

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
MENGENAI CERITA RAKYAT CALONARANG UNTUK
ANAK SEKOLAH DASAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Ni Made Maharani Kusuma Dewi
00000069263**

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

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
MENGENAI CERITA RAKYAT CALONARANG UNTUK
ANAK SEKOLAH DASAR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Ni Made Maharani Kusuma Dewi

00000069263

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

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ni Made Maharani Kusuma Dewi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069263

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
MENGENAI CERITA RAKYAT CALONARANG
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**

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



(Ni Made Maharani Kusuma Dewi)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ni Made Maharani Kusuma Dewi
NIM : 00000069263
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
INTERAKTIF MENGENAI CERITA RAKYAT
CALONARANG UNTUK ANAK SEKOLAH
DASAR

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 menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 6 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Ni Made Maharani Kusuma Dewi)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
MENGENAI CERITA RAKYAT CALONARANG UNTUK
ANAK SEKOLAH DASAR**

Oleh

Nama Lengkap : Ni Made Maharani Kusuma Dewi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069263
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026
Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Nadia Mahrami, M.Ds.
0416038705/ 039375

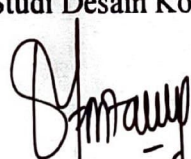
Penguji


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 : Ni Made maharani Kusuma Dewi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069263
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ ~~S2~~
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
INTERAKTIF MENGENAI CERITA
RAKYAT CALONARANG UNTUK
ANAK SEKOLAH DASAR

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, 6 Januari 2026



(Ni Made Maharani Kusuma Dewi)

* 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 penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat melakukan tugas akhir dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Mengenai Cerita Rakyat Calonarang untuk Anak Sekolah Dasar”. Tugas akhir ini disusun untuk melestarikan cerita rakyat dan budaya Bali. Melalui perancangan buku ilustrasi interaktif ini, penulis berharap cerita Calonarang juga dapat memberikan pembelajaran nilai luhur dan nilai moral untuk membentuk karakter anak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis selama proses perancangan tugas akhir ini. Dukungan yang diberikan kepada penulis telah membantu sehingga tugas akhir ini dapat terlaksanakan dengan lancar. Dengan begitu, 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. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Yayasan Gases, SD Negeri 5 Denpasar, dan Pasraman Swadharma Krama Serpong karena telah mengizinkan penulis untuk melakukan wawancara, pembagian kuesioner, dan FGD sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman saya yang memberi dukungan dan membantu memberi masukan serta saran selama perancangan tugas akhir ini.
8. FSTVLST, 5SOS, The Adams, Monkey to Millionaire, Ruel, Seventeen, dan band lainnya karena sudah menciptakan album dan karya musik yang selalu

menemani penulis selama mengerjakan tugas akhir dan memberi motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan memperluas wawasan mengenai desain komunikasi visual, khususnya dalam perancangan buku ilustrasi interaktif. Selain itu, diharapkan perancangan ini dapat menjadi media pengenalan serta pembelajaran mengenai cerita rakyat Calonarang untuk anak SD serta dapat menjadi referensi dan sumber pembelajaran bagi mahasiswa/i dalam perancangan buku atau topik serupa.

Tangerang, 6 Januari 2026



(Ni Made Maharani Kusuma Dewi)

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF MENGENAI CERITA RAKYAT CALONARANG UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

(Ni Made Maharani Kusuma Dewi)

ABSTRAK

Bali memiliki banyak narasi cerita rakyat dengan pendekatan keagamaan untuk menjaga tradisi, adat, seni, dan budayanya. Salah satu cerita rakyat yang populer di Bali adalah Calonarang, namun semakin berkembangnya zaman, semakin banyak variasi pementasan Calonarang yang lebih terfokus pada hiburan dan aspek mistisnya, sehingga tak banyak anak muda yang paham mengenai jalan cerita dan pembelajaran didalamnya. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi interaktif mengenai cerita rakyat Calonarang kepada anak sekolah dasar untuk dapat dilestarikan dan diwariskan secara turun-menurun karena, selain untuk memperkuat identitas budaya, Calonarang juga memiliki pesan moral mengenai *Rwa Bhineda*, ajaran kebaikan-keburukan, dan nilai luhur serta tradisi di Bali yang dapat membentuk karakter anak. Buku ini dirancang menggunakan metode *Illustration* dari Alan Male dan dua tahapan terakhir dari *Design Thinking* milik Hasso-Plattner. Metode penelitian yang digunakan adalah *Mixed Method* dengan melakukan wawancara, *Focus Group Discussions* (FGD), observasi, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Hasil akhir dari perancangan ini adalah buku yang menyajikan cerita Calonarang dengan ilustrasi menarik dan interaktivitas di dalamnya. Perancangan ini menunjukkan bahwa buku ilustrasi interaktif dapat menjadi media pengenalan dan warisan budaya sekaligus menjadi media pembelajaran bagi anak.

Kata kunci: Cerita rakyat, Buku ilustrasi interaktif, Calonarang, Anak-anak

DESIGNING AN INTERACTIVE ILLUSTRATED BOOK ABOUT CALONARANG FOLKLORE FOR ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN

(Ni Made Maharani Kusuma Dewi)

ABSTRACT (English)

Bali possesses a rich collection of folklore narratives intertwined with religious approaches aimed at preserving its traditions, customs, arts, and culture. Calonarang is one of the most popular folklore stories in Bali; however, with the passage of time, numerous variations of Calonarang performances have shifted their focus towards entertainment and mystical aspects, many young people are unable to comprehend the storyline and its moral lessons. Therefore, this research aims to design an interactive illustrated book about the Calonarang folklore for elementary school children to ensure its preservation and intergenerational transmission. Beyond strengthening cultural identity, Calonarang also carries moral messages encompassing about Rwa Bhineda, the teaching of good and evil, Balinese traditions and noble values that can shape children's character. This book was designed using Alan Male's Illustration methodology and the final two stages of the Design Thinking by Hasso-Plattner. The research methodology employed is Mixed Method, incorporating interviews, Focus Group Discussions (FGD), observations, questionnaires, reference studies, and existing literature studies. The outcome of this design is a book that presents the story of Calonarang with engaging illustrations and interactivity. This design demonstrates that interactive illustrated books can serve as a medium for cultural introduction and heritage, as well as an educational tool for children.

Keywords: *Folklore, Interactive illustrated book, Calonarang, Children*

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	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Buku Ilustrasi	5
2.1.1 Bentuk Dasar	5
2.1.2 Aspek Dasar	7
2.1.3 Warna.....	17
2.1.4 Tipografi	26
2.1.5 Perjenjangan Buku	33
2.1.6 Ilustrasi Anak	34
2.1.7 Karakter Desain	38
2.1.8 <i>Story Grid Plot Structure</i>	41
2.1.9 <i>Layout dan Grid</i>	43
2.2 Buku Interaktif.....	45
2.2.1 Jenis Interaktif	45

2.2.2 <i>Interactive Storytelling</i>	48
2.3 Calonarang	49
2.3.1 Sejarah	49
2.3.2 Alur Cerita	52
2.3.3 Calonarang dalam Seni Pertunjukan.....	53
2.3.4 Nilai Pembelajaran	56
2.4 Penelitian yang Relevan.....	59
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	63
3.1 Subjek Perancangan	63
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	64
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	68
3.3.1 Wawancara	68
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	70
3.3.3 Observasi.....	71
3.3.4 Kuesioner	72
3.3.5 Studi Eksisting.....	73
3.3.6 Studi Referensi	74
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	75
4.1 Hasil Perancangan	75
4.1.1 <i>Developing the Brief</i>	75
4.1.2 <i>Answering the Brief</i>	113
4.1.3 <i>The Conceptual Process</i>	122
4.1.4 <i>Research</i>	125
4.1.5 <i>Drawing</i>	149
4.1.6 <i>Prototype</i>	201
4.1.7 <i>Alpha Test</i>	203
4.1.8 Kesimpulan Perancangan.....	211
4.2 Pembahasan Perancangan	212
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	212
4.2.2 Analisis Warna	218
4.2.3 Analisis Tipografi.....	221
4.2.4 Analisis Karakter	223

4.2.5 Analisis <i>Layout</i> dan <i>Grid</i>	229
4.2.6 Analisis Sampul Buku.....	231
4.2.7 Analisis Interaktivitas.....	232
4.2.8 Analisis Media Sekunder.....	233
4.2.4 Anggaran	239
BAB V PENUTUP	244
5.1 Simpulan	244
5.2 Saran	245
DAFTAR PUSTAKA	xxi
LAMPIRAN	xxvi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan.....	60
Tabel 4.1 Tabel Persentase Skala likert	91
Tabel 4.2 Tabel Hasil Kuesioner.....	91
Tabel 4.3 Tabel Hasil Kuesioner.....	92
Tabel 4.4 Tabel Hasil Kuesioner.....	93
Tabel 4.5 Tabel Hasil Kuesioner.....	94
Tabel 4.6 Tabel Hasil Kuesioner.....	95
Tabel 4.7 Tabel SWOT Calon Arang dari Jirah (1995)	99
Tabel 4.8 Tabel SWOT Calon Arang Si Janda dari Girah (2010)	101
Tabel 4.9 Tabel SWOT Legenda Calon Arang (2023)	103
Tabel 4.10 Tabel SWOT <i>Spyology: The Complete Book of Spycraft</i>	106
Tabel 4.11 Tabel SWOT <i>Alice's Adventures in Wonderland</i>	109
Tabel 4.12 Tabel SWOT <i>Peek Inside a Fairy Tale: Cinderella</i>	111
Tabel 4.13 Tabel <i>Creative Brief</i> Target	120
Tabel 4.14 Tabel <i>Creative Brief</i> Deskripsi	121
Tabel 4.15 Tabel <i>Storyline</i>	134
Tabel 4.16 Tabel AISAS	183
Tabel 4.17 Tabel Persentase Skala Likert	204
Tabel 4.18 Tabel Hasil Kuesioner Desain Visual	205
Tabel 4.19 Tabel Hasil Kuesioner Isi Konten	207
Tabel 4.20 Tabel Hasil Kuesioner Interaktivitas.....	209
Tabel 4.21 Tabel Anggaran Desain Buku	239
Tabel 4.22 Tabel Anggaran Produksi Buku 100 Ekslembar.....	240
Tabel 4.24 Anggaran Produksi Satu Buku	241
Tabel 4.23 Tabel Anggaran Produksi Media Sekunder	241

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Buku Ilustrasi Tebaran.....	6
Gambar 2.2 Bentuk Buku Ilustrasi Satu Halaman	6
Gambar 2.3 Bentuk Buku Ilustrasi Lepas.....	7
Gambar 2.4 Contoh Paginasi Naskah	8
Gambar 2.5 Contoh Efek Balik Halaman	8
Gambar 2.6 Contoh Kesenambungan Teks dan Ilustrasi yang Eksploratif.....	9
Gambar 2.7 Contoh Dimensi Waktu yang Pendek	9
Gambar 2.8 Contoh Sudut Pandang Mata Burung.....	10
Gambar 2.9 Contoh Sudut Pandang Mata Semut	11
Gambar 2.10 Contoh Sudut Pandang Sejajar	11
Gambar 2.11 Contoh Sudut Pandang Jauh.....	12
Gambar 2.12 Contoh Sudut Pandang Jauh.....	12
Gambar 2.13 Contoh Gaya Ilustrasi Kartun.....	13
Gambar 2.14 Contoh Penataan Komposisi	13
Gambar 2.15 Contoh Titik Fokus	14
Gambar 2.16 Contoh Emosi Bentuk Horizontal	15
Gambar 2.17 Contoh Emosi Bentuk Vertikal	15
Gambar 2.18 <i>Tangent</i>	16
Gambar 2.19 Contoh Garis Tengah yang Salah.....	16
Gambar 2.20 <i>Hue</i>	17
Gambar 2.21 <i>Saturation</i>	18
Gambar 2.22 <i>Color Temperature</i>	18
Gambar 2. 23 <i>Value</i>	19
Gambar 2.24 CMYK.....	20
Gambar 2.25 <i>Pantone Color</i>	20
Gambar 2.26 RGB.....	21
Gambar 2.27 Contoh <i>Cute, Gentle, and Cherry Impression</i>	22
Gambar 2.28 Contoh <i>Jovial, Positive, Energetic, and Pop</i>	22
Gambar 2.29 Contoh <i>Relaxation with a Healthy Sense of Relief</i>	23
Gambar 2.30 Contoh <i>Elegant, with Stylish Ease and Sophistication</i>	23
Gambar 2.31 Contoh <i>Natural, Chic and Creates Calmness</i>	24
Gambar 2.32 Contoh <i>Traditional, Classic Impression that Brings Calmness</i>	24
Gambar 2.33 Contoh <i>Wild, Exotic and Robust Impression</i>	25
Gambar 2.34 Contoh <i>Fantastic, Mysterious and Gives off an Enigmatic Mood</i> ..	25
Gambar 2.35 Contoh <i>Simple, Modern with Clear Impression</i>	26
Gambar 2.36 Sabon.....	27
Gambar 2.37 Baskerville.....	27
Gambar 2.38 Bodoni	28
Gambar 2.39 Clarendon	28
Gambar 2.40 Futura	29

Gambar 2.41 Helvetica.....	30
Gambar 2.42 Gill Sans	30
Gambar 2.43 <i>Text Alignment</i>	31
Gambar 2.44 Sassoon Primary Font	32
Gambar 2.45 Contoh <i>Cartoon</i>	35
Gambar 2.46 Contoh <i>Realistic</i>	35
Gambar 2.47 Contoh <i>Whimsical</i>	36
Gambar 2.48 Contoh <i>Line Drawings</i>	37
Gambar 2.49 Contoh <i>Sketchy Drawings</i>	37
Gambar 2.50 Contoh <i>Stylized</i>	38
Gambar 2.51 Bentuk Dasar Lingkaran.....	39
Gambar 2.52 Bentuk Dasar Segitiga.....	39
Gambar 2.53 Bentuk Dasar Kotak	40
Gambar 2.54 <i>Picture Book Plot Structure</i>	43
Gambar 2.55 <i>Grid</i>	44
Gambar 2.56 <i>Pop-up Book</i>	45
Gambar 2.57 <i>Lift the Flap</i>	46
Gambar 2.58 <i>V-Folds</i>	46
Gambar 2.59 <i>The Parallelogram</i>	47
Gambar 2.60 <i>Pull-Strip</i>	47
Gambar 2.61 <i>Woven Dissolve</i>	48
Gambar 2.62 <i>Automatic Flap</i>	48
Gambar 2.63 Pohon Preh yang sakral di Situs Calonarang	51
Gambar 2.64 Benda Arkeologis di Situs Calonarang	51
Gambar 2.65 Pementasan dramatari Calonarang	54
Gambar 4.1 Wawancara bersama Dr. Komang Indra Wirawan, S.Sn., M.Fil.H. .	76
Gambar 4.2 FGD di SD Negeri 5 Denpasar.....	82
Gambar 4.3 Observasi Kegiatan Persembahyangan	84
Gambar 4.4 Observasi Yayasan Gases Bali	85
Gambar 4.5 Observasi Museum Bali	86
Gambar 4.6 Observasi Museum Bali	86
Gambar 4.7 Observasi Museum Bali	87
Gambar 4.8 Observasi Museum Bali	88
Gambar 4.9 Observasi Museum Bali	88
Gambar 4.10 Observasi Museum Bali	89
Gambar 4.11 Observasi Museum Bali	89
Gambar 4.12 Pembagian kuesioner di SD Negeri 5 Denpasar	90
Gambar 4.13 Calon Arang dari Jirah (1995).....	98
Gambar 4.14 Halaman Buku Calon Arang dari Jirah (1995).....	99
Gambar 4.15 Calon Arang Si Janda dari Girah (2010).....	100
Gambar 4.16 Halaman Buku Calon Arang Si Janda dari Girah (2010).....	101
Gambar 4.17 Legenda Calon Arang (2023)	102
Gambar 4.18 Legenda Calon Arang (2023)	103

Gambar 4.19 <i>Spyology: The Complete Book of Spycraft</i>	105
Gambar 4.20 Halaman Buku <i>Spyology: The Complete Book of Spycraft</i>	106
Gambar 4.21 <i>Alice's Adventures in Wonderland</i>	107
Gambar 4.22 Halaman Buku <i>Alice's Adventures in Wonderland</i>	108
Gambar 4.23 <i>Peek Inside a Fairy Tale: Cinderella</i>	110
Gambar 4.24 <i>Peek Inside a Fairy Tale: Cinderella</i>	111
Gambar 4.25 <i>User Persona 1</i>	114
Gambar 4.26 <i>User Persona 2</i>	115
Gambar 4.27 <i>User journey 1</i> sebelum	116
Gambar 4.28 <i>User journey 1</i> sesudah	117
Gambar 4.29 <i>User journey 2</i> sebelum	118
Gambar 4.30 <i>User journey 2</i> sesudah	119
Gambar 4.31 <i>Mindmap</i>	123
Gambar 4.32 Alternatif <i>Big Idea</i>	124
Gambar 4.33 <i>Moodboard</i>	126
Gambar 4.34 <i>Stylescape</i>	127
Gambar 4.35 <i>Color Palette</i>	128
Gambar 4.36 Perubahan <i>Color Palette</i>	128
Gambar 4.37 Alternatif Tipografi	129
Gambar 4.38 Sassoon Primary	130
Gambar 4.39 Berkshire Swash.....	130
Gambar 4.40 Doctor Soos	131
Gambar 4.41 Penerbit Bhuana Ilmu Populer	131
Gambar 4.42 <i>Flatplan</i>	133
Gambar 4.43 Referensi Perancangan Karakter Wira	150
Gambar 4.44 Alternatif Karakter Wira	150
Gambar 4.45 Alternatif Terpilih Wira	151
Gambar 4.46 Referensi Perancangan Karakter di Daha.....	152
Gambar 4.47 Alternatif Karakter Anika.....	153
Gambar 4.48 Alternatif Terpilih Anika.....	154
Gambar 4.49 Alternatif Karakter Calonarang.....	155
Gambar 4.50 Alternatif Terpilih Calonarang	155
Gambar 4.51 Alternatif Karakter Mpu Bharadah	156
Gambar 4.52 Alternatif Terpilih Mpu Bharadah.....	157
Gambar 4.53 Alternatif Karakter Ratna Manggali.....	158
Gambar 4.54 Alternatif Terpilih Ratna Manggali.....	158
Gambar 4.55 Alternatif Karakter Mpu Bahula	159
Gambar 4.56 Alternatif Terpilih Mpu Bahula.....	160
Gambar 4.57 Perubahan Wujud Calonarang.....	161
Gambar 4.58 Referensi Perancangan Latar Tempat	162
Gambar 4.59 Finalisasi Ruangan Bale Banjar	162
Gambar 4.60 Finalisasi Latar Desa Girah 1	163
Gambar 4.61 Finalisasi Latar Desa Girah 2	163

Gambar 4.62 Finalisasi Latar Gapura Kerajaan	164
Gambar 4.63 Finalisasi Latar Bagian Dalam Kerajaan.....	164
Gambar 4.64 Proses Perancangan Sampul Buku Awal	165
Gambar 4.65 Perubahan Perancangan Sampul Buku.....	166
Gambar 4.66 <i>Layouting Cover</i>	167
Gambar 4.67 Finalisasi <i>Cover</i>	167
Gambar 4.68 <i>Spine</i> Buku	168
Gambar 4.69 <i>Grid Layout</i>	169
Gambar 4.70 Referensi Interaktivitas	170
Gambar 4.71 Sketsa Strategi Interaktivitas	170
Gambar 4.72 Proses Perancangan Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> 1	171
Gambar 4.73 Finalisasi Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> 1	172
Gambar 4.74 Proses Perancangan Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> 2	172
Gambar 4.75 Finalisasi Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> 2	173
Gambar 4.76 Proses Perancangan Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> 3	173
Gambar 4.77 Finalisasi Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> 3	174
Gambar 4.78 Proses Perancangan Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> 4	174
Gambar 4.79 Proses Perancangan Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> 4	175
Gambar 4.80 Finalisasi Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> 4	175
Gambar 4.81 Proses Perancangan Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> 5	176
Gambar 4.82 Finalisasi Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> 5	176
Gambar 4.83 Proses Perancangan Interaktivitas <i>Hidden Object</i>	177
Gambar 4.84 Finalisasi Interaktivitas <i>Hidden Object</i>	177
Gambar 4.85 Proses Perancangan Interaktivitas <i>Turn the Wheel</i>	178
Gambar 4.86 Finalisasi Interaktivitas <i>Turn the Wheel</i>	179
Gambar 4.87 Proses Perancangan Interaktivitas <i>Pop-up</i> dan <i>Lift the Flap</i>	179
Gambar 4.88 Finalisasi Interaktivitas <i>Pop-up</i> dan <i>Lift the Flap</i>	180
Gambar 4.89 Proses Perancangan Interaktivitas <i>Pull-Strip</i>	180
Gambar 4.90 Finalisasi Interaktivitas <i>Pull-Strip</i>	181
Gambar 4.91 Finalisasi Interaktivitas Amplop dan <i>Puzzle</i>	182
Gambar 4.92 Proses Perancangan Interaktivitas Tas dan <i>Puzzle</i>	182
Gambar 4.93 Finalisasi Interaktivitas Tas dan <i>Puzzle</i>	183
Gambar 4.94 Referensi Media Promosi Digital Buku	184
Gambar 4.95 Proses Perancangan YouTube <i>Ads</i>	185
Gambar 4.96 Finalisasi YouTube <i>Ads</i>	185
Gambar 4.97 <i>Mockup</i> YouTube <i>Ads</i>	186
Gambar 4.98 Proses Perancangan Instagram <i>Ads</i>	186
Gambar 4.99 Finalisasi Instagram <i>Ads</i>	187
Gambar 4.100 <i>Mockup</i> Instagram <i>Ads</i>	188
Gambar 4.101 Proses Perancangan <i>X Banner</i>	189
Gambar 4.102 Finalisasi <i>X Banner</i>	190
Gambar 4.103 <i>Mockup X Banner</i>	191
Gambar 4.104 Referensi POP	191

Gambar 4.105 Sketsa POP	192
Gambar 4.106 Desain <i>Wobbler</i>	192
Gambar 4.107 Tampilan 3D POP	193
Gambar 4.108 Sketsa <i>Sticker Sheet</i>	194
Gambar 4.109 Finalisasi <i>Sticker Sheet</i>	195
Gambar 4.110 Referensi <i>Post Card</i>	196
Gambar 4. 111 Desain <i>Post Card</i> 1	196
Gambar 4. 112 Desain <i>Post Card</i> 2	197
Gambar 4.113 Referensi <i>Magnetic Keychain</i>	198
Gambar 4.114 Sketsa <i>Magnetic Keychain</i>	198
Gambar 4.115 <i>Magnetic Keychain</i>	199
Gambar 4.116 Referensi Topi	199
Gambar 4.117 Sketsa <i>Patch</i> Topi	200
Gambar 4.118 Finalisasi <i>Patch</i> Topi.....	200
Gambar 4.119 <i>Mockup Patch</i> pada Topi.....	201
Gambar 4.120 <i>Low Fidelity</i>	202
Gambar 4.121 <i>High Fidelity</i>	203
Gambar 4.122 <i>Prototype Day</i>	204
Gambar 4.123 Perbaikan <i>Alpha Test</i> Desain Visual	210
Gambar 4.124 Perbaikan <i>Alpha Test</i> Interaktivitas.....	211
Gambar 4.125 <i>Beta Test</i> FGD	213
Gambar 4.126 <i>Beta Test</i> FGD	214
Gambar 4.127 Penambahan Halaman Perkenalan Tokoh.....	214
Gambar 4.128 Perbaikan Visual Warna <i>Font</i>	215
Gambar 4.129 Halaman Pesan Moral dan Amplop	216
Gambar 4.130 Perbaikan Halaman Pesan Moral dan Amplop	216
Gambar 4.131 Perubahan <i>Font</i>	217
Gambar 4.132 Perubahan Senter menjadi Obor.....	217
Gambar 4.133 <i>High Fidelity</i> Setelah Revisi	218
Gambar 4.134 Kombinasi Warna 1	219
Gambar 4.135 Kombinasi Warna 2.....	219
Gambar 4.136 Kombinasi Warna 2.....	220
Gambar 4.137 Kombinasi Warna 3.....	220
Gambar 4.138 Kombinasi Warna 4.....	221
Gambar 4.139 Analisis Tipografi.....	222
Gambar 4.140 Analisis Tipografi.....	223
Gambar 4.141 Analisis Karakter.....	224
Gambar 4.142 Analisis Karakter Wira	224
Gambar 4.143 Analisis Karakter Anika	225
Gambar 4.144 Analisis Karakter Calonarang	226
Gambar 4.145 Analisis Karakter Mpu Bharadah	226
Gambar 4.146 Analisis Karakter Ratna Manggali	227
Gambar 4.147 Analisis Karakter Mpu Bahula	228

Gambar 4.148 Analisis Karakter Perubahan Wujud Calonarang.....	228
Gambar 4.149 Analisis <i>Layout Spread</i>	229
Gambar 4.150 Analisis <i>Layout Single</i>	229
Gambar 4.151 Analisis <i>Layout Spot</i>	230
Gambar 4.152 Analisis <i>Grid</i>	230
Gambar 4.153 Analisis Sampul Buku.....	231
Gambar 4.154 Analisis Interaktivitas Buku	232
Gambar 4.155 Analisis YouTube <i>Ads</i>	233
Gambar 4.156 Analisis Instagram <i>Ads</i>	234
Gambar 4.157 Analisis <i>X Banner</i>	235
Gambar 4.158 Analisis POP	236
Gambar 4.159 Analisis <i>Sticker Sheet</i>	237
Gambar 4.160 Analisis <i>Post Card</i>	237
Gambar 4. 161 Analisis <i>Magnetic Keychain</i>	238
Gambar 4.162 Analisis Topi	239

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xxvi
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xxxv
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara.....	xl
Lampiran 4 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD & Kuesioner.....	xli
Lampiran 5 <i>Non-Disclosure Agreement Beta Test</i>	xlii
Lampiran 6 <i>Non-Disclosure Statement</i>	xliii
Lampiran 7 Hasil Kuesioner	xliv
Lampiran 8 Transkrip Wawancara.....	xlvi
Lampiran 9 Transkrip FGD.....	lxiii
Lampiran 10 Dokumentasi.....	lxx
Lampiran 11 Dokumentasi <i>Prototype Day</i>	lxxvi
Lampiran 12 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	lxxvii
Lampiran 13 Dokumentasi FGD <i>Beta Test</i>	lxxxiv
Lampiran 14 Transkrip FGD <i>Beta Test</i>	lxxxvi