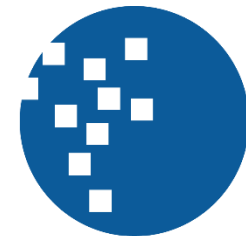


**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* INTERAKTIF MENGENAI
MEMASAK SEBAGAI PENGENALAN KEMANDIRIAN ANAK**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Fathan Mohammad Athallah

00000061435

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

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* INTERAKTIF MENGENAI
MEMASAK SEBAGAI PENGENALAN KEMANDIRIAN ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Fathan Mohammad Athallah

00000061435

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 : Fathan Mohammad Athallah

Nomor Induk Mahasiswa : 00000061435

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 *POP-UP* INTERAKTIF MENGENAI MEMASAK
SEBAGAI PENGENALAN KEMANDIRIAN 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, 16 Juni 2025


Fathan Mohammad Athallah

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* INTERAKTIF MENGENAI
MEMASAK SEBAGAI PENGENALAN KEMANDIRIAN ANAK**

Oleh

Nama Lengkap : Fathan Mohammad Athallah

Nomor Induk Mahasiswa : 00000061435

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025

Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/ L00011

Penguji


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

Pembimbing


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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

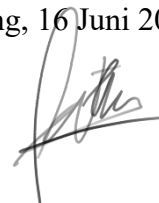
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Fathan Mohammad Athallah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061435
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU *POP-UP*
INTERAKTIF MENGENAI MEMASAK
SEBAGAI PENGENALAN
KEMANDIRIAN ANAK

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 Juni 2025


Fathan Mohammad Athallah

* 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 haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Buku *Pop-up* Interaktif Mengenai Memasak Sebagai Pengenalan Kemandirian Anak”. Tugas akhir ini dirancang untuk memberikan pemahaman mengenai pentingnya belajar memasak untuk anak-anak melalui media buku *pop-up* interaktif. Penulis berharap, dengan media informasi yang telah dirancang, anak-anak akan mengembangkan minatnya untuk mengetahui lebih lanjut tentang dunia masak.

Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan sehingga perancangan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar.

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. Cennywati, S.Sn., M.Ds, selaku Pembimbing pertama 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 perancangan tugas akhir ini dapat menjadi acuan sebagai ilmu dan referensi bagi mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara yang melakukan Perancangan dengan topik serupa.

Tangerang, 16 Juni 2025



Fathan Mohammad Athallah

PERANCANGAN BUKU *POP-UP* INTERAKTIF MENGENAI MEMASAK SEBAGAI PENGENALAN KEMANDIRIAN ANAK

Fathan Mohammad Athallah

ABSTRAK

Kemandirian merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang anak, salah satu cara untuk menumbuhkan sifat kemandirian adalah dengan kegiatan memasak yang tentunya dapat melatih rasa tanggung jawab, inisiatif dan berpikir kritis. Namun, minat anak terhadap aktivitas memasak masih terbilang rendah, salah satu faktornya adalah karena media pembelajaran memasak untuk anak yang tersedia pada saat ini umumnya masih belum menarik dan belum bisa menyesuaikan dengan karakteristik anak-anak. Selain itu, sikap orang tua yang terlalu protektif juga dapat menghambat anak untuk mengeksplorasi kegiatan memasak tersebut. Maka dari itu, tugas akhir ini dibuat untuk merancang sebuah buku *pop-up* interaktif untuk meningkatkan kemandirian anak dengan belajar memasak yang ditujukan untuk anak dengan rentang usia 6-9 tahun sebagai media belajar memasak yang menyenangkan dan menarik dengan memberikan fitur yang interaktif. Proses perancangan dilakukan dengan menggunakan metode *Design thinking* yang mengacu pada tiga tahapan, yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Hasil perancangan menunjukkan bahwa buku *pop-up* interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam memahami suatu informasi dengan lebih mendalam dan juga dengan retensi membaca yang lebih lama, hal tersebut juga sekaligus mempermudah pemahaman anak dalam menangkap pembelajaran memasak yang merupakan isi konten dari perancangannya. Respons anak-anak dan orang tua menunjukkan bahwa buku perancangan ini mampu menjadi media pembelajaran yang efektif dalam memperkenalkan kegiatan memasak, yang nantinya mampu juga untuk meningkatkan nilai kemandirian anak dengan kegiatan memasak tersebut. Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif seperti buku *pop-up* interaktif pembelajar memasak dapat menjadi solusi yang edukatif dan menyenangkan untuk membangun sikap kemandirian pada anak.

Kata kunci: Interaktif, Kemandirian, memasak, buku *pop-up*

DESIGNING INTERACTIVE POP-UP BOOK ABOUT COOKING AS AN INTRODUCTION TO CHILDREN INDEPENDENCE

Fathan Mohammad Athallah

ABSTRACT (English)

Independence is an important aspect in children's growth and development, one way to improve independence is through cooking activities which can train a sense of responsibility, initiative and critical thinking. However, children's interest in cooking activities is still relatively low, one of the factors is because the cooking learning media for children available at this time are generally still not interesting and cannot adapt to the characteristics of children. In addition, parents who are overprotective can also prevent children from exploring cooking activities. Therefore, this final project was made to design an interactive pop-up book to increase children's independence by learning to cook which is intended for children aged 6-9 years as a fun and interesting cooking learning method by providing pop-up feature and other interactive features. The design process is carried out using the Design Thinking method which refers to three stages inspiration, ideation, and implementation. The design results show that interactive pop-up books are able to increase children's involvement in understanding information more deeply and also with longer reading retention, this also makes it easier for children to understand cooking lessons which are the content of the design. The responses of children and parents show that this book is able to be an effective learning media in introducing cooking activities, which will later be able to increase the value of children's independence. In conclusion, interactive learning media such as interactive pop-up books for cooking learners can be an educational and fun solution to build independence behaviour for children

Keywords: *Interactive, Independence, Cooking, Pop-up book*

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	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
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	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Buku Ilustrasi Interaktif	5
2.1.1 Jenis Buku Cerita Anak	5
2.1.2 Jenis Buku Ilustrasi Interaktif.....	5
2.1.3 Elemen Buku Interaktif.....	11
2.1.4 Komponen Buku Interaktif.....	33
2.1.5 Ilustrasi	45
2.2 Memasak	52
2.2.1 Manfaat Memasak Untuk Anak	53
2.2.2 Keselematan Di Dapur.....	55
2.2.3 Alat-Alat Untuk Memasak	56
2.2.4 Makanan Esensial	59
2.2.5 Metode Memasak	62
2.3 Kognitif Anak	69

2.4 Penelitian Yang Relevan.....	71
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	74
3.1 Subjek Perancangan	74
3.2 Metode Dan Prosedur Perancangan.....	76
3.3 Teknik Dan Prosedur Perancangan	78
3.3.1 Wawancara	78
3.3.2 Kuesioner	83
3.3.3 Studi Eksisting.....	85
3.3.4 Studi Referensi	85
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	86
4.1 Hasil Perancangan	86
4.1.1 <i>Inspiration</i>	86
4.1.2 <i>Ideation</i>	112
4.1.3 <i>Implementation</i>	163
4.2 Analisis <i>Alpha Test</i>	167
4.2.1 Hasil Perbaikan <i>Alpha Test</i>	174
4.2.2 Analisis <i>Beta Test</i>	182
4.2.3 Analisis Desain <i>Layout Buku</i>	186
4.2.4 Analisis Media Sekunder	191
4.2.5 Anggaran.....	193
BAB V PENUTUP.....	197
5.1 Simpulan	197
5.2 Saran	198
DAFTAR PUSTAKA.....	200
LAMPIRAN.....	xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Yang Relevan	71
Tabel 4. 1 data demografis responden.....	99
Tabel 4. 2 Analisis SWOT Studi Eksisting	103
Tabel 4. 3 Analisis SWOT Studi Referensi 1	105
Tabel 4. 4 Analisis SWOT Studi Referensi 2	107
Tabel 4. 5 Analisis SWOT Studi Referensi 3	109
Tabel 4. 6 Analisis SWOT Studi Refensi 4	110
Tabel 4. 7 Alternatif Big Idea	113
Tabel 4. 8 Alternatif Judul Buku.....	117
Tabel 4. 9 Perancangan Konten Buku.....	118
Tabel 4. 10 Kuesioner Fitur Pop-Up	168
Tabel 4. 11 Feedback Untuk Fitur Interaktif.....	169
Tabel 4. 12 Kuesioner Mengenai Halaman Terakhir	170
Tabel 4. 13 Kuesioner Mengenai Visual.....	170
Tabel 4. 14 Kuesioner Mengenai Keterbacaan	171
Tabel 4. 15 Kuesioner Bagian Paling Menarik Dari Buku	172
Tabel 4. 16 Kuesioner Mengenai Desain Karakter	172
Tabel 4. 17 Kuesioner Mengenai Isi Konten	173
Tabel 4. 18 Pesan Yang Ditangkap Responden	174
Tabel 4. 19 Isi Konten Baru Hasil Revisi	177
Tabel 4. 20 Hasil Beta Test 1	184
Tabel 4. 21 Biaya Jasa Perancangan	193
Tabel 4. 22 Biaya Produksi Buku	194
Tabel 4. 23 Biaya Produksi Cover Buku.....	194
Tabel 4. 24 Biaya Produksi Media Sekunder.....	195
Tabel 4. 25 Harga Jual Satu Buku.....	195

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

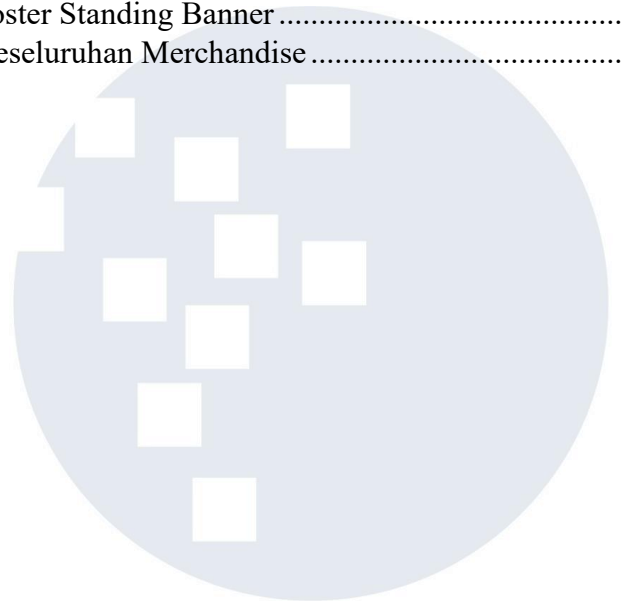
Gambar 2. 1 Contoh Movable Book	6
Gambar 2. 2 Contoh Peek A Boo Book	7
Gambar 2. 3 Contoh Participation Book	7
Gambar 2. 4 Contoh Hidden Objects Book	8
Gambar 2. 5 Contoh Play A Song Book	9
Gambar 2. 6 Contoh Touch And Feel Book	10
Gambar 2. 7 Contoh Buku Interaktif Jenis Campuran	11
Gambar 2. 8 Right Angle V-Fold	12
Gambar 2. 9 Acute-Angle V-Fold	13
Gambar 2. 10 Pointed V-Fold	13
Gambar 2. 11 Obtuse-Angle V-Fold	14
Gambar 2. 12 Asymmetric V-Fold	14
Gambar 2. 13 Parallel Folds	15
Gambar 2. 14 Parallelogram	16
Gambar 2. 15 Asymmetric Parallel Folds	16
Gambar 2. 16 Zigzag Fold	17
Gambar 2. 17 M-Fold	17
Gambar 2. 18 Floating Plane	18
Gambar 2. 19 Box	19
Gambar 2. 20 Open-Topped Shapes	19
Gambar 2. 21 Pyramids	20
Gambar 2. 22 Curved Shapes	20
Gambar 2. 23 Twisting Mechanism	21
Gambar 2. 24 Automatic Pull Strip	21
Gambar 2. 25 Moving Arms	22
Gambar 2. 26 Skala Value	23
Gambar 2. 27 Chroma	24
Gambar 2. 28 Hue	24
Gambar 2. 29 Contoh Ilustrasi Dengan Penggunaan Cahaya Yang Tepat	25
Gambar 2. 30 Contoh Penggunaan Color Pallete Dalam Ilustrasi	26
Gambar 2. 31 Contoh Penerapan Suhu Pada Ilustrasi	27
Gambar 2. 32 Penggunaan Garis	28
Gambar 2. 33 Golden Ratio	29
Gambar 2. 34 Fibonacci Spiral	29
Gambar 2. 35 Rule Of Thirds	30
Gambar 2. 36 Character Design Shape Language	31
Gambar 2. 37 Desain Karakter Bentuk Persegi	31
Gambar 2. 38 Desain Karakter Bentuk Lingkaran	32
Gambar 2. 39 Desain Karakter Bentuk Segitiga	32
Gambar 2. 40 Double Page Spread Layout	34

Gambar 2. 41 Single Page Layout	35
Gambar 2. 42 Art Paper	37
Gambar 2. 43 Art Carton.....	37
Gambar 2. 44 Ivory	38
Gambar 2. 45 Case Binding	39
Gambar 2. 46 Tape Binding	39
Gambar 2. 47 Side Stitch	40
Gambar 2. 48 Saddle Stitch.....	40
Gambar 2. 49 Pamphlet Stitch	41
Gambar 2. 50 Screw And Post Binding	41
Gambar 2. 51 Stab Binding.....	42
Gambar 2. 52 Spiral Binding	42
Gambar 2. 53 Plastic Comb	43
Gambar 2. 54 Perfect Binding.....	43
Gambar 2. 55 Contoh Ilustrasi Dokumentas	46
Gambar 2. 56 Contoh Ilustrasi Storytelling	46
Gambar 2. 57 Contoh Ilustrasi Persuasi	47
Gambar 2. 58 Identity	48
Gambar 2. 59 Surrealism.....	49
Gambar 2. 60 Diagrams	49
Gambar 2. 61 Abstractions.....	50
Gambar 2. 62 Pictorial Truths.....	50
Gambar 2. 63 Hyperrealism	51
Gambar 2. 64 Stylized Realism.....	51
Gambar 2. 65 Sequential Imagery.....	52
Gambar 2. 66 Buah Dan Sayuran.....	59
Gambar 2. 67 Makanan Karbohidrat.....	60
Gambar 2. 68 Makanan Berprotein.....	60
Gambar 2. 69 Makanan Produk Susu.....	61
Gambar 2. 70 Makanan Dengan Kandungan Gula Dan Garam.....	62
Gambar 2. 71 Boil.....	62
Gambar 2. 72 Simmer	63
Gambar 2. 73 Fry	64
Gambar 2. 74 Stir-Fry	64
Gambar 2. 75 Broil.....	65
Gambar 2. 76 Griddle.....	66
Gambar 2. 77 Bake.....	66
Gambar 2. 78 Roast.....	67
Gambar 2. 79 Steam.....	67
Gambar 2. 80 Poach	68
Gambar 2. 81 Deep-Fry.....	68
Gambar 2. 82 Grill	69
Gambar 4. 1 Wawancara Dengan Founder Dan Pengajar Dapur Anak.....	86

Gambar 4. 2 Wawancara Dengan Bapak Irdan.....	93
Gambar 4. 3 Wawancara Dengan Ghazi.....	95
Gambar 4. 4 Wawancara Dengan Afa Tazkia.....	96
Gambar 4. 5 Buku Mari Masak.....	102
Gambar 4. 6 Ciptaan Allah Yang Menakjubkan.....	105
Gambar 4. 7 Allah Yang Menciptakan	107
Gambar 4. 8 Yummyapp	108
Gambar 4. 9 Cookpad	110
Gambar 4. 10 Mindmap Perancangan Penulis	112
Gambar 4. 11 Moodboard Perancangan.....	115
Gambar 4. 12 Gentle Remind Font	116
Gambar 4. 13 Mindmap Karakter Bail.....	121
Gambar 4. 14 Mindmap Karakter Mori	122
Gambar 4. 15 Mindmap Karakter Pongo	122
Gambar 4. 16 Sketsa Awal Basil	123
Gambar 4. 17 Variasi Sketsa Karakter Basil.....	124
Gambar 4. 18 Desain Final Karakter Basil	124
Gambar 4. 19 Variasi Sketsa Karakter Pongo.....	125
Gambar 4. 20 Desain Final Karakter Pongo	126
Gambar 4. 21 Desain Awal Karakter Mori	127
Gambar 4. 22 Desain Final Karakter Mori.....	128
Gambar 4. 23 Sketsa Katern Dan Storyboard	129
Gambar 4. 24 Variasi Sketsa Cover Buku	130
Gambar 4. 25 Proses Ilustrasi Cover Buku	131
Gambar 4. 26 Desain Awal Logo Pongo Magic Kitchen.....	131
Gambar 4. 27 Elemen Tambahan Dalam Logo.....	132
Gambar 4. 28 Hasil Akhir Logo Pongo Magic Kitchen.....	133
Gambar 4. 29 Hasil Akhir Ilustrasi Cover Buku.....	133
Gambar 4. 30 Reference Board	134
Gambar 4. 31 Sketsa Ilustrasi Spread Buku.....	136
Gambar 4. 32 Sketsa Komprehensif Halaman 1-2.....	137
Gambar 4. 33 Base Coloring.....	138
Gambar 4. 34 Adding Details	139
Gambar 4. 35 Finishing Atau Final Render	139
Gambar 4. 36 Sketsa Halaman 3-4.....	140
Gambar 4. 37 Base Coloring Halaman 3-4	140
Gambar 4. 38 Final Result Halaman 3-4.....	141
Gambar 4. 39 Sketsa Halaman 5-6.....	141
Gambar 4. 40 Base Color Halaman 5-6	142
Gambar 4. 41 Final Render Halaman 5-6	142
Gambar 4. 42 Sketsa Halaman 7-8.....	143
Gambar 4. 43 Color Blocking Halaman 7-8	144
Gambar 4. 44 Base Color Halaman 7-8	144

Gambar 4. 45 Final Render Halaman 7-8	145
Gambar 4. 46 Sketsa Halaman 7-8 Bagian Dalam.....	146
Gambar 4. 47 Base Color Halaman 7-8 Bagian Dalam	146
Gambar 4. 48 Final Render Halaman 7-8 Bagian Dalam	147
Gambar 4. 49 Sketsa Halaman 9-10.....	148
Gambar 4. 50 Base Color Halaman 9-10	148
Gambar 4. 51 Final Render Halaman 9-10	149
Gambar 4. 52 Sketsa Halaman 11-12.....	149
Gambar 4. 53 Base Color Halaman 11-12	150
Gambar 4. 54 Final Render Halaman 11-12	150
Gambar 4. 55 Sketsa Halaman 13-14.....	151
Gambar 4. 56 Base Color Halaman 13-14	151
Gambar 4. 57 Border Halaman 13-14.....	152
Gambar 4. 58 Sketsa Halaman 15-16.....	152
Gambar 4. 59 Base Color Halaman 15-16	153
Gambar 4. 60 Final Render Halaman 15-16	153
Gambar 4. 61 Sketsa Nasi Goreng Legendaris	154
Gambar 4. 62 Base Color Nasi Goreng Legendaris.....	154
Gambar 4. 63 Rendering Nasi Goreng Legendaris	155
Gambar 4. 64 Final Render Nasi Goreng Legendaris.....	155
Gambar 4. 65 Ilustrasi Final Spread Buku	156
Gambar 4. 66 Dummy Pop-Up Halaman 1-2	157
Gambar 4. 67 Dummy Pop-Up Halaman 3-4	157
Gambar 4. 68 Dummy Pop-Up Halaman 17-18	158
Gambar 4. 69 Aset Ilustrasi Pop-Up	159
Gambar 4. 70 Proses Pembuatan Pop-Up	160
Gambar 4. 71 Halaman Interaktivitas	161
Gambar 4. 72 Fitur Interaktivitas Lift The Flap.....	161
Gambar 4. 73 Fitur Rotating Mechanism.....	162
Gambar 4. 74 Fitur Lepas Pasang	162
Gambar 4. 75 Proses Perancangan Sticker Set	164
Gambar 4. 76 Poster Standing Banner	165
Gambar 4. 77 Desain Gantungan Kunci Pongo	166
Gambar 4. 78 Desain Pembatas Buku Pongo	167
Gambar 4. 79 Jumlah Responden Alpha Test.....	168
Gambar 4. 80 Sebelum Dan Sesudah Revisi Cover Buku	175
Gambar 4. 81 Sebelum Dan Sesudah Revisi Teks	176
Gambar 4. 82 Tiga Spread Ilustrasi Baru.....	176
Gambar 4. 83 Fitur Interaktif Baru	181
Gambar 4. 84 Fitur Menyajikan Makanan Di Atas Piring	181
Gambar 4. 85 Hasil Perbaikan Kepadatan Teks	182
Gambar 4. 86 Beta Test.....	183
Gambar 4. 87 Beta Test Ke-2.....	185

Gambar 4. 88 Keseluruhan Aset Visual.....	187
Gambar 4. 89 Spread Haamanl 1-4.....	187
Gambar 4. 90 Spread Halaman 5-8.....	188
Gambar 4. 91 Spread Halaman 9-12.....	189
Gambar 4. 92 Spread Halaman 13-18.....	189
Gambar 4. 93 Spread Halaman 19-22.....	190
Gambar 4. 94 Spread Halaman 23-26.....	191
Gambar 4. 95 Poster Standing Banner.....	192
Gambar 4. 96 Keseluruhan Merchandise.....	192



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xvi
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xvii
Lampiran 3 Non-Disclosure Agreement	xviii
Lampiran 4 Consent Form	xxi
Lampiran 5 Hasil Kuesioner	xxii
Lampiran 6 Transkrip Wawancara.....	xxxviii
Lampiran 7 Dokumentasi.....	liii
Lampiran 8 Karya	liv

