

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK
PENGENALAN LUKISAN RADEN SALEH
KEPADA ANAK-ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Valerie Hermione H.K.S.

00000069687

**PROGRAM STUDI SENI DAN DESAIN
FAKULTAS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK
PENGENALAN LUKISAN RADEN SALEH
KEPADA ANAK-ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Valerie Hermione H.K.S.

00000069687

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

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Valerie Hermione H.K.S.

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069687

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 INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN LUKISAN RADEN SALEH KEPADA ANAK-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, 6 Januari 2026



(Valerie Hermione H.K.S)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Valerie Hermione H.K.S
NIM : 00000069687
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK
PENGENALAN LUKISAN RADEN SALEH KEPADA
ANAK-ANAK**

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 06 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Valerie Hermione H.K.S)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN
LUKISAN RADEN SALEH KEPADA ANAK-ANAK**

Oleh

Nama Lengkap : Valerie Hermione H.K.S.
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069687
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

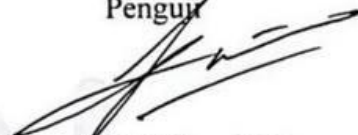
Telah diujikan pada hari Senin, 6 Januari 2026
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



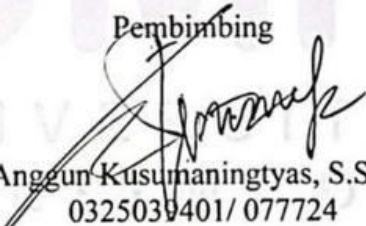
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Penguji



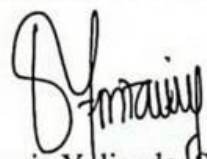
Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

Pembimbing



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

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 : Valerie Hermione H.K.S.
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069687
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ ~~S2~~* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Buku Interaktif
untuk Pengenalan Lukisan Raden Saleh
Anak-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, 06 Januari 2026



(Valerie Hermione HKS)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat yang ia berikan sehingga penulis dapat merancang dan menuliskan proposal untuk Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Untuk Pengenalan Lukisan Raden Saleh.”

Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan penulis dalam matakuliah Seminar Proposal di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis bersyukur karena dengan tugas akhir ini penulis dapat menggunakan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan untuk merancang media edukasi berupa buku ilustrasi yang dapat membantu anak-anak mengenal dan mengapresiasi seni lukis, khususnya karya Raden Saleh, dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan kognitif mereka. Dengan adanya buku ilustrasi ini, diharapkan anak-anak dapat lebih memahami nilai sejarah dan estetika dalam seni lukis Indonesia serta menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan budaya bangsa.

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. Ester Anggun Kusumangnityas, S.Sn., M.D.s. 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.

Penulis berharap kiranya tugas Akhir ini dapat menjadi langkah awal dalam upaya mengenalkan seni dan budaya Indonesia kepada anak-anak sejak dini. Selain itu, diharapkan proposal ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi akademisi, pendidik, serta pihak-pihak yang peduli terhadap literasi budaya dan seni. Kami berharap hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media edukasi yang menarik dan efektif bagi generasi muda.

Tangerang, 06 Januari 2026



(Valerie Hermione HKS)



PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN LUKISAN RADEN SALEH KEPADA ANAK- ANAK

(Valerie Hermione HKS)

ABSTRAK

Raden Saleh merupakan pelukis modern pertama Indonesia yang dikenal melalui karya-karya realisnya yang mengabadikan berbagai peristiwa penting sejarah, seperti Penangkapan Pangeran Diponegoro. Namun, tokoh ini masih jarang diperkenalkan kepada anak-anak melalui media yang menarik, sehingga kesempatan untuk menumbuhkan rasa nasionalisme sejak dini belum dimanfaatkan secara optimal. Peranan ini dibuat untuk menghadirkan sosok Raden Saleh dalam format yang lebih dekat, menyenangkan, dan sesuai perkembangan kognitif anak usia 8–10 tahun. Perancangan dilakukan menggunakan metode Tim Brown dengan 5 tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Serta Penelitian menggunakan metode kualitatif melalui studi literatur, observasi langsung karya-karya Raden Saleh di beberapa museum, serta wawancara dengan ahli, pemandu museum, dan orang tua untuk memahami konteks sejarah Raden Saleh serta cara penyampaian yang efektif bagi anak dalam ilustrasi. Pendekatan kuantitatif digunakan melalui penyebaran kuesioner untuk memetakan minat, tantangan pemahaman, serta preferensi visual anak terhadap media belajar sejarah dan pemahaman mereka mengenai Raden Saleh. Hasil desain menghadirkan media utama berupa buku ilustrasi interaktif yang menggabungkan *storytelling*, aktivitas sederhana, dan elemen visual yang komunikatif. Sementara media sekunder berupa poster, brosur, stiker, dan *merchandise* yang dibuat untuk memperkuat pengalaman belajar di luar buku. Berdasarkan *beta test* bersama anak-anak, media ini dinilai mampu meningkatkan ketertarikan terhadap tokoh Raden Saleh, membantu memahami konteks sejarah dengan lebih mudah, serta menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif.

Kata kunci: Pendidikan Sejarah Indonesia, Seni Lukis, Raden Saleh

INTERACTIVE BOOK TO INTRODUCE RADEN SALEH'S

PAINTING FOR CHILDREN

(Valerie Hermione HKS)

ABSTRACT (English)

Raden Saleh was Indonesia's first modern painter, known for his realistic works that immortalized various important historical events, such as the Capture of Prince Diponegoro. However, this figure is still rarely introduced to children through engaging media, so the opportunity to foster a sense of nationalism from an early age has not been optimally utilized. This role was created to present the figure of Raden Saleh in a format that is closer, more enjoyable, and appropriate to the cognitive development of children aged 8-10 years. The design process applied Tim Brown's design thinking method, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The research employed a qualitative approach through literature studies, direct observation of Raden Saleh's artworks in several museums, and interviews with experts, museum guides, and parents to understand both the historical context of Raden Saleh and effective ways to convey it to children through illustration. A quantitative approach was used through the distribution of questionnaires to map children's interests, understanding challenges, and visual preferences towards historical learning media and their understanding of Raden Saleh. The resulting design presents the primary media in the form of an interactive illustrated book that combines storytelling, simple activities, and communicative visual elements. Meanwhile, secondary media in the form of posters, brochures, stickers, and merchandise were created to strengthen the learning experience outside of the book. Based on beta tests with children, this media is considered capable of increasing interest in the figure of Raden Saleh, helping to understand the historical context more easily, and making the learning process more fun and interactive.

Keywords: Indonesian History Education, Painting Art, Raden Saleh

DAFTAR ISI

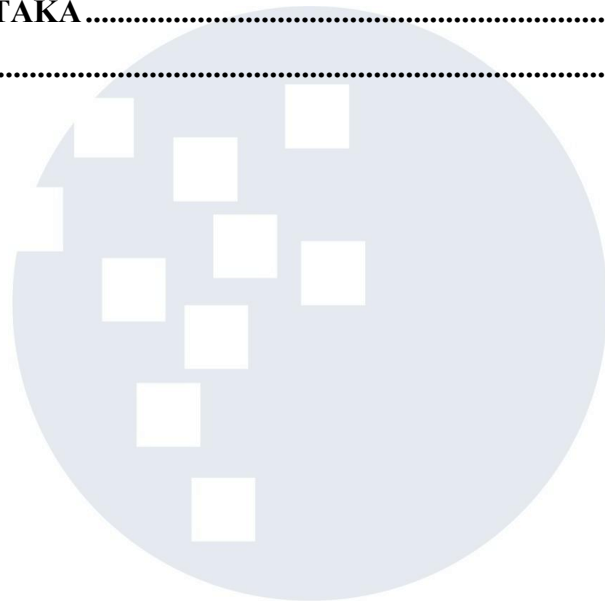
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	
KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
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. Jenis-Jenis Buku Interaktif.....	6
2.1.1.1. <i>Pop-Up Book</i>	6
2.1.1.2. <i>Peek A Boo Book</i>	7
2.1.1.3. <i>Pull Tab Book</i>	8
2.1.1.4. <i>Hidden Objects Book</i>	8
2.1.1.5. <i>Games Book</i>	9
2.1.1.6. <i>Participant Book</i>	10
2.1.2. Jenis Interaktivitas Buku.....	11

2.1.3. Anatomi Buku	16
2.1.4. Prinsip Desain	19
2.1.4.1. <i>Format</i>	19
2.1.4.2. <i>Balance</i>	22
2.1.4.3. <i>Visual Hierarchy</i>	23
2.1.4.4. <i>Rhythm</i>	24
2.1.4.5. <i>Unity</i>	24
2.1.5. Elemen Desain.....	25
2.1.5.1. <i>Line</i>	25
2.1.5.2. <i>Shapes</i>	26
2.1.5.3. <i>Color</i>	27
2.1.5.4. <i>Texture</i>	31
2.1.5.5. <i>Figure & Ground</i>	32
2.1.6. <i>Layout & Grid</i>	33
2.1.6.1. <i>Layout</i>	33
2.1.6.2. <i>Grid</i>	35
2.1.7. <i>Typography</i>	38
2.1.7.1. Klasifikasi Tipografi.....	38
2.1.7.2. Penempatan Tipografi.....	41
2.2 Raden Saleh	42
2.2.1. Perjalanan Hidup Raden Saleh	43
2.2.2. Ciri Khas Gaya dan Teknik Lukisan Raden Saleh	52
2.2.3. Lukisan Raden Saleh.....	53
2.2.3.1. Lukisan <i>Portrait</i>	53
2.2.3.2. Lukisan <i>Landscape</i>	58
2.2.3.3. Lukisan Manusia dan Hewan.....	64
2.2.4. Nilai Nasionalisme dalam Karya Raden Saleh	69
2.2.5. Pengaruh Raden Saleh terhadap Seni Lukis Indonesia.....	70
2.3 Penelitian Yang Relevan.....	71
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	76
3.1 Subjek Perancangan	76

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	78
3.2.1. <i>Emphatize</i>	79
3.2.2. <i>Define</i>	79
3.2.3. <i>Ideate</i>	80
3.2.4. <i>Prototype</i>	80
3.2.5. <i>Test</i>	81
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	81
3.3.1. Observasi	82
3.3.2. Wawancara.....	82
3.3.3. <i>Focus Group Discussion</i>	87
3.3.4. Kuesioner.....	88
3.3.5. Studi Eksisting	90
3.3.6. Studi Referensi.....	90
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	92
4.1 Hasil Perancangan	92
4.1.1. <i>Emphatize</i>	92
4.1.1.1. Hasil Observasi.....	93
4.1.1.2. Hasil Wawancara.....	98
4.1.1.3. Hasil FGD (<i>Focus Group Discussion</i>)	109
4.1.1.4. Survei Kuesioner	111
4.1.1.5. Studi Eksisting	125
4.1.1.6. Studi Referensi.....	132
4.1.1.7. Triangulasi Data	139
4.1.2. <i>Define</i>	140
4.1.2.1. <i>User Persona</i>	141
4.1.3. <i>Ideate</i>	144
4.1.3.1. <i>Mindmap</i>	144
4.1.3.2. <i>Big Idea</i>	146
4.1.3.3. <i>Tone Of Voice</i>	148
4.1.3.4. <i>Moodboard</i>	149
4.1.3.5. <i>Color Palette</i>	153

4.1.3.6. <i>Typography</i>	155
4.1.3.7. <i>Konsep</i>	156
4.1.4. <i>Prototype</i>	160
4.1.4.1. <i>Penentuan Format Buku</i>	160
4.1.4.2. <i>Breakdown Content</i>	161
4.1.4.3. <i>Kateren Buku</i>	180
4.1.4.4. <i>Flat Plan</i>	182
4.1.4.5. <i>Ilustrasi Karakter</i>	183
4.1.4.6. <i>Perancangan Ilustrasi Halaman Buku</i>	191
4.1.4.7. <i>Supergrafis</i>	194
4.1.4.8. <i>Cover Buku</i>	197
4.1.4.9. <i>Ilustrasi Asset Visual</i>	203
4.1.4.10. <i>Grid & Layout</i>	207
4.1.4.11. <i>Elemen Interaktif</i>	210
4.1.4.12. <i>Media Sekunder</i>	221
4.1.5 <i>Kesimpulan Perancangan</i>	237
4.1.6 <i>Testing</i>	239
4.2 <i>Pembahasan Perancangan</i>	257
4.2.1. <i>Analisis Market Validation/ Beta Test</i>	257
4.2.2. <i>Analisis Media Utama</i>	261
4.2.2.1. <i>Analisis Warna</i>	261
4.2.2.2. <i>Analisis Tipografi</i>	265
4.2.2.3. <i>Analisis Elemen Visual</i>	268
4.2.2.4. <i>Analisis Grid & Layout</i>	272
4.2.2.5. <i>Analisis Elemen Interaktif</i>	276
4.2.2.6. <i>Analisis Cover Buku</i>	281
4.2.2.7. <i>Analisis Konten</i>	283
4.2.3. <i>Analisis Media Sekunder</i>	286
4.2.3.1. <i>Analisis Puzzle</i>	286
4.2.3.2. <i>Analisis Letter to Raden Saleh</i>	289
4.2.3.3. <i>Analisis Poster & Brosur</i>	290

4.2.3.4. Analisis <i>Merchandise</i>	291
4.2.4. Anggaran	294
BAB V PENUTUP	300
5.1 Simpulan	300
5.2 Saran	301
DAFTAR PUSTAKA	303
LAMPIRAN	xix



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	72
Tabel 4.1 Analisis SWOT Buku Raden Saleh Kehidupan dan Karyanya.....	126
Tabel 4.2 Analisis SWOT Novel Pangeran dari Timur.	130
Tabel 4.3 <i>Keywords</i>	145
Tabel 4.4 <i>Big Idea</i>	146
Tabel 4.5 Konten Buku	161
Tabel 4.6 Teknik Perancangan Karakter.....	183
Tabel 4.7 Proses Supergrafis.....	195
Tabel 4.8 Proses Media Sekunder.....	222
Tabel 4.9 Biaya Desain Buku.....	294
Tabel 4.10 Biaya Produksi Buku 1000 Eksempalar.....	295
Tabel 4.11 Biaya Produksi Media Sekunder.....	297
Tabel 4.12 Biaya Total.....	298



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Pop up Book</i>	6
Gambar 2.2 Contoh <i>Peek a Boo Book</i>	7
Gambar 2.3 Contoh <i>Pull Tab Book</i>	8
Gambar 2.4 Contoh <i>Hidden Objects Book</i>	9
Gambar 2.5 Contoh <i>Games Book</i>	10
Gambar 2.6 Contoh <i>Participant Book</i>	11
Gambar 2.7 <i>Right-angle-V-fold</i>	12
Gambar 2.8 <i>Acute-angle V-fold</i>	12
Gambar 2.9 <i>Pointed V-fold</i>	13
Gambar 2.10 <i>Obtuse-angle V-fold</i>	13
Gambar 2.11 <i>Asymmetric V-fold</i>	13
Gambar 2.12 <i>Parallel-folds</i>	14
Gambar 2.13 <i>Parallelogram</i>	14
Gambar 2.14 <i>Asymmetric Parallel-folds</i>	15
Gambar 2.15 <i>Zig-Zag fold</i>	15
Gambar 2.16 <i>M-fold</i>	15
Gambar 2.17 <i>Book Block</i>	17
Gambar 2.18 <i>Page dan Grid</i>	19
Gambar 2.19 <i>Spread</i>	20
Gambar 2.20 <i>Single</i>	21
Gambar 2.21 <i>Spot</i>	22
Gambar 2.22 Contoh <i>Balance Buku</i>	23
Gambar 2.23 Contoh <i>Visual Hierarchy Buku</i>	23
Gambar 2.24 Contoh <i>Rhythm Buku</i>	24
Gambar 2.25 Contoh <i>Unity Buku</i>	25
Gambar 2.26 <i>Line</i>	26
Gambar 2.27 <i>Shape</i>	27
Gambar 2.28 Warna <i>Additive dan Subtractive</i>	28
Gambar 2.29 <i>Value, hue, Saturation</i>	29
Gambar 2.30 <i>Color Scheme</i>	31
Gambar 2.31 <i>Texture</i>	32
Gambar 2.32 <i>Figure & Ground</i>	32
Gambar 2.33 <i>Double page spread</i>	34
Gambar 2.34 <i>Single Page Spread</i>	35
Gambar 2.35 <i>Single-Column Grids</i>	36
Gambar 2.36 <i>Two-Column Grids</i>	36
Gambar 2.37 <i>Multi-Column Grids</i>	37
Gambar 2.38 <i>Modular Grids</i>	37
Gambar 2.39 <i>Hierarchical Grids</i>	38
Gambar 2.40 <i>Typeface Examples</i>	41
Gambar 2.41 Raden Saleh.....	44
Gambar 2.42 Tanda Tangan Raden Saleh.....	45
Gambar 2.43 Lukisan Raden Saleh : “Keluarga Jean Chretien Baud” (1831).....	48
Gambar 2.44 Raden Ayu Danoediredjo	50

Gambar 2.45 Kediaman Raden Saleh	52
Gambar 2.46 Lukisan Penangkapan Pangeran Diponegoro.....	54
Gambar 2.47 Lukisan Penyerahan diri Diponegoro.....	55
Gambar 2.48 Lukisan Gubernur Jendral Johanes Graaf Van Den Bosch	56
Gambar 2.49 Pertemuan Rahasia di Hutan	58
Gambar 2.50 Lukisan Gunung Merapi (Siang).....	59
Gambar 2.51 Lukisan Gunung Merapi (Malam).....	60
Gambar 2.52 Lukisan Banjir di Jawa Tengah.....	61
Gambar 2.53 <i>Le Radeau de la Méduse</i>	62
Gambar 2.54 Lukisan Kapal Karam Dihantam Badai	63
Gambar 2.55 Lukisan Badai di Laut	64
Gambar 2.56 Lukisan Perburuan Singa	65
Gambar 2.57 Lukisan Antara Hidup dan Mati.....	67
Gambar 2.58 Lukisan Perburuan Banteng	68
Gambar 4.1 Pameran NYALA 200 : Perang Diponegoro.....	93
Gambar 4.2 Lukisan Penangkapan Pangeran Diponegoro (1)	94
Gambar 4.3 Lukisan Penangkapan Pangeran Diponegoro (2)	95
Gambar 4.4 Lukisan Kapal Tenggelam & AR.....	96
Gambar 4.5 Pembelian Karya Raden Saleh	97
Gambar 4.6 Foto Wawancara dengan Bapak Suwarno.....	99
Gambar 4.7 Wawancara dengan Athiya Ramadhani	106
Gambar 4.8 FGD (<i>Focus Group Discussion</i>) dengan Anak usia 8-10 Tahun	110
Gambar 4.9 Grafik Domisili (Kiri) dan Umur Anak (Kanan)	111
Gambar 4.10 Anak yang Menyukai Pelajaran Sejarah di Sekolah	112
Gambar 4.11 Anak yang Membicarakan Tokoh Sejarah di Sekolah	113
Gambar 4.12 Grafik Pengenalan Tokoh Seni & Sejarah Raden Saleh	114
Gambar 4.13 Grafik Anak yang Pernah Mendengar Nama Raden Saleh	114
Gambar 4.14 Anak yang mengetahui Raden Saleh Pelukis Terkenal Indonesia	115
Gambar 4.15 Grafik Anak yang Mengetahui Judul Lukisan Raden Saleh	115
Gambar 4.16 Anak yang Mengetahui Lukisan Penangkapan Pangeran	116
Gambar 4.17 Anak yang Mengetahui Teknik Melukis.....	116
Gambar 4.18 Pemahaman Makna dan Pesan Lukisan Raden Saleh	117
Gambar 4.19 Grafik Media Pembelajaran Disekolah Sudah Menarik.....	117
Gambar 4.20 Tantangan Utama Dalam Mengenalkan Sejarah Kepada Anak	118
Gambar 4.21 Anak Sulit Mengenal Tokoh seperti Raden Saleh	118
Gambar 4.22 Grafik media yang Paling Sering Digunakan Anak.....	119
Gambar 4.23 Grafik Tokoh Raden Saleh Menumbuhkan Rasa Cinta Budaya ...	120
Gambar 4.24 Grafik Buku Ilustrasi Interaktif Media yang Menarik	120
Gambar 4.25 Anak Lebih Mudah Memahami Sejarah Melalui Gambar	121
Gambar 4.26 Grafik Visual Storytelling membantu anak memahami Sejarah...	121
Gambar 4.27 Anak Lebih Antusias Belajar jika Ada Aktivitas dalam Buku.....	122
Gambar 4.28 Cerita Bergambar Lebih Disukai Anak Dibandingkan Teks	122
Gambar 4.29 Faktor yang Paling Mendorong Anak Tertarik Belajar Sejarah....	123
Gambar 4.30 Harapan Utama Orangtua Lebih Mengenal Tokoh Raden Saleh..	123
Gambar 4.31 <i>Cover</i> Buku Raden Saleh dan Karyanya	126
Gambar 4.32 <i>Cover</i> Buku Pangeran dari Timur	130

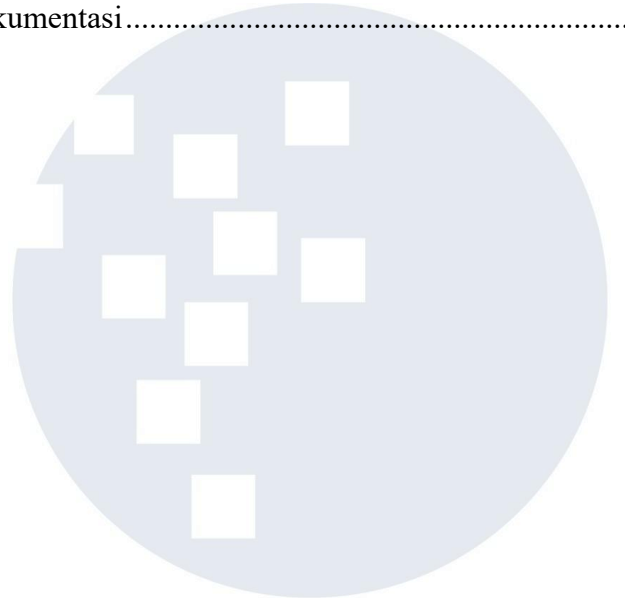
Gambar 4.33 Cover Buku <i>Ella in the Garden of Giverny</i>	134
Gambar 4.34 Halaman <i>Vincent Van Gogh : He saw the world</i>	135
Gambar 4.35 Cover Buku <i>Vincent Van Gogh : He saw the world</i>	137
Gambar 4.36 Halaman Buku <i>Vincent Van Gogh : He saw the world</i>	138
Gambar 4.37 <i>User Persona</i> Stanlee	142
Gambar 4.38 <i>User Persona</i> Stus	143
Gambar 4.39 <i>Mindmap</i>	145
Gambar 4.40 <i>Tone Of Voice</i>	148
Gambar 4.41 <i>Moodboard</i>	149
Gambar 4.42 <i>Layout</i>	150
Gambar 4.43 <i>Typography</i>	150
Gambar 4.44 <i>Environment (Indonesia)</i>	151
Gambar 4.45 <i>Environment (Eropa)</i>	152
Gambar 4.46 Referensi <i>Character</i>	152
Gambar 4.47 Referensi <i>Outuput Buku</i>	153
Gambar 4.48 <i>Color Palette Primary</i>	154
Gambar 4.49 <i>Color Palette Secondary</i>	154
Gambar 4.50 <i>Typography Cover</i>	155
Gambar 4.51 <i>Typography Body Text</i>	156
Gambar 4.52 <i>Stylescape</i>	157
Gambar 4.53 <i>Alternatif Key Visual</i>	158
Gambar 4.54 <i>Key Visual</i> terpilih.....	159
Gambar 4.55 <i>Kateren</i>	181
Gambar 4.56 <i>Flat Plan</i>	182
Gambar 4.57 Referensi Perancangan Karakter Perempuan (Anna).....	184
Gambar 4.58 Sketsa dan <i>Final Color</i> Karakter Perempuan (Anna)	185
Gambar 4.59 Referensi Karakter Laki-Laki (Leo).....	186
Gambar 4.60 Sketsa dan <i>Final Color</i> Karakter Laki-laki (Leo)	187
Gambar 4.61 Referensi Raden Saleh	188
Gambar 4.62 Sketsa dan <i>Final Color</i> Karakter Raden Saleh.....	188
Gambar 4.63 Referensi Karakter Kuas (<i>Aru</i>).....	189
Gambar 4.64 Sketsa dan <i>Final Color</i> Karakter Kuas (<i>Aru</i>).....	190
Gambar 4.65 Sketsa Halaman.....	192
Gambar 4.66 <i>Final Color</i>	193
Gambar 4.67 Referensi Supergrafis	194
Gambar 4.68 Sketsa <i>Cover</i> depan dan belakang.....	198
Gambar 4.69 <i>Cover</i> Depan.....	199
Gambar 4.70 <i>Cover</i> Belakang.....	200
Gambar 4.71 <i>Final Cover</i> Depan dan Belakang.....	201
Gambar 4.72 <i>Grid Cover</i> Depan dan Belakang	202
Gambar 4.73 <i>Final Cover</i> Depan dan Belakang.....	203
Gambar 4.74 Referensi Aset Visual.....	204
Gambar 4.75 <i>Final Cover</i> Depan dan Belakang.....	205
Gambar 4.76 <i>Final Color</i> Aset Visual.....	206
Gambar 4.77 <i>Single Column Grid</i>	207
Gambar 4.78 <i>Single Column Grid</i>	208

Gambar 4.79 <i>Single page spread</i>	208
Gambar 4.80 <i>Double page spread</i>	209
Gambar 4.81 <i>Pop-up</i>	211
Gambar 4.82 <i>Pop-up</i> Berdiri.....	212
Gambar 4.83 <i>Pull tab</i> Gunung merapi	213
Gambar 4.84 <i>Pull tab</i> Lukisan Raden Saleh	214
Gambar 4.85 <i>Pop-up</i> berdiri	215
Gambar 4.86 <i>Peek a boo</i> Raden Saleh	216
Gambar 4.87 <i>Peek-A-Boo Emotion Palette</i>	216
Gambar 4.88 <i>Peek-A-Boo Jendela</i>	217
Gambar 4.89 <i>Peek-a-boo</i> surat Raden Saleh.....	217
Gambar 4.90 <i>Sketsa Puzzle</i>	218
Gambar 4.91 <i>Final Puzzle</i>	219
Gambar 4.92 <i>Raden Saleh Art tools</i>	221
Gambar 4.93 <i>A5 Poster</i>	225
Gambar 4.94 <i>A5 Poster</i>	226
Gambar 4.95 <i>Letter to Raden Saleh</i>	228
Gambar 4.96 <i>Letter to Raden Saleh</i>	229
Gambar 4.97 <i>Letter to Raden Saleh</i>	230
Gambar 4.98 <i>Letter to Raden Saleh</i>	231
Gambar 4.99 <i>Letter to Raden Saleh</i>	232
Gambar 4.100 <i>Kotak Pensil</i>	233
Gambar 4.101 <i>Mockup Kotak Pensil</i>	234
Gambar 4.102 <i>Pembatas Buku</i>	235
Gambar 4.103 <i>Puzzle Raden Saleh</i>	236
Gambar 4.104 <i>Letter to Raden Saleh</i>	237
Gambar 4.105 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor satu.....	239
Gambar 4.106 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor dua	240
Gambar 4.107 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor tiga	240
Gambar 4.108 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor empat	241
Gambar 4.109 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor lima	241
Gambar 4.110 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor enam	242
Gambar 4.111 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor tujuh.....	243
Gambar 4.112 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor delapan.....	243
Gambar 4.113 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor Sembilan.....	244
Gambar 4.114 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor sepuluh.....	244
Gambar 4.115 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor sebelas	245
Gambar 4.116 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor dua belas	246
Gambar 4.117 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor tiga belas.....	246
Gambar 4.118 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor empat belas	247
Gambar 4.119 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor lima belas.....	247
Gambar 4.120 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor enam belas	248
Gambar 4.121 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor tujuh belas.....	248
Gambar 4.122 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor delapan belas	249
Gambar 4.123 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor Sembilan belas.....	249
Gambar 4.124 Hasil Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Nomor dua puluh	250

Gambar 4.125 Kelebihan dari Buku.....	250
Gambar 4.126 Kekurangan dari Buku	251
Gambar 4.127 <i>Feedback</i> Keseluruhan Buku	252
Gambar 4.128 <i>Before & After</i> Revisi.....	253
Gambar 4.129 <i>Before & After</i> Revisi.....	254
Gambar 4.130 <i>Before & After</i> Revisi.....	255
Gambar 4.131 <i>Before & After</i> Revisi.....	255
Gambar 4.132 <i>Before & After</i> Revisi.....	256
Gambar 4.133 <i>Beta Test</i>	258
Gambar 4.134 <i>Beta Test Activity</i>	259
Gambar 4.135 <i>Beta Test</i> Tempel <i>Sticker</i>	260
Gambar 4.136 Analisis Warna <i>Background</i> Buku.....	262
Gambar 4.137 Analisis Warna <i>full color background</i>	263
Gambar 4.138 Analisis Warna <i>background</i>	264
Gambar 4.139 <i>Font</i> Gloriana	265
Gambar 4.140 <i>Font</i> Biski.....	266
Gambar 4.141 Analisis <i>Typography</i>	267
Gambar 4.142 Analisis Karakter.....	269
Gambar 4.143 Analisis Asset Visual	270
Gambar 4.144 Analisis Supergraphic	271
Gambar 4.145 <i>Single Column Grid</i>	272
Gambar 4.146 <i>Single page Spread</i>	273
Gambar 4.147 <i>Double page Spread</i>	274
Gambar 4.148 Format <i>Spot</i>	275
Gambar 4.149 <i>Pop-up</i>	277
Gambar 4.150 <i>Pop-up</i> Berdiri.....	277
Gambar 4.151 <i>Pull tab</i> Gunung Merapi.....	278
Gambar 4.152 <i>Peek a boo</i> Raden Saleh.....	279
Gambar 4.153 <i>Raden Saleh Art tools</i>	280
Gambar 4.154 Final Cover Depan dan Belakang.....	281
Gambar 4.155 <i>Mock up</i>	282
Gambar 4.156 Analisis Warna <i>Background</i>	284
Gambar 4.157 Analisis Warna <i>Background</i>	285
Gambar 4.158 <i>Puzzle</i> Raden Saleh	288
Gambar 4.159 <i>Letter to Raden Saleh</i>	289
Gambar 4.160 <i>Letter to Raden Saleh</i>	290
Gambar 4.161 <i>Sticker Set</i>	291
Gambar 4.162 <i>Sticker Set</i>	292
Gambar 4.163 Pembatas Buku.....	292
Gambar 4.164 Kotak Pensil	293
Gambar 4.165 Gantungan Kunci	293

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Persentase Turnitin.....	xix
Lampiran 2. <i>Form</i> Bimbingan.....	xxiii
Lampiran 3. <i>Non-Disclosure Agreement</i> (Kualitatif - Wawancara & FGD)	xxv
Lampiran 4. <i>Consent Form</i> (Kuantitatif – Kuesioner).....	xxxiii
Lampiran 5. Hasil Kuesioner	xxxiv
Lampiran 6. Transkrip Wawancara & FGD.....	xlii
Lampiran 7. Dokumentasi.....	lviii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA