

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BERBASIS HIGH
SCOPE UNTUK MENDORONG IMAJINASI DAN
AKTIVITAS BERMAIN ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Tasya Lonica Indah
00000073487

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BERBASIS HIGH
SCOPE UNTUK MENDORONG IMAJINASI DAN
AKTIVITAS BERMAIN ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Tasya Lonica Indah

00000073487

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 : Tasya Lonica Indah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000073487
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BERBASIS HIGH SCOPE
UNTUK MENDORONG IMAJINASI DAN AKTIVITAS BERMAIN 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



(Tasya Lonica Indah)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Tasya Lonica Indah
NIM : 00000073487
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Buku Interaktif Berbasis High Scope
untuk Mendorong Imajinasi dan Aktivitas Bermain
Anak

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir 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, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Tasya Lonica Indah)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BERBASIS HIGH SCOPE
UNTUK MENDORONG IMAJINASI DAN AKTIVITAS
BERMAIN ANAK**

Oleh

Nama Lengkap : Tasya Lonica Indah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000073487
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 9 Januari 2026
Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


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

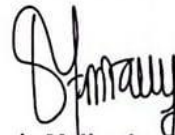
Penguji


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 : Tasya Lonica Indah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000073487
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
BERBASIS HIGH SCOPE UNTUK
MENDORONG IMAJINASI DAN
AKTIVITAS BERMAIN ANAK

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 9 Januari 2026



(Tasya Lonica Indah)

* 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-Nya, penulisan Laporan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Buku Interaktif berbasis High Scope untuk Mendorong Imajinasi dan Aktivitas Bermain Anak dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Penulis memilih tema perkembangan imajinasi dan aktivitas bermain anak usia dini karena masih kurangnya pembelajaran anak usia dini yang belum berkembang sepenuhnya untuk meningkatkan imajinasi dalam aktivitas bermainnya. Oleh karena itu, perancangan buku interaktif berbasis High Scope diharapkan dapat mendorong imajinasi dan aktivitas bermain anak guna mendukung perkembangannya diusia *Early Childhood Years* serta dapat meningkatkan interaksi antar keluarga dan sesama.

Mengucapkan terima kasih kepada:

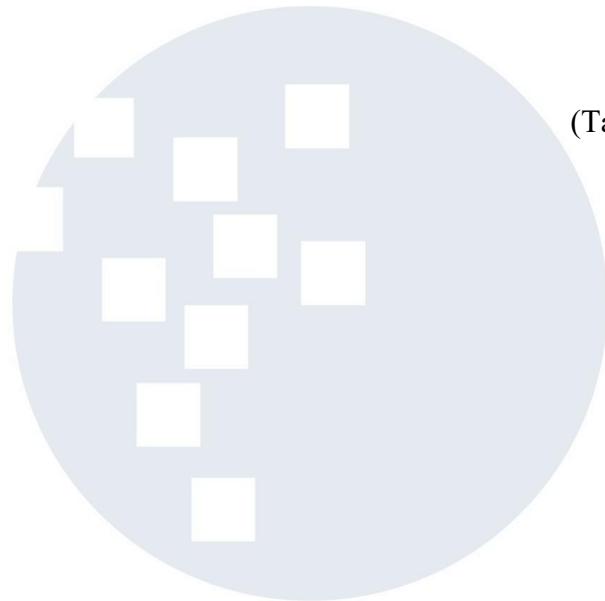
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A., selaku Pembimbing 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.

Semoga laporan ini dapat membantu pihak Universitas maupun mahasiswa dan juga masyarakat pada umumnya untuk dapat memajukan kesejahteraan negara dan bagi dunia pendidikan pada khususnya.

Tangerang, 9 Januari 2026



(Tasya Lonica Indah)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BERBASIS HIGH SCOPE UNTUK MENDORONG IMAJINASI DAN AKTIVITAS BERMAIN ANAK

(Tasya Lonica Indah)

ABSTRAK

Pembelajaran anak diusia dini menjadi salah satu hal yang berdampak pada perkembangan anak. Imajinasi sebagai bagian utama dari perangkat kognitif manusia yang dapat menstimulasi aspek pertumbuhan kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan moral. Permasalahan tersebut dilakukan dengan penerapan model High Scope sebagai solusi mengatasi proses pembelajaran anak usia dini. Akan tetapi, model pembelajaran High Scope belum diketahui secara meluas hingga sejumlah guru pendidikan anak usia dini tidak memiliki pengetahuan yang memadai mengenai model pembelajaran High Scope. Adanya permasalahan terhadap desain yang diangkat, media pembelajaran anak masih kurang efektif dan menarik dengan penggunaan media interaktif belum optimal. Berdasarkan hal yang telah disampaikan, penulis mengajukan perancangan buku interaktif sebagai langkah awal dengan menggunakan metode *Design Thinking* oleh Sharon Boller dan Fletcher (2020) dalam "*Design Thinking for Training and Development*" sebagai tahapan dalam melakukan perancangan buku interaktif. Perancangan buku interaktif menggunakan pendekatan kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan *focus group discussion*. Proses perancangan buku interaktif juga dilakukan pengujian terhadap target audiens melalui *Beta Test* untuk mendapatkan respon pengguna dan masukan dari target. Sehingga hasil dari perancangan buku interaktif berupa buku aktivitas permainan membuat sup yang dituangkan kedalam model pembelajaran High Scope untuk mendorong imajinasi dan aktivitas bermain anak.

Kata kunci: Buku Interaktif, Imajinasi, High Scope, *Early Childhood Years*

DESIGNING INTERACTIVE BOOK BASED HIGH SCOPE TO ENHANCE CHILDREN'S IMAGINATION AND PLAY ACTIVITIES

(Tasya Lonica Indah)

ABSTRACT (English)

Early childhood education plays a crucial role in children's overall development. Imagination, as a core component of the human cognitive system, is able to stimulate cognitive, physical-motor, language, socio-emotional, and moral development. This issue is addressed through the implementation of the High Scope learning model as a solution to improve early childhood learning processes. However, the High Scope learning model is not yet widely recognized, resulting in many early childhood educators having limited knowledge of its implementation. In addition design-related issues, interactive media has not been optimally utilized. Based on these conditions, this study proposes the design of an interactive book as an initial step with adopts the Design Thinking approach by Sharon Boller and Fletcher (2020) in Design Thinking for Training and Development as a framework for developing the interactive book. A qualitative approach is applied, with data collected through interviews, observations, and focus group discussions. The interactive book design is also tested with the target audience through beta testing to obtain user responses and feedback. The final outcome is an interactive activity book centered on making soup, designed within the High Scope learning model to encourage children's imagination and active play.

Keywords: *Interaktive Book, Imagination, High Scope, Early Childhood Years*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGGUNAAN 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
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
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	5
2.1.1 Jenis Buku.....	5
2.1.2 Komponen Buku	8
2.1.3 Penjilidan Buku.....	23
2.1.4 Prinsip <i>Paper Engineerring</i>	25
2.2 Buku Interaktif.....	26
2.2.1 Jenis Buku Interaktif.....	27
2.2.2 Manfaat Buku Interaktif.....	36
2.3 Desain Buku Aktivitas	37
2.3.1 Prinsip Buku Aktivitas	38
2.3.2 Elemen Buku Aktivitas	41
2.3.3 Aspek Interaktivitas dalam Buku Aktivitas	47

2.3.4 Fungsi Interaktivitas dalam Buku Aktivitas	48
2.3.5 Kaitan Interaktivitas dalam Buku Aktivitas	49
2.4 Model Pembelajaran Anak Usia Dini.....	51
2.4.1 Jenis Model Pembelajaran Anak Usia Dini.....	51
2.4.2 Model Pembelajaran High Scope	54
2.4.3 Aspek Model Pembelajaran High Scope.....	55
2.4.4 Tujuan Model Pembelajaran High Scope.....	57
2.4.5 Cara Meningkatkan Imajinasi High Scope	57
2.4.6 Aktivitas Bermain High Scope.....	58
2.5 Penelitian yang Relevan.....	60
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	64
3.1 Subjek Perancangan	64
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	66
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	68
3.3.1 Wawancara	69
3.3.2 Observasi.....	72
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	73
3.3.4 Studi Eksisting.....	75
3.3.5 Studi Referensi	76
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	77
4.1 Hasil Perancangan	77
4.1.1 <i>Empathize</i>	77
4.1.2 <i>Define</i>	97
4.1.3 <i>Ideate</i>	104
4.1.4 <i>Prototype</i>	180
4.1.5 <i>Test</i>	183
4.1.6 Hasil Perbaikan	195
4.1.7 Kesimpulan Perancangan.....	206
4.2 Pembahasan Perancangan.....	209
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	209
4.2.2 Analisis Perancangan Sampul Buku	217
4.2.3 Analisis Perancangan Alur Cerita	219

4.2.4 Analisis Desain Layout Buku	220
4.2.5 Analisis Desain <i>Grid</i> Buku	221
4.2.6 Analisis Pemilihan Warna	223
4.2.7 Analisis Pemilihan <i>Typography</i>	224
4.2.8 Analisis Perancangan Ilustrasi	225
4.2.9 Analisis Perancangan Karakter	226
4.2.10 Analisis Spesifikasi Hasil Akhir Buku	228
4.2.11 Analisis Interaktivitas	229
4.2.12 Analisis Media Pendukung	230
4.2.13 Anggaran	236
BAB V PENUTUP	240
5.1 Simpulan	240
5.2 Saran	242
DAFTAR PUSTAKA	244
LAMPIRAN	xix



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	60
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara.....	69
Tabel 4.1 Hasil Observasi	81
Tabel 4.2 Tabel <i>SWOT My Preschool Busy Book</i>	88
Tabel 4.3 Tabel <i>SWOT Smart Big Book, 365 Aktivitas Maze Game & Puzzle</i>	91
Tabel 4.4 Tabel <i>SWOT</i> Jam dan Waktu bersama Millie Oliver.....	93
Tabel 4.5 Tabel <i>SWOT</i> Belajar Membaca Jam	95
Tabel 4.6 <i>Storyline</i> Perancangan.....	125
Tabel 4.7 Pernyataan Survei <i>Alpha Test</i>	185
Tabel 4.8 Presentase Survei <i>Alpha Test</i>	187
Tabel 4.9 Analisis Skor Pemahaman Visual Desain.....	188
Tabel 4.10 Analisis Skor Pemahaman Konten Buku	191
Tabel 4.11 Analisis Skor Pemahaman Fitur Interaktif.....	193
Tabel 4.12 Anggaran Biaya Jasa.....	236
Tabel 4.13 Anggaran Biaya Produksi Media Utama	237
Tabel 4.14 Anggaran Biaya Produksi Media Pendukung.....	238
Tabel 4.15 Anggaran Biaya Keseluruhan	239



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen dalam Buku Sumber: Haslam (2006)	8
Gambar 2.2 <i>Format Structure</i> Sumber: Samara (2023).....	14
Gambar 2.3 <i>Page Structure</i> Sumber: Samara (2023).....	16
Gambar 2.4 <i>Color Theory</i> Sumber: <i>Color Meanings</i> , Jacob Olesen (2013).....	18
Gambar 2.5 <i>CMYK & RGB Color</i> Sumber: Jasalogo.id (2024).....	19
Gambar 2.6 Font <i>Serif</i> Sumber: Postprepress.com.au (2025).....	21
Gambar 2.7 Font <i>Sans Serif</i> Sumber: Brian Christiansen (2023)	22
Gambar 2.8 Font <i>Script</i> Sumber: Fontspace (2021).....	22
Gambar 2.9 Font <i>Decorative</i> Sumber: KongFont (2022)	23
Gambar 2.10 <i>Pop Up Book</i> Sumber: Pixartprinting (2023).....	28
Gambar 2.11 <i>Lift the Flap Book</i> Sumber: Buttercup Publishing (2021)	29
Gambar 2.12 <i>Pull Tab Books</i> Sumber: The Chic Habbit (2020)	30
Gambar 2.13 <i>Hidden Object Books</i> Sumber: My First Hidden Pictures (2025)...	31
Gambar 2.14 <i>Game Books</i> Sumber: YouTube Sam Si Jeli Lincah (2024)	32
Gambar 2.15 <i>Participation Books</i> Sumber: Calmness (2021)	33
Gambar 2.16 <i>Touch and Feel Books</i> Sumber: Teaching TOTS (2020).....	34
Gambar 2.17 <i>Audio Books</i> Sumber: Zhejiang Leleyu Technology (2024).....	35
Gambar 2.18 <i>Elemental Tetrad of Games</i> Sumber: Schell (2019).....	41
Gambar 2.19 Diagram Model Pembelajaran High Scope (2022)	54
Gambar 4.1 Wawancara dengan Praktisi PAUD	79
Gambar 4.2 Observasi ke Sekolah High Scope	83
Gambar 4.3 Observasi <i>Online</i> Sekolah High Scope	84
Gambar 4.4 <i>Focus Group Discussion</i> dengan Para Orang Tua	85
Gambar 4.5 <i>My Preschool Busy Book</i> Sumber: Ziggy Creations (2024)	87
Gambar 4.6 Isi Konten <i>My Preschool Busy Book</i>	88
Gambar 4.7 Studi Eksisting <i>Smart Big Book</i> Sumber: CikalAksara (2022).....	90
Gambar 4.8 Isi Konten <i>Smart Big Book</i> Sumber: CikalAksara (2022)	90
Gambar 4.9 Studi Referensi Jam dan Waktu bersama Millie Oliver.....	93
Gambar 4.10 Studi Referensi Belajar Membaca Jam	95
Gambar 4.11 <i>User Persona</i> Target Primer	98
Gambar 4.12 <i>User Persona</i> Target Sekunder	99
Gambar 4.13 <i>User Journey Map</i> Sebelum Target Primer.....	100
Gambar 4.14 <i>User Journey Map</i> Sesudah Target Primer	101
Gambar 4.15 <i>User Journey Map</i> Sebelum Target Sekunder	102
Gambar 4.16 <i>User Journey Map</i> Sesudah Target Sekunder	103
Gambar 4.17 <i>Mind Map</i> Perancangan.....	105
Gambar 4.18 <i>Big Idea</i> Perancangan.....	106
Gambar 4.19 <i>Moodboard Layout</i>	108
Gambar 4.20 <i>Moodboard</i> Warna	109
Gambar 4.21 <i>Moodboard Typography</i>	109

Gambar 4.22 <i>Moodboard Output</i> Buku	110
Gambar 4.23 <i>Stylescape</i> Perancangan.....	111
Gambar 4.24 <i>Color Palette</i> Perancangan.....	113
Gambar 4.25 Alternatif <i>Font Headline</i>	114
Gambar 4.26 Pemilihan <i>Font Headline</i>	115
Gambar 4.27 Alternatif <i>Font Bodytext</i>	115
Gambar 4.28 <i>Moodboard</i> Desain Karakter	117
Gambar 4.29 Alternatif Desain Karakter	118
Gambar 4.30 Spesifikasi Desain Karakter	119
Gambar 4.31 Alternatif Warna Desain Karakter.....	120
Gambar 4.32 Alternatif Proporsi Desain Karakter.....	120
Gambar 4.33 Tampak Desain Karakter.....	121
Gambar 4.34 Gestur & Ekspresi Desain Karakter	122
Gambar 4.35 <i>Flat Plan</i> Perancangan	123
Gambar 4.36 <i>Thumbnail</i> Perancangan	124
Gambar 4.37 Sketsa Alternatif Sampul Buku	134
Gambar 4.38 Sketsa Pilihan Sampul Buku	137
Gambar 4.39 Alternatif Warna <i>Key Visual</i> Sampul 1	138
Gambar 4.40 Alternatif Warna <i>Key Visual</i> Sampul 2	139
Gambar 4.41 Alternatif Warna <i>Key Visual</i> Sampul 3	139
Gambar 4.42 Desain Keseluruhan Sampul Buku.....	140
Gambar 4.43 Desain <i>Spine</i> Sampul Buku.....	141
Gambar 4.44 Penggunaan <i>Layout</i> dan <i>Grid</i> Desain.....	142
Gambar 4.45 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas <i>Pull Tab</i> Halaman 07.....	143
Gambar 4.46 Desain Interaktivitas <i>Pull Tab</i> Halaman 7	144
Gambar 4.47 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas <i>Pull Tab</i> Halaman 23	145
Gambar 4.48 Desain Interaktivitas <i>Pull Tab</i> Halaman 23	145
Gambar 4.49 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas <i>Pull Tab</i> Halaman 29.....	146
Gambar 4.50 Desain Interaktivitas <i>Pull Tab</i> Halaman 29	146
Gambar 4.51 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> Halaman 06.....	147
Gambar 4.52 Desain Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> Halaman 06	148
Gambar 4.53 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> Halaman 26-27	148
Gambar 4.54 Desain Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> Halaman 26-27	149
Gambar 4.55 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> Halaman 33.....	149
Gambar 4.56 Desain Interaktivitas <i>Lift the Flap</i> Halaman 33	150
Gambar 4.57 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas <i>Slide</i> Halaman 05.....	150
Gambar 4.58 Desain Interaktivitas <i>Slide</i> Halaman 05	151
Gambar 4.59 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas <i>Slide</i> Halaman 17.....	152
Gambar 4.60 Desain Interaktivitas <i>Slide</i> Halaman 17	152
Gambar 4.61 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas <i>Slide</i> Halaman 15.....	153
Gambar 4.62 Desain Interaktivitas <i>Slide</i> Halaman 15	153
Gambar 4.63 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas <i>Slide</i> Halaman 19.....	154
Gambar 4.64 Desain Interaktivitas <i>Slide</i> Halaman 19	155

Gambar 4.65 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas Objek Lepas Pasang Halaman 06	155
Gambar 4.66 Desain Interaktivitas Objek Lepas Pasang Halaman 06.....	156
Gambar 4.67 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas Objek Lepas Pasang Halaman 08-09..	157
Gambar 4.68 Desain Interaktivitas Objek Lepas Pasang Halaman 08 - 09	157
Gambar 4.69 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas Objek Lepas Pasang Halaman 10 -11.	158
Gambar 4.70 Desain Interaktivitas Objek Lepas Pasang Halaman 10 - 11	159
Gambar 4.71 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas Objek Lepas Pasang Halaman 14.....	159
Gambar 4.72 Desain Interaktivitas Objek Lepas Pasang Halaman 14.....	160
Gambar 4.73 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas Objek Lepas Pasang Halaman 20.....	161
Gambar 4.74 Desain Interaktivitas Objek Lepas Pasang Halaman 20.....	161
Gambar 4.75 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas Objek Lepas Pasang Halaman 30.....	162
Gambar 4.76 Desain Interaktivitas Objek Lepas Pasang Halaman 30.....	163
Gambar 4.77 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas Sensori Halaman 12.....	163
Gambar 4.78 Desain Interaktivitas Sensori Halaman 12	164
Gambar 4.79 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas Memutar Halaman 13	165
Gambar 4.80 Desain Interaktivitas Memutar Halaman 13.....	165
Gambar 4.81 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas Memutar Halaman 31	166
Gambar 4.82 Desain Interaktivitas Memutar Halaman 31.....	166
Gambar 4.83 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas Objek Dengan Senter Halaman 32	167
Gambar 4.84 Desain Interaktivitas Objek Dengan Senter Halaman 32.....	168
Gambar 4.85 Desain <i>Grid</i> Interaktivitas Buku Saku Halaman 34	168
Gambar 4.86 Desain Interaktivitas Buku Saku Halaman 34.....	169
Gambar 4.87 Desain <i>Grid Sticker Sheet</i>	170
Gambar 4.88 Desain <i>Sticker Sheet</i>	170
Gambar 4.89 Desain <i>Grid Mini X Banner</i>	171
Gambar 4.90 Desain <i>Mini X Banner</i>	172
Gambar 4.91 Desain <i>Grid Notebook</i>	173
Gambar 4.92 Desain <i>Notebook</i>	174
Gambar 4.93 Desain <i>Grid ID Card</i>	175
Gambar 4.94 Desain <i>ID Card</i>	175
Gambar 4.95 Desain <i>Grid Apron</i>	176
Gambar 4.96 Desain <i>Apron</i>	177
Gambar 4.97 Desain <i>Keychain</i>	178
Gambar 4.98 Desain <i>Grid Feeds Instagram Post</i>	179
Gambar 4.99 Desain <i>Feeds Instagram Post</i>	179
Gambar 4.100 Desain <i>Low-Resolution</i>	181
Gambar 4.101 Desain <i>High-Resolution</i>	182
Gambar 4.102 Foto Booth <i>Alpha Test</i>	185
Gambar 4.103 Perubahan Sampul Buku Sebelum <i>Alpha Test</i>	196
Gambar 4.104 Perubahan Sampul Buku Sesudah <i>Alpha Test</i>	196
Gambar 4.105 Penambahan Sebelum dan Sesudah Alur Cerita Buku.....	197
Gambar 4.106 Perubahan Sebelum dan Sesudah Objek Lepas & <i>Pull Tab</i>	198
Gambar 4.107 Perubahan Sebelum dan Sesudah Objek Lepas Pasang	199

Gambar 4.108 Perubahan Sebelum dan Sesudah Sensori & Memutar	200
Gambar 4.109 Perubahan Sebelum dan Sesudah <i>Typography</i> Buku	201
Gambar 4.110 Perubahan Sebelum dan Sesudah Bagian Navigasi Buku	202
Gambar 4.111 Perubahan Sebelum dan Sesudah Bagian Informasi Pembuka ...	203
Gambar 4.112 Perubahan Sebelum dan Sesudah Bagian <i>Bubble Text</i>	204
Gambar 4.113 Perubahan Sebelum dan Sesudah Bagian Halaman Buku	204
Gambar 4.114 Penambahan Konten Interaktivitas Buku	205
Gambar 4.115 <i>Test Play</i> Bersama Target Primer & Sekunder Pertama	210
Gambar 4.116 <i>Test Play</i> Bersama Target Primer & Sekunder Kedua	211
Gambar 4.117 <i>Test Play</i> Bersama Target Primer & Sekunder Ketiga	212
Gambar 4.118 <i>Test Play</i> Bersama Target Primer & Sekunder Keempat	213
Gambar 4.119 <i>Interview</i> Bersama Responden Orang Tua Pertama	214
Gambar 4.120 <i>Interview</i> Bersama Responden Orang Tua Kedua	215
Gambar 4.121 <i>Interview</i> Bersama Responden Orang Tua Ketiga	216
Gambar 4.122 <i>Interview</i> Bersama Responden Orang Tua Keempat	216
Gambar 4.123 Desain <i>Final</i> Sampul Buku	218
Gambar 4.124 Desain <i>Final</i> Alur Cerita	220
Gambar 4.125 Desain <i>Final Layout</i> Buku	221
Gambar 4.126 Desain <i>Final Grid</i> Buku	222
Gambar 4.127 Desain <i>Final</i> Pemilihan Warna Buku	223
Gambar 4.128 Desain <i>Final Typography</i> Buku	224
Gambar 4.129 Desain <i>Final</i> Ilustrasi Buku	226
Gambar 4.130 Desain <i>Final</i> Karakter Buku	227
Gambar 4.131 Desain <i>Final</i> Fitur Interaktivitas Buku	229
Gambar 4.132 <i>Final Mock Up Sticker Sheet</i>	230
Gambar 4.133 <i>Final Mock Up ID Card</i>	231
Gambar 4.134 <i>Final Mock Up Notebook</i>	232
Gambar 4.135 <i>Final Mock Up Mini X Banner</i>	233
Gambar 4.136 <i>Final Mock Up Apron</i>	234
Gambar 4.137 <i>Final Mock Up Keychain</i>	235
Gambar 4.138 <i>Final Mock Up Feeds Instagram Post</i>	236

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil presentase turnitin	xix
Lampiran 2 Form bimbingan & spesialis.....	xxi
Lampiran 3 <i>Non-disclosure agreement (focus group discussion)</i>	xxvi
Lampiran 4 <i>Non-disclosure agreement (wawancara)</i>	xxx
Lampiran 5 Hasil survei <i>alpha Test</i>	xxxii
Lampiran 6 <i>Transkrip wawancara dengan praktisi PAUD</i>	xl
Lampiran 7 <i>Transkrip focus group discussion</i> dengan para orang tua	xlvi
Lampiran 8 Dokumentasi wawancara dengan praktisi PAUD	lvi
Lampiran 9 Dokumentasi <i>focus group discussion</i> para orang tua	lvii
Lampiran 10 Dokumentasi observasi ke sekolah High Scope	lviii

