

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS UNTUK
MEMPERKENALKAN 5 SIFAT KEJUJURAN
DALAM ISLAM PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Najma Qomolungma Nurcahyo
00000063495**

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

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS UNTUK
MEMPERKENALKAN 5 SIFAT KEJUJURAN
DALAM ISLAM PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Najma Qomolungma Nurcahyo

00000063495

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 : Najma Qomolungma Nurcahyo

Nomor Induk Mahasiswa : 000000063495

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS UNTUK
MEMPERKENALKAN 5 SIFAT KEJUJURAN
DALAM ISLAM PADA 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, 17 Juni 2025



(Najma Qomolungma Nurcahyo)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS UNTUK
MEMPERKENALKAN 5 SIFAT KEJUJURAN
DALAM ISLAM PADA ANAK**

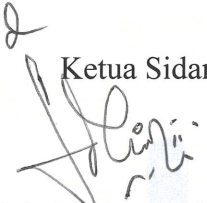
Oleh

Nama Lengkap : Najma Qomolungma Nurcahyo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063495
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

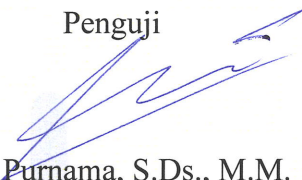
Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

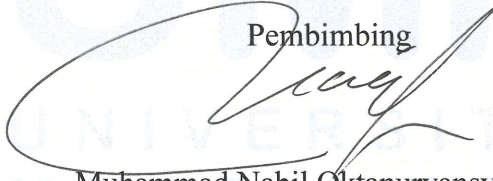
Ketua Sidang


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

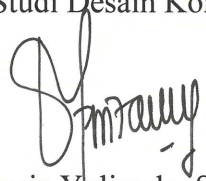
Penguji


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

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 : Najma Qomolungma Nurcahyo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063495
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS
UNTUK MEMPERKENALKAN 5 SIFAT
KEJUJURAN DALAM ISLAM PADA
ANAK

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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



(Najma Qomolungma Nurcahyo)

** 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 penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas berkatnya, penulis memperoleh kekuatan untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Aktivitas untuk Memperkenalkan 5 Sifat Kejujuran dalam Islam pada Anak” sebagai salah satu syarat kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Perancangan Tugas Akhir ini ditujukan untuk meningkatkan minat anak dalam memahami 5 sifat kejujuran dalam Islam agar anak mampu memaknai esensi dari nilai kejujuran dalam Islam dan dapat mengamalkannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Perancangan ini juga sebagai solusi desain yang membuka ruang diskusi bagi orang tua dalam memperkenalkan anak mengenai 5 sifat kejujuran dalam Islam. Dengan ini, penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada pihak-pihak yang menyertai dan mendukung saya. 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. Isti’atul Ma’rufah, sebagai narasumber ekspert ahli kajian Agama Islam yang telah memberikan wawasan dan informasi mengenai penafsiran nilai dari 5 sifat kejujuran dalam Islam.
6. Imelda Naomi, sebagai narasumber ekspert penulis buku ilustrasi anak yang telah memberikan wawasan dan informasi mengenai topik penelitian Tugas Akhir saya.
7. Alnurul Gheulia, sebagai narasumber ekspert penulis dan ilustrator buku anak Islami yang telah memberikan wawasan dan informasi dari segi Islami mengenai topik penelitian Tugas Akhir saya.

8. Keluarga saya yang terdiri dari Ayah, Bunda, Cinta, dan Shakira yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.

Semoga dengan adanya buku aktivitas ini, banyak pihak yang merasa terbantu dalam meningkatkan minat anak dalam memahami contoh kasus dan esensi dari 5 sifat kejujuran dalam Islam. Penulis juga berharap karya ini menjadi referensi dan membantu penelitian individu lainnya.

Tangerang, 17 Juni 2025



(Najma Qomolungma Nurcahyo)



PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS UNTUK MEMPERKENALKAN 5 SIFAT KEJUJURAN DALAM ISLAM PADA ANAK

(Najma Qomolungma Nurcahyo)

ABSTRAK

Kejujuran merupakan fondasi dan pilar utama keimanan seorang individu. Dalam Islam, berdasarkan hadis yang dikemukakan oleh Imam Al-Ghazali, sifat jujur terbagi menjadi 5 sifat yaitu jujur dalam niat, jujur dalam perkataan, jujur dalam perbuatan, jujur dalam menepati janji, dan jujur dalam berpenampilan sesuai kenyataan. Pada usia 6-8 tahun, perkembangan kognitif dan emosional anak mulai berkembang pesat. Anak-anak menunjukkan ketidakjujuran melalui berbagai cara, seperti memutarbalikkan fakta, melebih-lebihkan cerita serta mengarang kejadian yang tidak pernah mereka alami. Sebagai lingkup pertama anak, orang tua berperan penting membimbing anak dalam menanamkan moral Agama. Namun, terbatasnya waktu orang tua dan kurangnya pemahaman dalam menyampaikan nilai Agama menghambat penanaman moral pada anak. Jika nilai kejujuran ini tidak secara konsisten ditanamkan sejak dini, anak akan tumbuh menjadi pribadi yang terbiasa melakukan manipulasi sebagai strategi berkelanjutan. Oleh karena itu, penulis berupaya menyajikan sebuah media berupa buku aktivitas sebagai solusi yang mampu melibatkan anak secara aktif untuk memahami 5 sifat kejujuran dalam Islam. Pada Tugas Akhir ini, penulis menggunakan teori *design thinking* dari Tim Brown dalam menerapkan metode perancangan desain mencakup *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Dengan adanya buku aktivitas yang mengandung cerita, penulis berharap anak mampu lebih tertarik untuk memahami contoh kasus, relevansinya dengan Agama Islam dan mengamalkan 5 sifat kejujuran dalam Islam pada kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: 5 sifat kejujuran dalam Islam, Media Informasi, Buku Aktivitas, Anak.

**DESIGNING AN ACTIVITY BOOK TO INTRODUCE THE 5
TRAITS OF HONESTY IN ISLAM
TO CHILDREN**

(Najma Qomolungma Nurcahyo)

ABSTRACT (English)

Honesty is the foundation and main pillar of an individual's faith. In Islam, based on the hadith stated by Imam Al-Ghazali, honesty is divided into 5 traits, namely honesty in intention, honesty in words, honesty in deeds, honesty in keeping promises, and honesty in appearance according to reality. At the age of 6-8 years, children's cognitive and emotional development begins to develop rapidly. Children show dishonesty in various ways, such as twisting facts, exaggerating stories and making up events that they have never experienced. As a child's first sphere, parents play an important role in guiding children in instilling religious morals. However, parents' limited time and lack of understanding in conveying religious values hinder the cultivation of morals in children. If the value of honesty is not consistently instilled from an early age, children will grow into individuals who are accustomed to manipulation as a sustainable strategy. Therefore, the author seeks to present a media in the form of an activity book as a solution that can actively involve children to understand the 5 traits of honesty in Islam. In this Final Project, the author uses Tim Brown's design thinking theory in applying design methods including Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. With the existence of activity books that contain stories, the author hopes that children will be more interested in understanding case examples, their relevance to Islam.

Keywords: *5 traits of honesty in Islam, Information Media, Activity Book, 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	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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Buku Interaktif	5
2.1.1 Jenis Buku Interaktif	6
2.1.2 Prinsip Desain	9
2.1.3 Aspek Desain	12
2.2 Aspek Visual Karakter	31
2.1.4 Bermain bentuk	31
2.1.5 Ciri Khas Karakter	32
2.1.6 Sketsa Emosi dan Posisi	33
2.1.7 Permainan Gaya Gambar dan Warna	34
2.3 Ilustrasi	34
2.3.1 Bentuk dasar Ilustrasi	35

2.3.2 Gaya Ilustrasi	37
2.3.3 Fungsi Ilustrasi	38
2.3.4 Desain Karakter	39
2.4 Kejujuran dalam Islam	42
2.4.1 Makna Kejujuran	42
2.4.2 Pentingnya Penanaman Nilai Kejujuran pada Anak	42
2.4.3 Peran Agama dalam Pembentukan Nilai Kejujuran	43
2.4.4 5 Sifat Kejujuran dalam Islam	44
2.5 Penelitian Relevan	48
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	53
3.1 Subjek Perancangan	53
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	55
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	58
3.3.1 Wawancara	58
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	66
3.3.3 Observasi	67
3.3.4 Kuesioner	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	74
4.1 Hasil Perancangan	74
4.1.1 <i>Empathize</i>	74
4.1.2 <i>Define</i>	111
4.1.3 <i>Ideate</i>	116
4.1.4 <i>Prototype</i>	125
4.1.5 <i>Test</i>	162
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	170
4.2 Pembahasan Perancangan	171
4.3 <i>Budgeting</i>	192
BAB V PENUTUP	195
5.1 Simpulan	195
5.2 Saran	195
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xxi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	48
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara dengan ahli kajian Agama Islam	59
Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara dengan Imelda Naomi	61
Tabel 3.3 Pertanyaan Wawancara dengan Alnurul Gheulia	62
Tabel 3.4 Pertanyaan Wawancara dengan Orang tua.....	65
Tabel 3.5 Pertanyaan Focus Group Discussion.....	66
Tabel 3.6 Pertanyaan Kuesioner Demografi	68
Tabel 3.7 Pertanyaan Kuesioner Umum	69
Tabel 3.8 Pertanyaan Kuesioner Dasar	70
Tabel 3.9 Pertanyaan Kuesioner Pendekatan media	72
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Demografi	86
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Pertanyaan Umum.....	87
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Pertanyaan Dasar.....	89
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Pertanyaan Inti	95
Tabel 4.5 SWOT Buku “Berani Jujur”	98
Tabel 4.6 SWOT Buku “Bangganya Berlaku Jujur”	100
Tabel 4.7 SWOT Buku “Why Are You So Quiet”	102
Tabel 4.8 SWOT Buku “Through The Woods”.....	105
Tabel 4.9 SWOT Buku “Sayang Ibu & Ayah”	107
Tabel 4.10 SWOT Buku “The Whatifs”	109
Tabel 4.11 Creative Brief.....	117
Tabel 4.12 Tabel Revisi Struktur Cerita	128
Tabel 4.13 Pernyataan Alpha Test	163
Tabel 4.14 Skala Likert.....	165
Tabel 4.15 Hasil Feedback Alpha Test Bagian Desain.....	166
Tabel 4.16 Hasil Feedback Alpha Test Bagian Konten	167
Tabel 4.17 Hasil Feedback Alpha Test Bagian Interaksi.....	168
Tabel 4.18 Tabel Pertanyaan Beta Test Target Primer	171
Tabel 4.19 Tabel pertanyaan Beta Test Target Sekunder	172
Tabel 4.20 Budgeting Jasa	192
Tabel 4.21 Biaya Cetak Buku	192
Tabel 4.22 Biaya Produksi Merchandise	193
Tabel 4.23 Biaya Penjualan Buku.....	194

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Buku Interaktif.....	5
Gambar 2.2 Contoh Buku Interaktif Paper Engineering.....	6
Gambar 2.3 Contoh Buku Interaktif Hidden Objects.....	7
Gambar 2.4 Contoh Buku Interaktif Participation	8
Gambar 2.5 Keseimbangan Irama dalam Prinsip Desain.....	10
Gambar 2.6 Irama dalam Prinsip Desain	10
Gambar 2.7 Proporsi Irama dalam Prinsip Desain.....	11
Gambar 2.8 Kesatuan dalam Prinsip Desain.....	12
Gambar 2.9 Komposisi dalam Aspek Desain	13
Gambar 2.10 Contoh Ruang Teks dan Ilustrasi	14
Gambar 2.11 Contoh Ruang Bernapas.....	14
Gambar 2.12 Contoh Alur Baca.....	15
Gambar 2.13 Contoh Orientasi Horizontal	16
Gambar 2.14 Contoh Orientasi Vertikal	17
Gambar 2.15 Contoh Margin	18
Gambar 2.16 Contoh Bleed.....	19
Gambar 2.17 Contoh Gutter.....	19
Gambar 2.18 Contoh Folio.....	20
Gambar 2.19 Contoh Body	20
Gambar 2.20 Contoh Header.....	21
Gambar 2.21 Contoh Footer.....	21
Gambar 2.22 Contoh Column	22
Gambar 2.23 Contoh Rows	22
Gambar 2.24 Contoh Spatial Zones	23
Gambar 2.25 Contoh Modules	23
Gambar 2.26 Contoh Column Grid.....	24
Gambar 2.27 Contoh jumlah Column Grid.....	25
Gambar 2.28 Contoh Subtractive Color.....	27
Gambar 2.29 Contoh Additive Color	27
Gambar 2.30 Tipografi Sans Serif	29
Gambar 2.31 Contoh Bermain Bentuk.....	31
Gambar 2.32 Contoh Ciri Khas Karakter.....	33
Gambar 2.33 Contoh Sketsa Emosi dan Posisi	33
Gambar 2.34 Contoh Gaya Gambar dan Warna	34
Gambar 2.35 Contoh Tebaran/Spread.....	35
Gambar 2.36 Contoh Satu Halaman/Single	36
Gambar 2.37 Contoh Lepas/Spot	36
Gambar 2.38 Contoh Ilustrasi Stylized	37
Gambar 2.39 Contoh Storybook	38
Gambar 2.40 Contoh Picture Book	39
Gambar 2.41 Contoh Gestur	40

Gambar 2.42 Contoh Ekspresi	41
Gambar 2.43 Contoh Sifat.....	41
Gambar 4.1 Wawancara dengan Isti'atul Ma'rufah.....	75
Gambar 4.2 Wawancara dengan Imelda Naomi	77
Gambar 4.3 Wawancara dengan Alnurul Gheulia	78
Gambar 4.4 Wawancara dengan Eva Siregar.....	79
Gambar 4.5 Wawancara dengan Dian Julianti.....	81
Gambar 4.6 FGD dengan siswa/i kelas 1-3 SD di Karawaci	82
Gambar 4.7 Observasi Buku Islami di Gramedia	83
Gambar 4.8 Observasi Buku Interaktif Islami di Gramedia	84
Gambar 4.9 Observasi Buku Islami di Periplus	84
Gambar 4.10 Observasi Buku Interaktif di Periplus	85
Gambar 4.11 Buku “Berani Jujur”	97
Gambar 4.12 Buku “Bangganya Berlaku Jujur”	99
Gambar 4.13 Buku “Why Are You So Quiet”	102
Gambar 4.14 Buku pendukung “Why Are You So Quiet”	102
Gambar 4.15 Buku “Through The Woods”	104
Gambar 4.16 Lembar aktivitas dalam “Through The Woods”	104
Gambar 4.17 Buku “Sayang Ibu & Ayah”	106
Gambar 4.18 Lembar interaktif dalam “Sayang Ibu & Ayah”	107
Gambar 4.19 Buku “Whatifs”	109
Gambar 4.20 User Persona Target Primer	112
Gambar 4.21 User Persona Target Sekunder	113
Gambar 4.22 Empathy Map Target Primer.....	114
Gambar 4.23 Empathy Map Target Sekunder.....	114
Gambar 4.24 User Journey Target Primer	115
Gambar 4.25 User Journey Target Sekunder	116
Gambar 4.26 Mindmap	119
Gambar 4.27 <i>Keywords</i>	120
Gambar 4.28 Big Idea	120
Gambar 4.29 Tone of Voice.....	121
Gambar 4.30 Moodboard	122
Gambar 4.31 Referensi Visual Interaktivitas dan art style	122
Gambar 4.32 Stylescape.....	123
Gambar 4.33 Alternatif tipografi.....	123
Gambar 4.34 Tipografi terpilih	124
Gambar 4.35 Referensi Layout	124
Gambar 4.36 Alternatif cerita 1 Intro.....	125
Gambar 4.37 Alternatif cerita 1 Middle dan Conflict	126
Gambar 4.38 Alternatif cerita 1 Conflict dan Outro	126
Gambar 4.39 Alternatif cerita 2 Intro dan Middle	127
Gambar 4.40 Alternatif cerita 2 Conflict	127
Gambar 4.41 Alternatif cerita 2 Outro	128

Gambar 4.42 Flat Plan	134
Gambar 4.43 Overview Storyboard	135
Gambar 4.44 Alternatif sketsa Cover.....	136
Gambar 4.45 Sketsa Cover terpilih	137
Gambar 4.46 Revisi sketsa Cover	137
Gambar 4.47 Hasil Final Cover	138
Gambar 4.48 Alternatif Sketsa Anisa.....	139
Gambar 4.49 Revisi sketsa Anisa	140
Gambar 4.50 Hasil final Anisa.....	140
Gambar 4.51 Alternatif sketsa Akmal.....	141
Gambar 4.52 Revisi sketsa Akmal	141
Gambar 4.53 Hasil Final Akmal	142
Gambar 4.54 Alternatif sketsa Bimo.....	142
Gambar 4.55 Hasil Final Bimo	143
Gambar 4.56 Alternatif sketsa Bunda	143
Gambar 4.57 Hasil Final Bunda.....	144
Gambar 4.58 Sketsa spread Cerita	145
Gambar 4.59 Sketsa spread Aktivitas	145
Gambar 4.60 Contoh Blocking	146
Gambar 4.61 Contoh Shading.....	147
Gambar 4.62 Contoh Finishing.....	147
Gambar 4.63 Perancangan Layout	148
Gambar 4.64 Finalisasi Cover.....	149
Gambar 4.65 Finalisasi Spine Buku.....	150
Gambar 4.66 Halaman Cerita Spread 1.....	150
Gambar 4.67 Halaman Spread 2 & 3	151
Gambar 4.68 Halaman Spread 4 & 5	151
Gambar 4.69 Halaman Spread 6 & 7	152
Gambar 4.70 Halaman Spread 8 & 9	152
Gambar 4.71 Halaman Spread 10 & 11	153
Gambar 4.72 Halaman Spread 12 & 13	153
Gambar 4.73 Halaman Interaktif Spread 1	154
Gambar 4.74 Halaman Interaktif Spread 2	155
Gambar 4.75 Halaman Interaktif Spread 3	156
Gambar 4.76 Halaman Spread 4	156
Gambar 4.77 Halaman Interaktif Spread 5	157
Gambar 4.78 Halaman Spread	157
Gambar 4.79 Halaman Interaktif Spread 7	158
Gambar 4.80 Proses pembuatan Instagram Post.....	159
Gambar 4.81 Proses pembuatan Instagram Story	159
Gambar 4.82 Proses pembuatan Banner Shopee.....	160
Gambar 4.83 Proses pembuatan Sticker Sheet.....	160
Gambar 4.84 Proses pembuatan Bookmark.....	161

Gambar 4.85 Proses pembuatan Tempat Pensil.....	162
Gambar 4.86 Proses pembuatan Pin.....	162
Gambar 4.87 Alpha Test	163
Gambar 4.88 Dokumentasi Beta Test 1	173
Gambar 4.89 Proses Beta Test 1	174
Gambar 4.90 Proses Beta Test 2	175
Gambar 4.91 Proses Beta Test 3	176
Gambar 4.92 Hasil Keseluruhan Karya	177
Gambar 4.93 Contoh Penggunaan Layout	178
Gambar 4.94 Contoh Penggunaan Warna pada Aktivitas.....	179
Gambar 4.95 Contoh Penggunaan Warna pada Cerita.....	179
Gambar 4.96 Contoh Analisa Ilustrasi Stylized.....	180
Gambar 4.97 Contoh Analisis Tipografi.....	181
Gambar 4.98 Contoh Penggunaan Tipografi	181
Gambar 4.99 Analisa Cover Buku	182
Gambar 4.100 Analisa Buku	183
Gambar 4.101 Penggunaan Grid pada Instagram Post.....	185
Gambar 4.102 Instagram Post.....	185
Gambar 4.103 Instagram Story	186
Gambar 4.104 Banner Shopee	187
Gambar 4.105 Sticker Sheet.....	188
Gambar 4.106 Bookmark	189
Gambar 4.107 Tempat Pensil.....	189
Gambar 4.108 Pin	190



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin	xx
Lampiran B Form Bimbingan & Spesialis	xxi
Lampiran C <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxiii
Lampiran D Hasil Kuesioner Penelitian	xxiv
Lampiran E Kuesioner Alpha Test.....	xxx

