

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI
PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK LAKI-LAKI
UNTUK MENGHINDARI KASUS KEKERASAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Syakhira Anumillah Hasya
00000061621

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI
PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK LAKI-LAKI
UNTUK MENGHINDARI KASUS KEKERASAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Syakhira Anumillah Hasya

00000061621

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 : Syakhira Anumillah Hasya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000061621

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:
**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI PEMBENTUKAN
KARAKTER ANAK LAKI-LAKI UNTUK MENGHINDARI KASUS
KEKERASAN**

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

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Syakhira Anumillah Hasya)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK LAKI-LAKI UNTUK MENGHINDARI KASUS KEKERASAN

Oleh

Nama Lengkap : Syakhira Anumillah Hasya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000061621

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025

Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

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

Penguji

Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

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 : Syakhira Anumillah Hasya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061621
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI PEMBENTUKAN KARAKTER
ANAK LAKI-LAKI UNTUK
MENGHINDARI KASUS KEKERASAN

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, 30 Juni 2025

Syakhira Anumillah Hasya

* 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 Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “*Perancangan Buku Interaktif Mengenai Pembentukan Karakter Anak Laki-laki Untuk Menghindari Kasus Kekerasan*” dengan baik dan tepat waktu. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Topik perancangan ini dipilih dengan tujuan untuk memberikan kontribusi bagi masa depan anak laki-laki Indonesia. Penyusunan proposal tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan penghargaan, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua yang telah berkontribusi dalam proses penyelesaian tugas ini. Maka dari itu penulis 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. Cennywati, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Vania Susanto, S.Psi., M.Psi., selaku Narasumber yang telah memberikan edukasi dan pengetahuan pada bidang psikologi anak.
6. Rana Dwinadia, M.Psi.T., selaku Narasumber yang telah memberikan informasi dan pengetahuan mengenai pengalaman dalam bidang perkembangan anak.
7. dr. Erickson Siahaan, Sp.KJ., selaku Narasumber yang telah memberikan edukasi dan pengetahuan pada bidang kejiwaan anak.
8. Imelda Naomi, selaku Narasumber yang telah memberikan edukasi dan pengetahuan dalam bidang penulisan buku anak.

9. Herlina Kartaatmadja, selaku Narasumber yang telah memberikan edukasi dan pengetahuan pada bidang ilustrasi anak.
10. Firda, selaku Narasumber yang telah memberikan edukasi dan pengetahuan pada bidang psikologi anak.
11. Narasumber utama yang telah bersedia membagikan pengalaman pribadinya terkait tindakan kekerasan yang pernah dilakukan, sehingga memberikan sudut pandang yang mendalam terhadap topik yang diangkat dalam Tugas Akhir ini.
12. Yusuf, Ibrahim, Abdurrahman, Azam, Attar, dan Jibreel, selaku Narasumber anak laki-laki usia 6–8 tahun yang menjadi target perancangan, yang telah memberikan informasi dan pengalaman terkait perilaku kekerasan yang dilakukan oleh pihak laki-laki yang dikenal, serta pandangan mereka terhadap buku interaktif anak yang relevan dengan topik perancangan ini.
13. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
14. Boyan Riandy yang telah selalu memberikan dukungan material dan moral.
15. Fadiyah, Bagoes, Sheila, Syazwina, dan Zenitha selaku sahabat SMA yang sudah memberikan dukungan material dan moral kepada penulis.
16. Indie, Detya, Regina, Fathan, Lucky selaku teman satu bimbingan yang sudah memberikan dukungan material dan moral kepada penulis.
17. Seluruh pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan laporan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dalam memperluas wawasan seputar penerapan desain komunikasi visual, khususnya dalam konteks edukatif. Penulis berharap karya ini tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga menjadi inspirasi dalam merancang media visual yang komunikatif, interaktif, dan berdampak positif bagi perkembangan karakter anak.

Tangerang, 9 Juni 2025



Syakhira Anumillah Hasya

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK LAKI-LAKI UNTUK MENGHINDARI KASUS KEKERASAN

(Syakhira Anumillah Hasya)

ABSTRAK

Tingginya angka kekerasan yang melibatkan laki-laki sebagai pelaku di Indonesia menunjukkan urgensi pembentukan karakter sejak usia dini. Faktor-faktor seperti pola asuh yang salah, pengaruh budaya patriarki, serta minimnya edukasi karakter turut memperparah kondisi ini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berupa buku interaktif yang ditujukan kepada anak laki-laki usia 6–8 tahun untuk membentuk karakter positif dan mencegah perilaku kekerasan di masa depan. Metode penelitian yang digunakan adalah *mixed method* dan untuk metode perancangan yang digunakan adalah pendekatan *Design Thinking* melalui tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Hasil perancangan berupa buku interaktif berjudul *The Journey of Moralia* yang menggabungkan ilustrasi menarik, cerita interaktif, dan mini games sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Evaluasi melalui alpha dan beta test menunjukkan bahwa media ini efektif dalam menyampaikan nilai-nilai moral seperti empati, tanggung jawab, dan rasa hormat. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa buku interaktif yang dirancang dengan pendekatan bermain sambil belajar mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai karakter secara menyenangkan dan berdampak pada pembentukan perilaku sosial yang lebih positif.

Kata kunci: Buku Interaktif, Pembentukan Karakter, Anak Laki-laki, Kekerasan, Media Pembelajaran.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

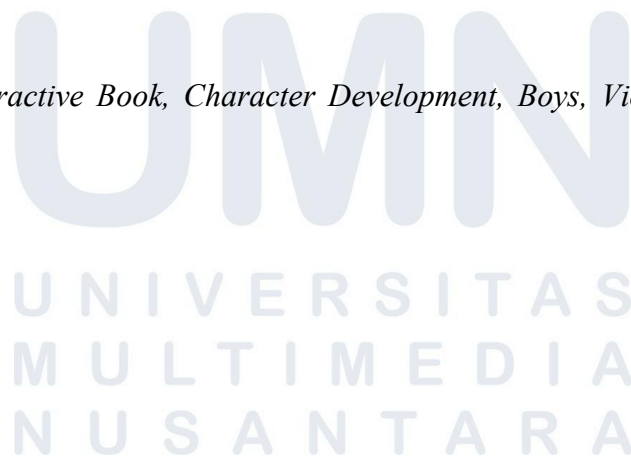
INTERACTIVE BOOK DESIGN ON BOYS CHARACTER FORMATION TO AVOID CASES OF VIOLENCE

(Syakhira Anumillah Hasya)

ABSTRACT (English)

The high number of violence involving men as perpetrators in Indonesia shows the urgency of character building from an early age. Factors such as wrong parenting patterns, the influence of patriarchal culture, and minimal character education also exacerbate this condition. This study aims to design learning media in the form of interactive books aimed at boys aged 6-8 years to form positive characters and prevent violent behavior in the future. The research method used is a mixed method and the design method used is the Design Thinking approach through the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The design results are in the form of an interactive book entitled The Journey of Moralia which combines interesting illustrations, interactive stories, and mini games as a fun learning medium. Evaluation through alpha and beta tests shows that this media is effective in conveying moral values such as empathy, responsibility, and respect. The conclusion of this study is that interactive books designed with a play-while-learning approach can improve children's understanding of character values in a fun way and have an impact on the formation of more positive social behavior.

Keywords: *Interactive Book, Character Development, Boys, Violence, Learning Media.*



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	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Buku Interaktif	5
2.1.1 Buku Aktivitas	9
2.1.2 Buku Cerita Anak	10
2.1.3 Anatomi Buku	20
2.2 Prinsip dan Elemen Desain	23
2.2.1 Prinsip Desain	23
2.2.2 Elemen Desain	31
2.2.3 Ilustrasi	56
2.3 Pembentukan Karakter	66
2.3.1 Tahapan Perkembangan Anak	67
2.3.2 Perkembangan Psikologi Anak	68
2.3.3 Gender Constancy	75
2.4 Penelitian yang Relevan	77
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	82

3.1 Subjek Perancangan	82
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	83
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	85
3.3.1 Observasi.....	86
3.3.2 Wawancara	87
3.3.3 FGD (<i>Focus Group Discussion</i>).....	101
3.3.4 Kuesioner	103
3.3.5 Studi Eksisting.....	108
3.3.6 Studi Referensi	108
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	109
4.1 Hasil Perancangan	109
4.1.1 <i>Empathize</i>	109
4.1.2 <i>Define</i>	168
4.1.3 <i>Ideate</i>	172
4.1.4 <i>Prototype</i>	202
4.1.5 <i>Test</i>	218
4.2 Pembahasan Perancangan.....	235
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	235
4.2.2 Analisis Desain <i>Media Utama</i>	239
4.2.3 Analisis Desain Media Sekunder	245
4.2.4 Anggaran.....	256
BAB V PENUTUP.....	260
5.1 Simpulan	260
5.2 Saran	261
DAFTAR PUSTAKA.....	263
LAMPIRAN.....	xx

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	77
Tabel 4.1 SWOT Kumpulan Kisah Pembentukan Karakter	150
Tabel 4.2 SWOT Fabel Pembentuk Karakter Baik.....	156
Tabel 4.3 SWOT buku <i>Wreck This Journal</i>	161
Tabel 4.4 SWOT Sayangi Lingkungan! Buku Aktivitas	166
Tabel 4.5 Penjelasan Konten Buku	187
Tabel 4.6 Pertanyaan <i>Beta Test</i>	235
Tabel 4.7 Biaya Jasa Desain.....	257
Tabel 4.8 Biaya Produksi Buku	257
Tabel 4.9 Biaya Media Sekunder dan Pemasaran.....	258
Tabel 4.10 Harga Jual Satu Buku.....	259



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Movable Book</i>	6
Gambar 2.2 Contoh <i>Peek a Boo Book</i>	6
Gambar 2.3 Contoh <i>Participation Book</i>	7
Gambar 2.4 Contoh <i>Hidden Objects Book</i>	7
Gambar 2.5 Contoh <i>Play a Song or Sound Book</i>	8
Gambar 2.6 Contoh <i>Touch and Feel Book</i>	8
Gambar 2. 7 <i>Wreck This Journal by Keri Smith</i>	10
Gambar 2.8 Anatomi Buku	20
Gambar 2.9 <i>The Magical Dandelion by Maria Gabriela Gama</i>	25
Gambar 2.10 <i>Snap by Anna Walker</i>	26
Gambar 2.11 <i>Kindness Makes Us Strong by Sophie Beer</i>	27
Gambar 2.12 <i>Sweet Dreams Bedtime Visualizations Sounds True 2019 written by Mariam Gates and illustrated by Leigh Standley</i>	28
Gambar 2.13 <i>Editorial Illustration by Leandro Lassmar (2019)</i>	29
Gambar 2.14 <i>My Monster and Me by Nadiya Hussain</i>	30
Gambar 2.15 <i>The Lines by Paula Bossio</i>	32
Gambar 2.16 Bentuk Geometris Pada Buku Anak	33
Gambar 2.17 Bentuk Organik Pada Buku Anak	34
Gambar 2.18 Contoh Bentuk Abstrak Pada Sampul Buku	34
Gambar 2.19 Warna Merah Pada Superhero.....	36
Gambar 2.20 Warna <i>Orange</i> Pada Buku Anak.....	37
Gambar 2.21 Warna Kuning Pada Buku Anak	38
Gambar 2.22 Warna Biru Pada Buku Anak	39
Gambar 2.23 Warna Hijau Pada Sampul Buku.....	40
Gambar 2.24 Warna Coklat Pada Buku Anak	41
Gambar 2.25 Warna Ungu Pada Karakter Sofia The First.....	41
Gambar 2.27 Warna Putih Pada Buku Anak.....	42
Gambar 2.28 Warna Hitam Pada Buku Anak	43
Gambar 2.29 Warna Primer, Sekunder, dan Tersier	44
Gambar 2.30 Ilustrasi dengan Saturasi Rendah	45
Gambar 2.31 Contoh Penerapan Value Warna Pada Ilustrasi	46
Gambar 2.32 Contoh Warna Komplementer Pada Buku Anak	48
Gambar 2.33 Contoh Warna Analogus Pada Ilustrasi	48
Gambar 2.34 Contoh Warna Monokromatik Dalam Buku Ilustrasi	49
Gambar 2.35 Contoh Warna Triadik Pada Ilustrasi	50
Gambar 2.36 Warna <i>Tetradic</i> Atau <i>Double Complementary</i>	50
Gambar 2.37 Warna <i>Split Complementary</i> Pada Ilustrasi.....	51
Gambar 2.38 Contoh Tekstur Nyata Pada Buku Anak	53
Gambar 2.39 Tekstur Visual Pada Buku.....	54
Gambar 2.40 Contoh Penerapan <i>Element Design Space</i> Pada Buku Ilustrasi	55
Gambar 2.41 Contoh <i>Representational Illustration</i>	58
Gambar 2.42 Contoh <i>Decorative Illustration</i>	59
Gambar 2.43 Contoh <i>Editorial Illustration</i>	60

Gambar 2.44 <i>Narrative Illustration</i>	60
Gambar 2.45 Contoh <i>Conceptual Illustration</i>	61
Gambar 2.46 Contoh <i>Persuasive Illustration</i>	62
Gambar 2.47 Contoh <i>Instructional Illustration</i>	63
Gambar 2.48 Contoh <i>Experimental Illustration</i>	64
Gambar 3.1 <i>Design Thinking</i>	84
Gambar 4.1 Data dari Website Gramedia Indonesia.....	110
Gambar 4.2 Data dari Website Periplus Indonesi	110
Gambar 4.3 Observasi Summerecon Mall Serpong.....	111
Gambar 4.4 Observasi SD Negeri Cihuni II	112
Gambar 4.5 Wawancara dengan Psikolog Anak.....	114
Gambar 4.6 Wawancara dengan Praktisi Psikologi Anak	116
Gambar 4.7 Wawancara dengan Dokter Spesialis Kejiawaan	119
Gambar 4.8 Wawancara dengan Penulis Buku Anak	122
Gambar 4.9 Wawancara dengan Illutrator Buku Anak.....	127
Gambar 4.10 Wawancara dengan Orangtua Anak Laki-Laki.....	130
Gambar 4.11 Wawancara dengan Pelaku Kekerasan.....	132
Gambar 4.12 <i>Focus Group Discussion</i> dengan Anak Laki-Laki.....	134
Gambar 4.13 Grafik Jenis Kelamin Responden.....	137
Gambar 4.14 Grafik Domisili Responden dan Hubungan Responden	137
Gambar 4.15 Grafik Karakter dan Sifat yang Paling Umum dimiliki oleh Anak.....	138
Gambar 4.16 Grafik Ekspresi Emosi Anak Laki-Laki.....	139
Gambar 4.17 Grafik Sikap Anak Laki-Laki Terhadap Sekitar	140
Gambar 4.18 Grafik Faktor yang Mempengaruhi Sifat dan Sikap	141
Gambar 4.19 Grafik Pengajaran untuk Anak Laki-laki dalam	142
Gambar 4.20 Grafik Media Informasi.....	143
Gambar 4.21 Grafik Pembelian Buku.....	144
Gambar 4.22 Grafik Efektivitas Buku Anak.....	145
Gambar 4.23 Grafik Alasan Pemilihan Buku Anak.....	146
Gambar 4.24 Kumpulan Kisah Pembentukan Karakter.....	147
Gambar 4.25 Isi Kumpulan Kisah Pembentukan Karakter.....	149
Gambar 4.26 Fabel Pembentukan Karakter Baik.....	153
Gambar 4.27 Isi Fabel Pembentuk Karakter Baik	155
Gambar 4.28 Wreck This Journal	159
Gambar 4.29 Isi Wreck This Journal	160
Gambar 4.30 Sayangi Lingkungan! Buku Aktivitas	164
Gambar 4.31 Isi Sayangi Lingkungan! Buku Aktivitas	165
Gambar 4.32 <i>User Persona</i> Orangtua Anak Laki-Laki.....	170
Gambar 4.33 <i>User Persona</i> Anak Laki-Laki.....	171
Gambar 4.34 <i>Mind Map</i>	172
Gambar 4.35 Alternatif <i>Big Idea</i>	174
Gambar 4.36 Alternatif Judul Buku	178
Gambar 4.37 <i>Moodboard</i>	181
Gambar 4.38 Warna Utama.....	181
Gambar 4.39 Turunan Warna Utama	183
Gambar 4.40 <i>Font</i> Super Mario 256	184

Gambar 4.41 <i>Font Chalkboard</i>	185
Gambar 4.42 Kumpulan Referensi	186
Gambar 4.43 <i>Katern</i> dan Sketsa <i>Layouting</i> Kasar	201
Gambar 4.44 <i>Katern</i> dan Sketsa <i>Layouting Final</i>	202
Gambar 4.45 Proses Pembuatan Logo Moralia	203
Gambar 4.46 Proses dan Implementasi Logo Moralia	204
Gambar 4.47 Sketsa Deteksif Kecil	205
Gambar 4.48 Desain Karakter Detektif Kecil	205
Gambar 4.49 Sketsa Penduduk Moralia atau Monster Emoz	206
Gambar 4.50 arakter Penduduk Moralia dan Monster Emoz	207
Gambar 4.51 Sketsa Naga Blazo	207
Gambar 4.52 Desain Naga Blazo	208
Gambar 4.53 Proses Desain <i>Environment</i> Buku	208
Gambar 4.54 Proses Penempatan Grid	209
Gambar 4.55 Alternatif Sketsa <i>Cover</i> Buku	209
Gambar 4.56 Desain Final <i>Cover</i> Buku	210
Gambar 4.57 Perancangan <i>Dummy</i> Halaman <i>Pop Up</i>	211
Gambar 4.58 Perancangan Interaktif <i>Flap</i>	211
Gambar 4.59 Perancangan Interaktif <i>Wheel Page</i>	212
Gambar 4.60 Implementasi Isi dan <i>Cover</i> Buku	213
Gambar 4.61 Desain <i>Merchandise</i> Pin	214
Gambar 4.62 Desain <i>Merchandise</i> Jubah	214
Gambar 4.63 Desain <i>Merchandise</i> Sticker Pack	215
Gambar 4.64 Desain <i>Merchandise</i> Gantungan Kunci	215
Gambar 4.65 Desain <i>Merchandise</i> Kotak Bekal	216
Gambar 4.66 Desain <i>Merchandise</i> Botol Minum	216
Gambar 4.67 Desain Media Promosi Instagram <i>Feeds</i>	217
Gambar 4.68 Desain Media Promosi Katalog Shopee	217
Gambar 4.69 Desain Media Promosi T-Banner	218
Gambar 4.70 Persentase Tampilan Buku	219
Gambar 4.71 Persentase Pendapat <i>Audiens</i> Terhadap Tampilan Buku	220
Gambar 4.72 Persentase Warna dan Ilustrasi Buku	221
Gambar 4.73 Persentase Keterbacaan <i>Font</i>	222
Gambar 4.74 Persentase Aktivitas Buku	222
Gambar 4.75 Persentase Pemahaman Aktivitas Buku	223
Gambar 4.76 Persentase Keefektifitas Isi Buku	224
Gambar 4.77 Hasil Jawaban Mengenai Bagian Terfavorit <i>Audiens</i>	225
Gambar 4.78 Hasil Jawaban Dari Saran dan Masukan Untuk Buku	226
Gambar 4.79 <i>Alpha Test</i> Saat <i>Prototype Day 2</i>	228
Gambar 4.80 Revisi Judul dan Sampul Buku	229
Gambar 4.81 Revisi Pewarnaan	230
Gambar 4.82 Revisi Karakter Penduduk Moralia	232
Gambar 4.83 Desain Penduduk Moralia atau Monster Emoz	233
Gambar 4.84 Revisi Peletakkan Instruksi Interaktivitas	234
Gambar 4.85 <i>Beta Test</i> Bersama Azyio dan Ibunya	236
Gambar 4.86 <i>Beta Test</i> Bersama Kevin dan Nelson	237

Gambar 4.87 <i>Beta Test</i> Bersama Gio dan Max.....	238
Gambar 4.88 <i>Mockup</i> Buku	239
Gambar 4.89 Sampul Buku <i>The Journey of Moralia</i>	240
Gambar 4.90 Isi Buku <i>The Journey of Moralia</i>	242
Gambar 4.91 <i>Merchandise Limited</i> Pertama Jubah Anak.....	246
Gambar 4.92 <i>Merchandise Limited</i> Kedua Pin.....	246
Gambar 4.93 <i>Regular Merchandise</i> Gantungan Kunci.....	247
Gambar 4.94 <i>Regular Merchandise</i> Stiker.....	248
Gambar 4.95 <i>Regular Merchandise</i> Kotak Bekal	249
Gambar 4.96 <i>Regular Merchandise</i> Botol Minum	250
Gambar 4.97 Media Promosi Instagram <i>Feed</i>	251
Gambar 4.98 Media Promosi Katalog Shopee.....	255
Gambar 4.99 Media Promosi Poster <i>T-Banner</i>	256



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xx
Lampiran <i>Form</i> Bimbingan & Spesialis	xxi
Lampiran Lembar Persetujuan Wawancara	xxiii
Lampiran Hasil Kuesioner	xxxvi
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xliii
Lampiran Transkrip Wawancara 1	xlvi
Lampiran Transkrip Wawancara 2	xlix
Lampiran Transkrip Wawancara 3	lii
Lampiran Transkrip Wawancara 4	lvi
Lampiran Transkrip Wawancara 5	lx
Lampiran Transkrip Wawancara 6	lxvii
Lampiran Transkrip Wawancara 7	lxix
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	lxxiv
Lampiran Dokumentasi	lxxix

