

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK
MEMPERKENALKAN BATIK PESISIR KEPADA ANAK-
ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Gabriela Theadora

00000069718

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK
MEMPERKENALKAN BATIK PESISIR KEPADA ANAK-
ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Gabriela Theadora

00000069718

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 : Gabriela Theadora
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069718
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan Magang/~~
~~MDKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK MEMPERKENALKAN BATIK
PESISIR 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, 9 Januari 2026



Gabriela Theadora

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Gabriela Theadora
NIM : 00000069718
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Buku Interaktif untuk memperkenalkan Batik Pesisir 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, 9 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Gabriela Theadora

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK MEMPERKENALKAN BATIK PESISIR KEPADA ANAK-ANAK

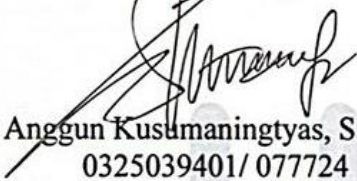
Oleh

Nama Lengkap : Gabriela Theadora
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069718
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 9 Januari 2026
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


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

Penguji


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/ 038953

Pembimbing


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

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 : Gabriela Theadora
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069718
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
UNTUK MENGENALKAN BATIK PESISIR KEPADA 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, 9 Januari 2026



Gabriela Theadora

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Interaktif untuk Mengenalkan Batik Pesisir kepada anak-anak” dengan baik. Tugas Akhir ini disusun dengan tujuan untuk memperkenalkan keberagaman motif Batik Pesisir Indonesia melalui media informasi yang edukatif dan interaktif. Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A. selaku Pembimbing pertama 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 semoga karya ilmiah ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam memperkenalkan batik pesisir kepada anak-anak, menjadi referensi bagi penelitian di masa depan, serta dapat digunakan sebagai media edukasi yang menyenangkan sekaligus melestarikan budaya Indonesia.

Tangerang, 9 Januari 2026



Gabriela Theadora

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK MEMPERKENALKAN BATIK PESISIR KEPADA ANAK- ANAK

(Gabriela Theadora)

ABSTRAK

Batik merupakan warisan budaya Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO dan menjadi bagian penting dari identitas budaya bangsa. Salah satu jenis batik yang memiliki kekhasan visual dan nilai budaya yang kuat adalah batik pesisir, yang berkembang di wilayah pesisir dan dipengaruhi oleh beragam budaya lokal maupun asing. Motif flora dan fauna yang natural serta penggunaan warna cerah menjadikan batik pesisir berpotensi dikenalkan kepada anak-anak sebagai media edukasi budaya yang visual dan menyenangkan. Namun, minat dan pemahaman generasi muda terhadap batik, khususnya anak-anak, masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media edukasi yang cenderung bersifat informatif dan kurang interaktif, sehingga belum mampu menarik perhatian anak secara optimal. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media informasi berupa buku ilustrasi interaktif cetak yang memperkenalkan motif batik pesisir kepada anak usia 7–8 tahun. Metode perancangan yang digunakan adalah Design Thinking, yang meliputi tahapan empathize untuk memahami kebutuhan dan karakteristik anak, define untuk merumuskan permasalahan perancangan, ideate untuk mengembangkan konsep cerita, visual, dan interaktivitas, prototype untuk mewujudkan desain buku, serta testing untuk mengevaluasi keterbacaan, ketertarikan, dan kemudahan penggunaan buku. Buku dirancang menggunakan pendekatan storytelling, ilustrasi bergaya kartunis, serta aktivitas interaktif seperti lift-the-flap, pop-up, pull tab, dan mewarnai motif. Hasil uji coba menunjukkan bahwa buku ilustrasi interaktif mampu meningkatkan ketertarikan anak terhadap batik pesisir, membantu anak memahami bentuk dan makna motif dengan lebih mudah, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses membaca. Dengan demikian, perancangan buku ilustrasi interaktif ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang efektif dalam menanamkan apresiasi dan kesadaran anak terhadap batik pesisir sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya Indonesia sejak dini.

Kata kunci: Batik Pesisir, Edukasi, Pelestarian Budaya

DESIGN OF AN INTERACTIVE BOOK TO INTRODUCE COASTAL BATIK TO CHILDREN

(Gabriela Theadora)

ABSTRACT (English)

Batik is an Indonesian cultural heritage that has been recognized by UNESCO and represents an important part of the nation's cultural identity. One distinctive type of batik is coastal batik (batik pesisir), which developed in coastal regions and is characterized by diverse motifs influenced by both local and foreign cultures. Natural flora and fauna motifs combined with bright colors make coastal batik suitable to be introduced to children as a visual and engaging medium for cultural education. However, the interest and understanding of the younger generation, especially children, toward batik remain relatively low. This condition is influenced by the limited availability of educational media that tend to be informative rather than interactive, making them less engaging for children. This project aims to design an interactive printed illustrated book as an educational medium to introduce coastal batik motifs to children aged 7–8 years. The design process applies the Design Thinking method, consisting of the empathize stage to understand children's needs and characteristics, define to formulate design problems, ideate to develop storytelling, visual, and interaction concepts, prototype to realize the interactive book design, and testing to evaluate readability, attractiveness, and ease of use for children. The book is developed using a storytelling approach, cartoon-style illustrations, and interactive activities such as lift-the-flap, pop-up, pull tab, and motif coloring. The testing results indicate that the interactive illustrated book increases children's interest in coastal batik, helps them understand the visual forms and meanings of batik motifs more easily, and encourages active engagement during the reading process. Therefore, this interactive illustrated book is expected to serve as an effective educational medium in fostering children's appreciation and awareness of coastal batik as part of preserving Indonesian cultural heritage from an early age.

Keywords: Coastal Batik, Education, Cultural Preservation

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (<i>English</i>)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Buku Interaktif	5
2.1.1 Definisi Buku Interaktif	6
2.1.2 Jenis Buku Interaktif	7
2.1.3 Elemen Buku Interaktif	15
2.1.4 Interaktivitas Buku	18
2.1.5 Komponen Visual dalam Buku Interaktif	24
2.1.6 Fungsi Edukatif Buku Interaktif	44
2.2 Batik Pesisir sebagai Warisan Budaya	46
2.2.1 Sejarah dan Perkembangan Batik di Indonesia	47
2.2.2 Karakteristik dan Keunikan Batik Pesisir	50
2.2.3 Motif dan Filosofi Batik Pesisir	51
2.2.4 Batik dalam Konteks Anak	69
2.2.5 Batik sebagai Identitas Nasional dan Edukasi Budaya	72
2.3 Penelitian yang Relevan	73

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	80
3.1 Subjek Perancangan	80
3.1.1 Primer	80
3.1.2 Sekunder	87
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	89
3.2.1 <i>Emphatize</i>	90
3.2.2 <i>Define</i>	91
3.2.3 <i>Ideate</i>	92
3.2.4 <i>Prototype</i>	92
3.2.5 <i>Test</i>	93
3.2 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	93
3.2.2 Observasi.....	95
3.2.3 Wawancara	96
3.3.3 Studi Eksisting.....	106
3.3.4 Studi Referensi	108
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	110
4.1 Hasil Perancangan	110
4.1.1 <i>Emphatize</i>	110
4.1.2 <i>Define</i>	152
4.1.3 <i>Ideate</i>	161
4.1.4 <i>Prototype</i>	206
4.1.5 Kesimpulan Perancangan.....	243
4.1.6 <i>Test</i>	245
4.2 Pembahasan Perancangan.....	278
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	279
4.2.2 Analisis Desain Media Utama	284
4.2.3 Analisis Desain Media Sekunder	299
4.2.4 Anggaran.....	326
5.1 Simpulan	331
5.2 Saran	333
DAFTAR PUSTAKA	336
LAMPIRAN.....	348

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	73
Tabel 4.1 Analisis SWOT Buku Kain Batik untuk Kara	140
Tabel 4.2 Analisis SWOT Buku Batik Rilo	144
Tabel 4.3 <i>Keyword</i>	162
Tabel 4.4 <i>Big Idea</i>	164
Tabel 4.5 Penjelasan Konten Buku	191
Tabel 4.6 Tabel Presentasi Keseluruhan Visual Buku	248
Tabel 4.7 Tabel Presentasi Ilustrasi Buku.....	250
Tabel 4.8 Tabel Presentasi Ukuran Buku.....	252
Tabel 4.9 Tabel Presentasi <i>Cover</i> Buku.....	253
Tabel 4.10 Tabel Presentasi Keterbacaan Buku.....	256
Tabel 4.11 Tabel Presentasi Warna Buku	258
Tabel 4.12 Tabel Presentasi <i>Layout</i> Buku	259
Tabel 4.13 Tabel Presentasi Konten Buku.....	261
Tabel 4.14 Tabel Presentase Alur Buku.....	262
Tabel 4.15 Tabel Presentasi Pesan Buku	263
Tabel 4.16 Tabel Presentasi Fitur Buku	265
Tabel 4.17 Tabel Presentasi Fungsional Buku	266
Tabel 4.18 Tabel Biaya Jasa Desain	327
Tabel 4.19 Tabel Biaya <i>Merchandise</i>	328
Tabel 4.20 Tabel Biaya Promosi.....	329
Tabel 4.21 Tabel Biaya Total.....	330



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Pop Up Book</i>	9
Gambar 2.2 Contoh <i>Lift the Flap Book</i>	10
Gambar 2.3 Contoh <i>Pull-Tab Book</i>	11
Gambar 2.4 Contoh <i>Games Book</i>	11
Gambar 2.5 Contoh <i>Touch and Feel Book</i>	12
Gambar 2.6 Contoh <i>Hidden Objects Book</i>	13
Gambar 2.7 Contoh <i>Audio Book</i>	14
Gambar 2.8 Contoh <i>Coloring Book</i>	14
Gambar 2.9 Contoh <i>Participation Book</i>	15
Gambar 2.10 <i>Right-angle-V-fold</i>	18
Gambar 2.11 <i>Acute-angle V-fold</i>	19
Gambar 2.12 <i>Pointed V-fold</i>	20
Gambar 2.13 <i>Obtuse-angle V-fold</i>	20
Gambar 2.14 <i>Asymmetric V-fold</i>	21
Gambar 2.15 <i>Parallel-folds</i>	21
Gambar 2.16 <i>Parallelogram</i>	22
Gambar 2.17 <i>Asymmetric Parallel-folds</i>	22
Gambar 2.18 <i>Zig-Zag Fold</i>	23
Gambar 2.19 <i>M-fold</i>	23
Gambar 2.20 <i>Color Wheel</i>	29
Gambar 2.21 Contoh <i>Manuscript Grid</i>	36
Gambar 2.22 Contoh <i>Column Grid</i>	37
Gambar 2.23 Buku <i>Modular Grid</i>	38
Gambar 2.24 Penggunaan Geometris pada Karakter	42
Gambar 2.25 Pembuatan Batik Tulis	49
Gambar 2.26 Batik Pesisiran.....	50
Gambar 2.27 Batik Motif Buketan.....	54
Gambar 2.28 Batik Pekalongan China Peranakan	55
Gambar 2.29 Batik Motif Kupu-kupu.....	56
Gambar 2.30 Batik Motif Teratai dan Angsa.....	57
Gambar 2.31 Batik Motif Teratai.....	57
Gambar 2.32 Batik Motif Encim.....	58
Gambar 2.33 Batik Motif Liong	58
Gambar 2.34 Batik Motif Phoenix.....	59
Gambar 2.35 Batik Oey Soe Tjoen	60
Gambar 2.36 Batik Hokokai	62
Gambar 2.37 Batik Motif Banji	64
Gambar 2.38 Batik Mega Mendung.....	65
Gambar 2.39 Motif Burung Pheonix Lasem	68
Gambar 2.40 Motif Batik Kilin Lasem yang dipengaruhi China.....	69
Gambar 3.1 <i>Design Thinking</i>	90
Gambar 4.1 Observasi Museum Batik	112
Gambar 4.2 Batik Pekalongan.....	113
Gambar 4.3 Batik Lasem.....	114
Gambar 4.4 Batik Cirebon	116

Gambar 4.5 Penjelasan Batik Hokakai dan China	117
Gambar 4.6 Penjelasan Batik Belanda	117
Gambar 4.7 Observasi Interaksi Anak-Anak	119
Gambar 4.8 Dokumentasi Wawancara Ilustrator Buku Anak.....	121
Gambar 4.9 Dokumentasi Wawancara Peneliti Batik.....	125
Gambar 4.10 Dokumentasi Wawancara Pengrajin Batik.....	129
Gambar 4.11 Wawancara dengan Orangtua.....	132
Gambar 4.12 Wawancara Guru Seni Anak dan <i>Illustrator</i>	135
Gambar 4.13 Buku Kain Batik untuk Kara	139
Gambar 4.14 Buku Batik Rilo.....	143
Gambar 4.15 Buku <i>Goldilocks Interactive Storytime</i>	148
Gambar 4.16 Buku Apa Cita-citamu.....	149
Gambar 4.17 Buku <i>Pop-up</i> Interaktif Cilukba!.....	150
Gambar 4.18 Buku <i>Pop-up</i> Interaktif Cilukba!.....	151
Gambar 4.19 User Persona Anak-Anak	158
Gambar 4.20 User Persona Orangtua Anak	158
Gambar 4.21 <i>Mindmap</i>	162
Gambar 4.22 <i>Moodboard</i> Karakter Utama	176
Gambar 4.23 <i>Moodboard</i> Karakter Batik	177
Gambar 4.24 <i>Moodboard Background</i> Cerita.....	178
Gambar 4.25 <i>Moodboard Layout</i> Cerita	179
Gambar 4.26 <i>Color Palette</i>	181
Gambar 4.27 <i>Moodboard Typeface</i>	183
Gambar 4.28 <i>Moodboard Interactive</i>	185
Gambar 4.29 <i>Stylescapes</i>	187
Gambar 4.30 Sketsa <i>Key Visual</i>	187
Gambar 4.31 <i>Key Visual Final</i>	188
Gambar 4.32 <i>Katern</i> Buku	204
Gambar 4.33 <i>Thumbnail</i> Sketsa	205
Gambar 4.34 Sketsa <i>Final</i>	206
Gambar 4.35 Sketsa Karakter Utama Nina	209
Gambar 4.36 Desain Karakter Utama Nina	210
Gambar 4.37 Sketsa Karakter Ibu Nina	211
Gambar 4.38 Desain Karakter Ibu Nina.....	212
Gambar 4.39 Sketsa Karakter Tara	212
Gambar 4.40 Desain Karakter Tara	213
Gambar 4.41 Sketsa Karakter Pheonix	214
Gambar 4.42 Desain Karakter Pheonix.....	215
Gambar 4.43 Sketsa Karakter Mega	216
Gambar 4.44 Desain Karakter Mega.....	217
Gambar 4.45 Sketsa Karakter Kupu kupu.....	217
Gambar 4.46 Desain Karakter Kupu kupu.....	218
Gambar 4.47 Desain Karakter Liong	219
Gambar 4.48 Desain <i>Environment</i> Danau Teratai	220
Gambar 4.49 Proses Desain <i>Environment</i> Buku	221
Gambar 4.50 Proses Penempatan <i>Grid</i>	223
Gambar 4.51 Penggunaan Tipe <i>Layout</i>	224
Gambar 4.52 Alternatif Sketsa <i>Cover</i> Buku	224

Gambar 4.53 Alternatif Cover Buku.....	225
Gambar 4.54 Desain Cover Buku Depan.....	226
Gambar 4.55 <i>Prototype</i> Interaktifitas <i>Pop Up</i>	229
Gambar 4.56 <i>Prototype</i> Interaktifitas <i>Lift The Flap</i>	230
Gambar 4.57 <i>Prototype</i> Interaktifitas <i>Flap</i>	231
Gambar 4.58 Implementasi Isi dan Cover Buku.....	234
Gambar 4.59 Perancangan Media Sekunder <i>Puzzle</i>	235
Gambar 4.60 Perancangan Media Sekunder <i>Keychain</i>	236
Gambar 4.61 Perancangan Media Sekunder <i>Sticker Sheets</i>	237
Gambar 4.62 Perancangan Media Sekunder <i>Sticker Diecut</i>	239
Gambar 4.63 Perancangan Media Sekunder Kotak Pensil	240
Gambar 4.64 Perancangan Media Sekunder Botol Minum	241
Gambar 4.65 Perancangan Media Sekunder <i>Tote Bag</i>	242
Gambar 4.66 <i>Prototype Day</i>	246
Gambar 4.67 <i>Banner A5 dan QR Code Prototype Day</i>	247
Gambar 4.68 Presentase Keseluruhan Visual Buku.....	248
Gambar 4.69 Presentase Ilustrasi Buku	250
Gambar 4.70 Presentase Ukuran Buku	251
Gambar 4.71 Presentase Cover Buku.....	253
Gambar 4.72 Presentase Karakter pada Buku.....	254
Gambar 4.73 Presentase Keterbacaan <i>Font</i>	256
Gambar 4.74 Presentasi Warna Ilustrasi	257
Gambar 4.75 Presentase <i>Layout</i> Buku	259
Gambar 4.76 Presentase Konten Buku.....	260
Gambar 4.77 Presentase Alur Cerita Buku	262
Gambar 4.78 Presentase Penyampaian Pesan	263
Gambar 4.79 Presentase Fitur Interaktif pada Buku	264
Gambar 4.80 Presentase Fungsional Fitur Interaktif.....	266
Gambar 4.81 Kelebihan pada Buku	268
Gambar 4.82 Kekurangan pada Buku	269
Gambar 4.83 Kelebihan pada buku.....	270
Gambar 4.84 Revisi Cover Buku	272
Gambar 4.85 Revisi Penggunaan <i>Font</i>	273
Gambar 4.86 Revisi Penempatan <i>Layout</i>	275
Gambar 4.87 Revisi <i>Layout</i> Teks.....	276
Gambar 4.88 Revisi Penempatan Teks	277
Gambar 4.89 Revisi Pewarnaan <i>Background</i>	278
Gambar 4.90 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Pertama	283
Gambar 4.91 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Kedua	284
Gambar 4.92 Analisis Cover Buku	287
Gambar 4.93 Analisis <i>Layout</i> Halaman	288
Gambar 4.94 Aktivitas pada Buku Interaktif	295
Gambar 4.95 Contoh Interaktif <i>Lift the Flap</i>	296
Gambar 4.96 Contoh Interaktif <i>Pop Up</i>	297
Gambar 4.97 Contoh Interaktif <i>Pull Tab</i>	298
Gambar 4.98 Analisis Botol Minum	303
Gambar 4.99 Analisis Merchandise <i>Tote Bag</i>	305
Gambar 4.100 Analisis Merchandise <i>Puzzle</i>	310

Gambar 4.101 Analisis Merchandise <i>Keychain</i>	313
Gambar 4.102 Analisis Merchandise <i>Sticker Sheets</i>	315
Gambar 4.103 Analisis Merchandise <i>Sticker Diecut</i>	317
Gambar 4.104 Analisis Merchandise Kotak Pensil	319
Gambar 4.105 Analisis <i>Feeds Instagram</i>	321
Gambar 4.106 Analisis <i>Banner Digital</i>	324
Gambar 4.107 Analisis <i>E-Commerce</i>	326



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	347
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	349
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	352
Lampiran Transkrip Wawancara.....	359

