

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
MENGENAI “LEGENDA PESUT MAHAKAM”**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Jennifer Aldythio

00000068809

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

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
MENGENAI “LEGENDA PESUT MAHAKAM”**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Jennifer Aldythio

00000068809

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

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jennifer Aldythio
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068809
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 ILUSTRASI INTERAKTIF MENGENAI “LEGENDA PESUT MAHAKAM”

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



(Jennifer Aldythio)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jennifer Aldythio
NIM : 00000068809
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif mengenai Legenda Pesut Mahakam

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas~~/Project/Tugas Akhir* sebagai berikut:

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ 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, 6 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Jennifer Aldythio)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF MENGENAI “LEGENDA PESUT MAHAKAM”

Oleh

Nama Lengkap : Jennifer Aldythio
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068809
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

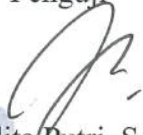
Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

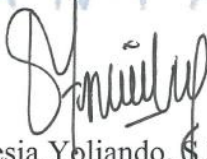
Penguji


Gisela Anindita Putri, S.Sn., M.Sn.
0327059301/ 100311

Pembimbing


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

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 : Jennifer Aldythio
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068809
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
INTERAKTIF MENGENAI “LEGENDA
PESUT MAHAKAM”

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, 6 Januari 2026



(Jennifer Aldythio)

* 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 kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan "Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif mengenai Legenda Pesut Mahakam" ini dapat diselesaikan dengan baik sebagai salah satu Tugas Akhir yang menjadi syarat dalam kelulusan. Laporan ini berisi riset data sebagai bentuk penelitian serta perancangan media buku ilustrasi interaktif dengan topik mengenai Legenda Pesut Mahakam.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak telah memberikan bimbingan, dukungan, dan bantuan yang sangat berarti. Bantuan tersebut sangat membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, penulis 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. Christina Flora, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Djurmin Balisa, S.Pd., sebagai kepala sekolah SD Kristen Sunodia 1 yang telah memberikan izin serta dukungan selama proses pengumpulan data.
6. Ramadhan S. Pernyata, S.Ds., M.Ds., sebagai narasumber yang telah memberikan wawasan serta pandangan seputar pesut dan *Visual Storytelling*.
7. Rizal Effendi Panga, M.Pd., sebagai narasumber yang telah memberikan wawasan dan pandangannya seputar cerita rakyat dan penerapan moral.
8. Aprilia Muktirina, sebagai narasumber yang telah memberikan wawasan mengenai penggunaan ilustrasi dan narasi yang tepat bagi anak.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat berguna dalam meningkatkan minat membaca serta berperan dalam melestarikan warisan budaya Kalimantan Timur. Penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Akhir kata, semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak terkait.

Tangerang, 6 Januari, 2026



(Jennifer Aldythio)



PERANCANGAN MEDIA INFORMASI MENGENAI

“LEGENDA PESUT MAHAKAM”

(Jennifer Aldythio)

ABSTRAK

Di era modernisasi, minat generasi muda terhadap cerita rakyat semakin menurun akibat masuknya budaya asing dan perubahan pola konsumsi media digital. Minimnya dokumentasi yang menarik juga menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan cerita rakyat, termasuk Legenda Pesut Mahakam dari Kalimantan Timur, kurang dikenal oleh generasi muda. Faktanya, cerita ini mengandung pesan moral yang penting mengenai norma kesopanan dan kewaspadaan dalam berinteraksi dengan orang asing. Sebagai solusi, penelitian ini mengusulkan perancangan buku ilustrasi interaktif yang mampu meningkatkan daya tarik dan pemahaman generasi muda terhadap cerita rakyat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur, wawancara, dan observasi untuk memahami kebutuhan target audiens. Selain itu, dilakukan analisis terhadap media yang efektif dalam menyampaikan cerita rakyat kepada anak-anak. Data prapenelitian menunjukkan bahwa visual dan interaktivitas dapat meningkatkan daya ingat lebih tinggi setelah lebih dari tiga hari, dibandingkan melalui teks atau audio. Oleh karena itu, buku ilustrasi interaktif dinilai sebagai media yang efektif dalam memperkenalkan kembali Legenda Pesut Mahakam. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi upaya pelestarian budaya dengan pendekatan yang lebih relevan bagi generasi muda.

Kata kunci: Buku Ilustrasi Interaktif, *Legenda Pesut Mahakam*, Cerita Rakyat

DESIGNING AN INTERACTIVE ILLUSTRATED BOOK ON THE LEGEND OF THE PESUT MAHAKAM

(Jennifer Aldythio)

ABSTRACT (English)

In the era of modernization, young people's interest in folklore has been declining due to the influence of foreign cultures and changes in digital media consumption patterns. The lack of engaging documentation is also one of the main factors causing folklore, including the Legenda Pesut Mahakam from East Kalimantan, to be less known among the younger generation. In fact, this story carries important moral messages about the norms of politeness and vigilance when interacting with strangers. As a solution, this study proposes the design of an interactive illustrated book that can enhance young people's interest and understanding of folklore. This research employs a qualitative method with a literature review, interviews, and observations to understand the needs of the target audience. Additionally, an analysis is conducted to determine the most effective media for conveying folklore to children. Pre-research data indicate that visuals and interactivity can significantly improve memory retention after more than three days compared to text or audio alone. Therefore, an interactive illustrated book is considered an effective medium for reintroducing Legenda Pesut Mahakam. It is expected that the results of this study will contribute to cultural preservation through a more relevant approach for the younger generation.

Keywords: Interactive Illustration Book, Legenda Pesut Mahakam, Folklore

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

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
ABSTRACT (<i>English</i>)	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
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 Ilustrasi	5
2.1.1 Tata Letak	5
2.1.2 Warna	8
2.1.3 Tipografi	24
2.1.2 <i>Grid</i>	36
2.1.3 Ilustrasi Anak	39
2.1.4 <i>Point of View</i>	43
2.1.5 Karakter	47
2.1.6 Anatomi Buku	52
2.2 Buku Interaktif	54
2.2.1 Jenis Interaktif	55

2.2.2 Mekanisme <i>Paper Engineering</i>	60
2.2.3 Prinsip Desain Buku Interaktif.....	63
2.2.4 <i>Storytelling</i>	65
2.3 Legenda Pesut Mahakam	67
2.3.1 Sejarah	68
2.3.2 Alur cerita	68
2.3.3 Nilai moral	71
2.4 Penelitian yang Relevan.....	73
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	75
3.1 Subjek Perancangan	75
3.1.1 Primer.....	75
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	76
3.2.1 <i>Developing the Brief</i>	78
3.2.2 <i>Answering the Brief</i>	78
3.2.3 <i>Conceptual Process</i>	78
3.2.4 <i>Research</i>	79
3.2.5 <i>Drawing</i>	79
3.2.6 <i>Prototype</i>	79
3.2.7 <i>Test</i>	80
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	80
3.3.1 Wawancara	81
3.3.2 Kuesioner	89
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	94
3.3.4 Studi Referensi	96
3.3.5 Studi Eksisting.....	96
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	98
4.1 Hasil Perancangan	98
4.1.1 <i>Developing the Brief</i>	98
4.1.2 <i>Answering the Brief</i>	125
4.1.3 <i>Conceptual Process</i>	130
4.1.4 <i>Research</i>	151
4.1.5 <i>Drawing</i>	156

4.1.6 Prototype	166
4.1.7 Test.....	193
4.1.8 Kesimpulan Perancangan.....	211
4.2 Pembahasan Perancangan	211
4.2.1 Beta Test	211
4.2.2 Analisa Desain Media Utama.....	217
4.2.3 Analisis Media Sekunder.....	236
4.2.4 Anggaran.....	245
BAB V PENUTUP.....	247
5.1 Simpulan	247
5.2 Saran	248
DAFTAR PUSTAKA.....	xx
LAMPIRAN.....	xxiv



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Relevan	73
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara Guru Bahasa Indonesia.....	82
Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara Penulis Buku ‘Jurnal Tepian Mahakam’	85
Tabel 3.3 Pertanyaan Wawancara Ilustrator dan Analis Buku Anak.....	88
Tabel 3.4 Pertanyaan Kuesioner	90
Tabel 3.5 Pertanyaan <i>Focus Group Discussion</i>	94
Tabel 4.1 Tabel Hasil Kuesioner.....	107
Tabel 4.2 Hasil <i>Focus Group Discussion</i>	114
Tabel 4.3 Analisis SWOT ‘Dipper’s and Mabel’s Guide to Mystery’	119
Tabel 4.4 Analisis SWOT ‘The Egyptians’	121
Tabel 4.5 Analisis SWOT ‘Ladybirds Do Not Go to Day Care’	122
Tabel 4.6 Analisis SWOT Video Animasi Legenda Pesut Mahakam	124
Tabel 4.7 <i>Creative Brief</i>	125
Tabel 4.8 Tabel <i>Content Breakdown</i>	141
Tabel 4.9 Tabel <i>Storyline</i>	144
Tabel 4.10 Tabel Hasil <i>Alpha Test</i>	194
Tabel 4.11 Hasil Kritik dan Saran <i>Alpha Test</i>	196
Tabel 4.12 Hasil <i>Beta Test</i>	214
Tabel 4.13 <i>Budgeting</i> Jasa Desain	245
Tabel 4.14 <i>Budgeting</i> Jasa Cetak	245
Tabel 4.15 <i>Budgeting</i> Promosi.....	246



DAFTAR GAMBAR

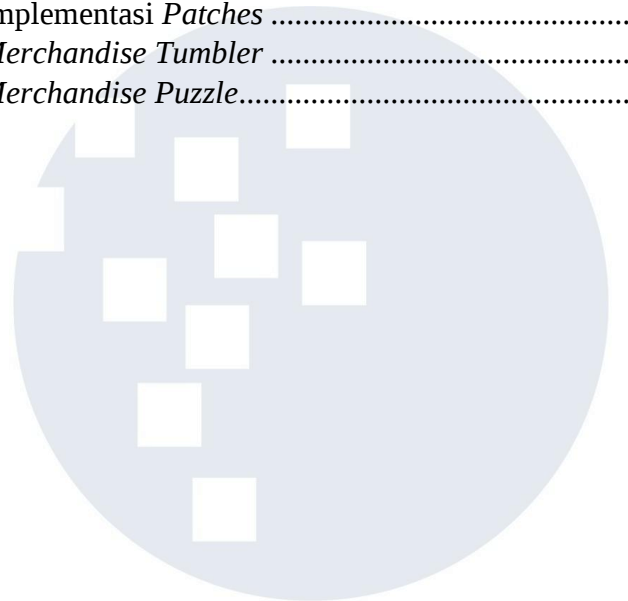
Gambar 2.1 Ilustrasi Buku Anak Dengan Penataan ‘Spread’	6
Gambar 2.2 Ilustrasi Buku Anak Dengan Penataan ‘Single’	7
Gambar 2.3 Ilustrasi Buku Anak Dengan Penataan ‘Spot’	8
Gambar 2.4 Harmoni Wana RGB	10
Gambar 2.5 Harmoni Wana CMYK	11
Gambar 2.6 <i>Pantone Formula Guide</i>	12
Gambar 2.7 Komposisi Warna <i>Complementary</i>	13
Gambar 2.8 Komposisi Warna <i>Split Complementary</i>	14
Gambar 2.9 Komposisi Warna <i>Split Complementary</i>	14
Gambar 2.10 Komposisi Warna <i>Triad</i>	15
Gambar 2.11 Komposisi Warna <i>Tetrad</i>	15
Gambar 2.12 Komposisi Warna <i>Monochromatic</i>	16
Gambar 2.13 Kombinasi Warna ‘Floret’	17
Gambar 2.14 Kombinasi Warna ‘Vibrant and Bright’	18
Gambar 2.15 Kombinasi Warna ‘Early Summer Breeze’	19
Gambar 2.16 Kombinasi Warna ‘Aqua Elegance’	19
Gambar 2.17 Kombinasi Warna ‘Vineyard in the Morning Mist’	20
Gambar 2.18 Kombinasi Warna ‘Moonlight Serenade’	21
Gambar 2.19 Kombinasi Warna ‘Cave Painting’	22
Gambar 2.20 Kombinasi Warna ‘Mountain and Water Nymphs’	23
Gambar 2.21 Kombinasi Warna ‘Natural Modern’	24
Gambar 2.22 <i>Typeface</i> Jenis ‘Serif’	27
Gambar 2.23 <i>Typeface</i> Jenis ‘Sans Serif’	28
Gambar 2.24 <i>Typeface</i> Jenis ‘Script’	28
Gambar 2.25 <i>Typeface</i> Jenis ‘Handwriting’	29
Gambar 2.26 <i>Typeface</i> Jenis ‘Blackletter’	29
Gambar 2.27 <i>Typeface</i> Jenis ‘Titling Font’	30
Gambar 2.28 <i>Typeface</i> Jenis ‘Decorative and Display’	30
Gambar 2.29 Contoh Tipografi Pada Buku Anak	31
Gambar 2.30 Contoh Penerapan <i>Alignment Flush Left</i>	32
Gambar 2.31 Contoh Penerapan <i>Alignment Flush Right</i>	33
Gambar 2.32 Contoh Penerapan <i>Alignment Justified</i>	34
Gambar 2.33 Contoh Penerapan <i>Alignment Centered Type</i>	35
Gambar 2.34 Contoh Penerapan <i>Wrap-around Type</i>	35
Gambar 2.35 Contoh Penerapan <i>Contoured Type</i>	36
Gambar 2.36 <i>Single-column Grid</i>	37
Gambar 2.37 <i>Two-column Grid</i>	37
Gambar 2.38 <i>Multicolumn Grid</i>	38
Gambar 2.39 <i>Modular Grid</i>	38
Gambar 2.40 <i>Hierarical Grid</i>	39

Gambar 2.41 Gaya Ilustrasi ‘Cartoon’	40
Gambar 2.42 Gaya Ilustrasi ‘Realistic’	40
Gambar 2.43 Gaya Ilustrasi ‘Whimsical’	41
Gambar 2.44 Gaya Ilustrasi ‘Line Drawings’	41
Gambar 2.45 Gaya Ilustrasi ‘Sketchy Drawings’	42
Gambar 2.46 Gaya Ilustrasi ‘Stylized’	43
Gambar 2.47 Sudut Pandang Mata Burung	44
Gambar 2.48 Sudut Pandang Mata Semut	45
Gambar 2.49 Sudut Pandang Frontal atau Sejajar	45
Gambar 2.50 Sudut Pandang <i>Zoom Out</i>	46
Gambar 2.51 Sudut Pandang <i>Zoom In</i>	46
Gambar 2.52 Bentuk Karakter Lingkaran	47
Gambar 2.53 Bentuk Karakter Segitiga	48
Gambar 2.54 Bentuk Karakter Kotak	48
Gambar 2.55 Emosi dan Gerak Tubuh Karakter	49
Gambar 2.56 Anatomi Buku	52
Gambar 2.57 Buku Interaktif <i>Pop-up</i>	56
Gambar 2.58 Buku Interaktif <i>Peek a Boo</i>	57
Gambar 2.59 Buku Interaktif <i>Pull a Tab</i>	57
Gambar 2.60 Buku Interaktif <i>Hidden Object</i>	58
Gambar 2.61 Buku Interaktif <i>Games</i>	59
Gambar 2.62 Buku Interaktif <i>Participation Book</i>	59
Gambar 2.63 Mekanisme <i>Pull-Strips</i>	62
Gambar 2.64 Mekanisme <i>Pivots</i>	63
Gambar 2.65 Mekanisme <i>Flaps</i>	63
Gambar 2.66 Freytag’s Pyramid	66
Gambar 4.1 Wawancara dengan Rizal Effendi Panga	100
Gambar 4.2 Wawancara dengan Ramadhan S. Pernyata	103
Gambar 4.3 Dokumentasi Kuesioner	107
Gambar 4.4 Dokumentasi <i>Focus Group Discussion</i>	114
Gambar 4.5 Gravity Falls: Dipper’s and Mabel’s Guide to Mystery	118
Gambar 4.6 Hide and Seek History: The Egyptians	120
Gambar 4.7 Ladybirds Do Not Go to Day Care	122
Gambar 4.8 Animasi Cerita Legenda Pesut Mahakam	123
Gambar 4.9 User Persona Primer	128
Gambar 4.10 User Persona Sekunder	129
Gambar 4.11 <i>Mindmap</i>	131
Gambar 4.12 Alternatif <i>Big Idea</i>	132
Gambar 4.13 <i>Moodboard</i>	133
Gambar 4.14 <i>Reference Board</i> Latar	134
Gambar 4.15 <i>Reference Board</i> Karakter	135
Gambar 4.16 <i>Reference Board</i> Interaktivitas	136
Gambar 4.17 Referensi Tipografi	137

Gambar 4.18 <i>Stylescape</i>	138
Gambar 4.19 <i>Color Palette</i>	139
Gambar 4.20 Iterasi Tipografi.....	140
Gambar 4.21 <i>Storyboard</i>	150
Gambar 4.22 Pesut Mahakam	152
Gambar 4.23 Kawasan Tani Baru	153
Gambar 4.24 Penampilan Suku Dayak Kenyah.....	154
Gambar 4.25 Atribut Pakaian Lelaki Dayak	155
Gambar 4.26 Motif Dayak	155
Gambar 4.27 Rumah Lamin.....	156
Gambar 4.28 Referensi Karakter Bima.....	158
Gambar 4.29 Sketsa Karakter Bima.....	158
Gambar 4.30 <i>Character Sheets Bima</i>	159
Gambar 4.31 <i>Character Sheets Pesut</i>	160
Gambar 4.32 <i>Character Sheets Nanjan</i>	160
Gambar 4.33 Perancangan Karakter Nara.....	161
Gambar 4.34 Referensi Karakter Kakek	162
Gambar 4.35 Perancangan Karakter Kakek	163
Gambar 4.36 Alternatif Sampul Buku	165
Gambar 4.37 Finalisasi Sampul Buku.....	165
Gambar 4.38 Referensi <i>Lift the Flap</i>	167
Gambar 4.39 Sketsa <i>Lift the Flap</i>	167
Gambar 4.40 <i>Layouting Printing Flap</i>	168
Gambar 4.41 Hasil Penerapan <i>Lift the Flap</i>	168
Gambar 4.42 Referensi <i>Pop-up</i>	169
Gambar 4.43 Sketsa <i>Pop-up</i>	169
Gambar 4.44 <i>Dummy Pop-up</i>	170
Gambar 4.45 Hasil Penerapan <i>Pop-up</i>	171
Gambar 4.46 Sketsa <i>Puzzle Keping Memori</i>	171
Gambar 4.47 Hasil <i>Rendering Keping Memori</i>	172
Gambar 4.48 Penerapan <i>Pull Out Pieces</i>	172
Gambar 4.49 Referensi <i>Pull-tab</i>	173
Gambar 4.50 Sketsa <i>Pull-tab</i>	174
Gambar 4.51 Hasil Penerapan <i>Pull-tab</i>	174
Gambar 4.52 Referensi <i>Circular Motion</i>	175
Gambar 4.53 Sketsa <i>Circular Motion</i>	176
Gambar 4.54 Referensi <i>Anaglyph</i>	177
Gambar 4.55 Sketsa <i>Anaglyph</i>	178
Gambar 4.56 Penerapan <i>Color Reveal</i>	178
Gambar 4.57 Sketsa <i>Lenticular</i>	179
Gambar 4.58 Penerapan <i>Lenticular</i>	180
Gambar 4.59 Referensi <i>Point of Purchase</i>	182
Gambar 4.60 Sketsa <i>Point of Purchase</i>	182

Gambar 4.61 Hasil Akhir Partisi <i>Point of Purchase</i>	183
Gambar 4.62 Referensi Stiker	184
Gambar 4.63 Sketsa Stiker	184
Gambar 4.64 Finalisasi Stiker	185
Gambar 4.65 Referensi <i>T-Shirt</i>	186
Gambar 4.66 Sketsa <i>T-Shirt</i>	187
Gambar 4.67 Finalisasi <i>T-Shirt</i>	187
Gambar 4.68 Referensi <i>Tumbler</i>	188
Gambar 4.69 Hasil Akhir <i>Tumbler</i>	188
Gambar 4.70 Referensi <i>Pattern</i>	189
Gambar 4.71 Penggunaan <i>Grid Pattern</i>	189
Gambar 4.72 Hasil Akhir Kaos Kaki	190
Gambar 4.73 Referensi <i>Patch</i>	191
Gambar 4.74 Sketsa Elemen <i>Patch</i>	191
Gambar 4.75 Hasil <i>Embriodery Patch</i>	192
Gambar 4.76 Penggunaan <i>Grid</i> Pada <i>Puzzle</i>	192
Gambar 4.77 Hasil Akhir <i>Puzzle</i>	193
Gambar 4.78 Revisi Sampul Buku.....	199
Gambar 4.79 Revisi Halaman Nanjan dan Nara Mengumpulkan Kayu Bakar...	200
Gambar 4.80 Revisi Interaksi Kayu Bakar	201
Gambar 4.81 Revisi Halaman Bima Masuk ke Dunia Bawah Sungai	202
Gambar 4.82 Revisi Halaman Gelembung Memori Pesut	203
Gambar 4.83 Revisi Halaman Perkenalan Nanjan dan Nara	204
Gambar 4.84 Penambahan Interaksi <i>Sliding Action</i>	205
Gambar 4.85 Penambahan Detail <i>Pop-Up</i> Gubuk	206
Gambar 4. 86 Revisi Halaman Keping Memori Nanjan	207
Gambar 4.87 Revisi Peletakkan Keping <i>Puzzle</i>	208
Gambar 4.88 Revisi Interaksi Transformasi Bima.....	209
Gambar 4.89 Revisi Halaman Akhir.....	210
Gambar 4.90 Dokumentasi Beta Test	212
Gambar 4.91 Desain Sampul Buku.....	217
Gambar 4.92 Penerapan <i>Layout Spread</i>	222
Gambar 4.93 Penerapan <i>Layout Single Spread dan Spot</i>	222
Gambar 4.94 Penerapan <i>White Space</i>	223
Gambar 4.95 Penerapan <i>Modular Grid</i>	224
Gambar 4. 96 Penggunaan Tipografi Karya	225
Gambar 4.97 Penerapan Warna Pada Tipografi.....	226
Gambar 4.98 Penerapan Visual Latar	229
Gambar 4.99 Penerapan Interaksi <i>Lift the Flap</i>	231
Gambar 4.100 Penerapan <i>Paper Engineering</i>	232
Gambar 4.101 Penerapan <i>Pull a Tab</i>	233
Gambar 4.102 Penerapan <i>Puzzle</i>	233
Gambar 4.103 Penerapan <i>Follow the Line</i>	234

Gambar 4.104 Penerapan <i>Hidden Object</i>	235
Gambar 4.105 Penerapan Cetak <i>Lenticular</i>	236
Gambar 4.106 <i>Mock Up Point of Purchase</i>	237
Gambar 4.107 <i>Freebies Sticker</i>	238
Gambar 4.108 <i>Merchandise T-Shirt</i>	240
Gambar 4.109 <i>Merchandise Kaos Kaki</i>	241
Gambar 4.110 <i>Merchandise Patches</i>	241
Gambar 4.111 Implementasi <i>Patches</i>	242
Gambar 4.112 <i>Merchandise Tumbler</i>	243
Gambar 4.113 <i>Merchandise Puzzle</i>	244



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxiv
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxxiv
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xl
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xli
Lampiran <i>Consent Form</i>	xliv
Lampiran Hasil Kuesioner	xlvi
Lampiran Transkrip Wawancara Dengan Bapak Rizal Effendi Panga.....	liii
Lampiran Transkrip Wawancara Dengan Bapak Ramadhan S. Pernyata.....	lx
Lampiran Transkrip Wawancara Dengan Aprilia Muktirina	lxxiv
Lampiran Transkrip Focus Group Discussion	lxxix
Lampiran Hasil <i>Alpha Test</i>	lxxxvii
Lampiran Hasil <i>Beta Test</i>	xcix
Lampiran Dokumentasi.....	cviii

