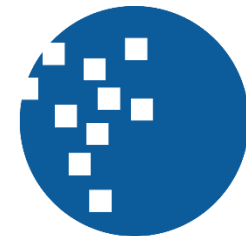


**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI SPESIES
HIU TERLINDUNGI INDONESIA KEPADA REMAJA AWAL**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

R. Gemilang Muljadi

00000072691

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI SPESIES
HIU TERLINDUNGI INDONESIA KEPADA REMAJA AWAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

R. Gemilang Muljadi

00000072691

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 : R. Gemilang Muljadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000072691
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI SPESIES HIU TERLINDUNGI INDONESIA KEPADA REMAJA AWAL

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



(R. Gemilang Muljadi)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : R. Gemilang Muljadi
NIM : 00000072691
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI
SPESIES HIU TERLINDUNG INDONESIAI KEPADA
REMAJA AWAL

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, 6 Januari 2026



(R. Gemilang Muljadi)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI SPESIES HIU TERLINDUNGI INDONESIA KEPADA REMAJA AWAL

Oleh

Nama Lengkap : R. Gemilang Muljadi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000072691

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

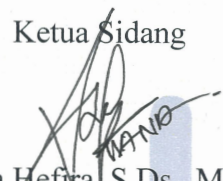
Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026

Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

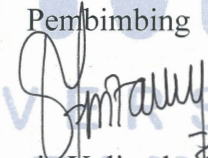
Ketua Sidang


Vania Hefra, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

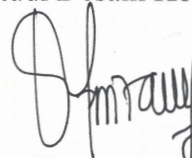
Penguji


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Pembimbing


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

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 : R. Gemilang Muljadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000072691
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI SPESIES HIU TERLINDUNG
INDONESIA KEPADA REMAJA AWAL

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



(R. Gemilang Muljadi)

* 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

Dengan ucapan rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat serta berkah-Nya sehingga laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan. Perancangan buku interaktif ini ditujukan sebagai sumber edukasi tentang hiu kepada remaja awal. Penulis mengapresiasi seluruh pihak yang telah memberikan bimbingan, serta kontribusi selama proses perancangan. Masukan yang diberikan sangat membantu dalam penyusunan laporan ini sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik dan pemenuhan syarat kelulusan. Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya proyek ini. Ucapan terima kasih penulis -kan 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. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.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.

Diharapkan hasil perancangan ini dapat berguna dalam meningkatkan pengetahuan pembacanya dan memperluas ilmu desain komunikasi visual.

Tangerang, 6 Januari 2026



(R. Gemilang Muljadi)

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI SPESIES HIU TERLINDUNGI INDONESIA KEPADA REMAJA AWAL

R. Gemilang Muljadi

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat keanekaragaman spesies hiu tertinggi di dunia, dengan lebih dari 117 spesies dan 5 dari nya yang telah terdaftar terlindungi oleh hukum. Sayangnya, pengetahuan masyarakat akan pentingnya keberlanjutan hiu masih rendah, yang berdampak pada meningkatnya eksploitasi. Kurangnya media informasi yang menyasar remaja, terutama dalam kurikulum pendidikan sains, turut memperparah rendahnya pengetahuan generasi muda mengenai peran penting hiu dalam menjaga keseimbangan ekosistem laut. Untuk menjawab permasalahan ini, Perancangan buku interaktif yang ditujukan kepada anak remaja awal guna meningkatkan kesadaran mengenai diversitas dan fungsi ekologis hiu. Buku ini menggunakan pendekatan visual, ilustratif, serta bahasa naratif yang mudah dipahami, agar sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia remaja awal. Metodologi yang digunakan dalam perancangan ini adalah pendekatan design thinking yang mencakup riset literatur, observasi konten edukatif, penyusunan konten visual, serta pengujian format media. Hasil dari proses perancangan ini berupa buku interaktif dengan media sekunder berupa *booklet* aktivitas, *gimmick* dan postingan sosial media yang dirancang dengan informasi komunikatif, untuk menambah wawasan generasi muda terhadap keberlangsungan populasi hiu di Indonesia. Hasil evaluasi karya dari *alpha testing* dan *beta testing* menunjukkan penilaian yang relatif positif dari target audiens.

Kata kunci: Spesies Hiu Terlindungi Indonesia, Buku Interaktif, Media Informasi

DESIGNING AN INTERACTIVE BOOK ON PROTECTED SHARK SPECIES IN INDONESIA FOR EARLY ADOLESCENTS

R. Gemilang Muljadi

ABSTRACT (English)

Indonesia is one of the countries with the highest levels of shark species diversity in the world, with over 117 species, five of which are legally protected. Unfortunately, public awareness of the importance of shark sustainability remains low, leading to increased exploitation. The lack of information media targeting teenagers, particularly in science curricula, exacerbates this lack of knowledge among young people about the crucial role sharks play in maintaining the balance of marine ecosystems. To address this issue, an interactive book aimed at young adolescents was designed to raise awareness about shark diversity and ecological functions. This book uses a visual, illustrative approach, along with easy-to-understand narrative language, to suit the cognitive development of young adolescents. The design methodology used in this design is a design thinking approach that includes literature research, observation of educational content, visual content development, and media format testing. The result of this design process is an interactive book with secondary media in the form of activity booklets, gimmicks, and social media posts designed with communicative information, to increase the young generation's insight into the sustainability of shark populations in Indonesia. The results of the work evaluation from alpha testing and beta testing showed a relatively positive assessment from the target audience..

Keywords: *Indonesian Protected Shark Species, Interactive Book, Media Information*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	iii
KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
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 Interaktif	5
2.1.1 Buku	5
2.1.2 Desain Buku	9
2.2 Perjenjangan Buku	23
2.2.1 Karakteristik	23
2.2.3 Jenis dan Ukuran Buku	24
2.2.4 Warna	25
2.2.5 Ilustrasi	26
2.3 <i>Paper Engineering</i>	29
2.3.1 <i>V-Folds</i>	29

2.3.2	<i>Parallelogram</i>	29
2.3.3	<i>45 Degree Folds</i>	30
2.3.4	<i>Pull-Strip</i>	30
2.3.5	<i>Flaps</i>	31
2.3.6	<i>Pivots & Hubs</i>	31
2.3.7	<i>Miscellaneous Mechanisms</i>	32
2.4	Diversitas Hiu Indonesia	33
2.4.1	Prinsip Dasar Ekologi Hiu	33
2.4.2	Spesies Hiu Terlindungi Indonesia	34
2.5	Penelitian yang Relevan	38
BAB III	METODOLOGI PERANCANGAN	41
3.1	Subjek Perancangan	41
3.2	Metode dan Prosedur Perancangan	43
3.2.1	<i>Empathize</i>	43
3.2.2	<i>Define</i>	43
3.2.3	<i>Ideate</i>	44
3.2.4	<i>Prototype</i>	44
3.2.5	<i>Test</i>	44
3.3	Teknik dan Prosedur Perancangan	45
3.3.1	Wawancara	46
3.3.2	Focus Group Discussion	48
3.3.3	Studi Eksisting	50
3.3.4	Studi Referensi	50
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	52
4.1	Hasil Perancangan	52
4.1.1	<i>Empathize</i>	52
4.1.2	<i>Define</i>	72
4.1.3	<i>Ideate</i>	75
4.1.4	<i>Prototype</i>	108
4.1.5	<i>Test</i>	160
4.1.6	Revisi Perancangan	169
4.1.7	Simpulan Perancangan	174

4.2 Pembahasan Perancangan	175
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	175
4.2.2 Analisis Penyusunan Buku	180
4.2.3 Analisis Desain <i>Grid</i> Buku	182
4.2.4 Analisis Desain <i>Layout</i> Buku	184
4.2.5 Analisis Konten Cerita Buku	186
4.2.6 Analisis Tipografi Buku.....	187
4.2.7 Analisis Pemilihan Warna Buku	189
4.2.8 Analisis Desain Karakter Buku	190
4.2.9 Analisis Desain Ilustrasi Buku	193
4.2.10 Analisis Interaktifitas Buku	195
4.2.11 Analisis Desain Buku Aktifitas.....	203
4.2.12 Analisis Konten <i>Instagram</i>	205
4.2.13 Analisis Desain <i>Gimmick</i>	208
4.2.14 Anggaran.....	211
BAB V PENUTUP	216
5.1 Simpulan.....	216
5.2 Saran	217
DAFTAR PUSTAKA	xix
LAMPIRAN	xxv



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan.....	38
Tabel 4.1 Peserta FGD SMP Negeri 16 Kota Tangerang Selatan.....	61
Tabel 4.2 SWOT Buku Modul 2: Biologi Dan Ekologi Hiu Paus.....	66
Tabel 4.3 Alternatif <i>Big Idea</i>	80
Tabel 4.4 Konten Isi Buku <i>Kesatria Biru</i>	94
Tabel 4.5 Media Sekunder	140
Tabel 4.6 Pertanyaan <i>Alpha Testing</i>	161
Tabel 4.7 Skala <i>Likert Alpha Testing</i>	163
Tabel 4.8 Penilaian Visual <i>Alpha Testing</i>	165
Tabel 4.9 Penilaian Interaktifitas <i>Alpha Testing</i>	166
Tabel 4.10 Biaya Jasa Perancangan Buku <i>Kesatria Biru</i>	212
Tabel 4.11 Biaya Produksi Buku <i>Kesatria Biru</i>	212
Tabel 4.12 Biaya <i>Packaging</i> Buku <i>Kesatria Biru</i>	213
Tabel 4.13 Biaya Keseluruhan Perancangan Buku <i>Kesatria Biru</i>	215



DAFTAR GAMBAR

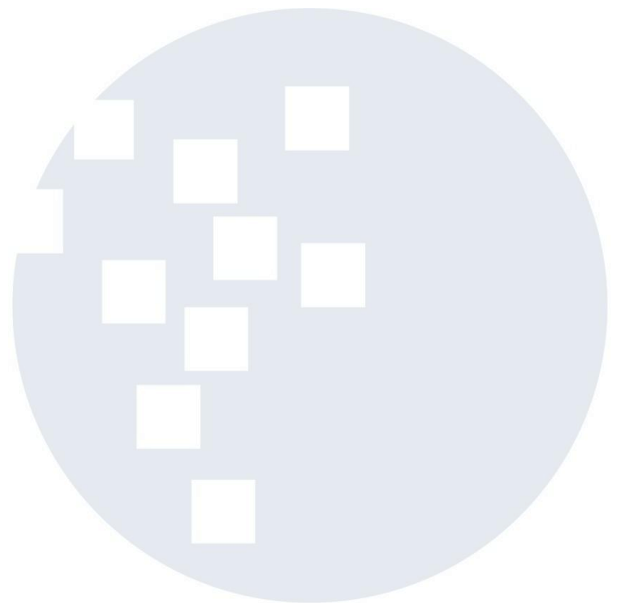
Gambar 2.1 Blok Buku	6
Gambar 2.2 Halaman Dan <i>Grid</i>	8
Gambar 2.3 Contoh <i>Layout</i>	10
Gambar 2.4 Kertas <i>A-Size</i> Dan Kertas <i>B-Size</i>	12
Gambar 2.5 <i>Katern Recto</i> Dan <i>Verso</i>	13
Gambar 2.6 Jenis-Jenis Penjilidan	13
Gambar 2.7 Visual Hirarki	14
Gambar 2.8 Hirarki Pola Z	17
Gambar 2.9 Hirarki Pola F	17
Gambar 2.10 Hirarki Tipografi	18
Gambar 2.11 Elemen Tipografi	19
Gambar 2.12 Fotografi	21
Gambar 2.13 Ilustrasi	22
Gambar 2.14 Perjenjangan Buku	23
Gambar 2.15 Warna Komplimenter	25
Gambar 2.16 Warna Analogus	26
Gambar 2.17 Warna Triadik	26
Gambar 2.18 Contoh <i>Spread</i>	27
Gambar 2.19 Contoh <i>Single Page</i>	27
Gambar 2.20 Contoh <i>Spot</i>	28
Gambar 2.21 <i>V-Fold</i> Sederhana	29
Gambar 2.22 <i>Parallelogram</i>	30
Gambar 2.23 <i>45 Degree Folds</i>	30
Gambar 2.24 <i>Basic Pull-Strip</i>	31
Gambar 2.25 <i>Flaps</i>	31
Gambar 2.26 <i>Pivot</i>	32
Gambar 2.27 <i>Automatic Flap</i>	32
Gambar 2.28 Hiu Paus	35
Gambar 2.29 Hiu Martil	35
Gambar 2.30 Hiu Koboï	36
Gambar 2.31 Hiu Monyet	37
Gambar 2.32 Hiu Bambu	37
Gambar 4.1 Wawancara Bersama Ranny Ramadhani Yuneni Lewat Zoom	52
Gambar 4.2 Wawancara Bersama Mochamad Iqbal Herwata Lewat Zoom	55
Gambar 4.3 Wawancara Bersama Widyasari Hanaya Lewat Zoom	58
Gambar 4.4 Fgd Bersama 15 Siswa SMP Negeri 16 Kota Tangerang Selatan	61
Gambar 4.5 Gambar Hiu Oleh Siswa	63
Gambar 4.6 Gambar Hiu Dengan Deskripsi Negatif	63
Gambar 4.7 Gambar Hiu Dengan Deskripsi Positif	64
Gambar 4.8 Sampul Buku Modul 2: Biologi Dan Ekologi Hiu Paus	66

Gambar 4.9 Sampul Buku <i>Encyclopedia Prehistorica</i>	68
Gambar 4.10 Konten Buku <i>Encyclopedia Prehistorica</i>	68
Gambar 4.11 Teknik <i>Pop-Up Encyclopedia Prehistorica</i>	69
Gambar 4.12 Teknik <i>Flaps Encyclopedia Prehistorica</i>	69
Gambar 4.13 <i>Layout</i> Buku <i>Encyclopedia Prehistorica</i>	70
Gambar 4.14 Sampul <i>Vol. 01 Children Of The Sea</i>	70
Gambar 4.15 Sampul <i>Vol. 02 Children Of The Sea</i>	71
Gambar 4.16 <i>User Persona</i>	73
Gambar 4.17 <i>Mindmap</i> Konten.....	77
Gambar 4.18 <i>Mindmap</i> Kreatif	78
Gambar 4.19 <i>Moodboard</i>	82
Gambar 4.20 <i>Stylescape</i>	84
Gambar 4.21 <i>Children Of The Sea, 2019</i>	86
Gambar 4.22 <i>Colour Palette</i>	87
Gambar 4.23 <i>Primary Typeface</i>	89
Gambar 4.24 <i>Secondary Typeface</i>	89
Gambar 4.25 <i>Key Visual</i>	91
Gambar 4.26 <i>Katern</i>	93
Gambar 4.27 <i>Thumbnail</i>	101
Gambar 4.28 Proses Logo	103
Gambar 4.29 Logo Akhir	104
Gambar 4.30 Proses Gambar Hiu Paus	105
Gambar 4.31 Proses Gambar Hiu Martil.....	106
Gambar 4.32 Proses Gambar Hiu Monyet	106
Gambar 4.33 Proses Gambar Hiu Koboï	107
Gambar 4.34 Proses Gambar Hiu Bambu	107
Gambar 4.35 Sketsa Kasar	108
Gambar 4.36 Perancangan <i>Thumbnail</i>	109
Gambar 4.37 Perancangan <i>Prototype</i> Awal	110
Gambar 4.38 <i>Layout</i>	111
Gambar 4.39 <i>Layout</i> Diimplementasikan	111
Gambar 4.40 Sketsa Ornamen	112
Gambar 4.41 Ilustrasi Ornamen	113
Gambar 4.42 <i>Brush Medibangpaint</i>	114
Gambar 4.43 Proses Sketsa	115
Gambar 4.44 Gambar Awal	116
Gambar 4.45 Gambar Akhir.....	117
Gambar 4.46 Sketsa Halaman Pantai	118
Gambar 4.47 Halaman Pantai Akhir	118
Gambar 4.48 Halaman Sketsa Mitos.....	119
Gambar 4.49 Halaman Mitos Akhir	120
Gambar 4.50 Sketsa <i>Kesatria Biru</i>	121
Gambar 4.51 Ilustrasi <i>Kesatria Biru</i> Akhir.....	122

Gambar 4.52 Sketsa Rantai Makanan	123
Gambar 4.53 <i>Plankton</i>	123
Gambar 4.54 Hewan Laut	124
Gambar 4.55 Hiu Sebagai Predator Atas	124
Gambar 4.56 Habitat Hiu	125
Gambar 4.57 Habitat Hiu Laut Dalam	126
Gambar 4.58 Sketsa Makanan Hiu	127
Gambar 4.59 Makanan Hiu	128
Gambar 4.60 Sketsa Polusi Laut	129
Gambar 4.61 Polusi Laut.....	129
Gambar 4.62 Sketsa Pantai Dibersihkan.....	130
Gambar 4.63 Pantai Dibersihkan	130
Gambar 4.64 Implementasi Pola <i>Pattern</i>	131
Gambar 4.65 <i>Pattern Woven Dissolve</i>	132
Gambar 4.66 <i>Pattern</i> Kepala Hiu	133
Gambar 4.67 <i>Pattern</i> Rantai Makanan.....	134
Gambar 4.68 <i>Pattern</i> Istana Laut	135
Gambar 4.69 <i>Pattern</i> Kacamata <i>Snorkle</i>	136
Gambar 4.70 <i>Pattern</i> Hiu Terdampar	137
Gambar 4.71 <i>Pattern</i> Anak-Anak Dan Kapal	137
Gambar 4.72 <i>Pattern</i>	138
Gambar 4.73 Perancangan <i>High Resolution</i>	139
Gambar 4.74 <i>Layout</i> Sampul Buku Aktivitas	142
Gambar 4.75 Sampul Buku Aktivitas	143
Gambar 4.76 <i>Layout</i> Aktivitas Menggambar.....	144
Gambar 4.77 Aktivitas Menggambar	144
Gambar 4.78 <i>Layout</i> Aktivitas <i>Puzzle</i>	145
Gambar 4.79 Aktivitas <i>Puzzle</i>	146
Gambar 4.80 <i>Layout</i> Aktivitas <i>Quest</i>	147
Gambar 4.81 Aktivitas <i>Quest</i>	147
Gambar 4.82 <i>Grid</i> Aktivitas Membuat <i>Pop-Up</i>	148
Gambar 4.83 Aktivitas Membuat <i>Pop-Up</i>	149
Gambar 4.84 <i>Storyboard</i> Instagram Reels	150
Gambar 4.85 <i>Mockup</i> Instagram Reels	151
Gambar 4.86 <i>Grid</i> Instagram Post.....	152
Gambar 4.87 Instagram Post	152
Gambar 4.88 <i>Grid</i> Instagram Carousel	153
Gambar 4.89 Instagram Carousel.....	153
Gambar 4.90 <i>Grid</i> Sticker Set	154
Gambar 4.91 Sticker Set	155
Gambar 4.92 <i>Grid</i> Kartu <i>Collectible</i>	156
Gambar 4.93 Kartu <i>Collectible</i>	157
Gambar 4.92 <i>Grid</i> Standing Banner	158

Gambar 4.95 <i>Standing Banner</i>	159
Gambar 4.96 <i>Alpha Test</i>	160
Gambar 4.97 Perbaikan Paragraf	170
Gambar 4.98 Perbaikan Penjelasan Rantai Makanan	170
Gambar 4.99 Perbaikan Layar Kapal	172
Gambar 4.100 Perbaikan Kepala Hiu	172
Gambar 4.101 Pembetulan <i>Pop-Up V-Fold</i>	173
Gambar 4.102 Pembetulan Mekanisme Roda Rantai Makanan	173
Gambar 4.103 Siswa SMP Negeri 16 Kota Tangerang Selatan	175
Gambar 4.104 Siswa Beraktifitas Dengan Buku Aktifitas	178
Gambar 4.105 Hasil Karya Siswa Dari <i>Prototype</i> Buku Aktifitas	179
Gambar 4.106 Sampul Dan <i>Spine Kesatria Biru</i>	180
Gambar 4.107 Implementasi <i>Lay-Flat Binding</i>	181
Gambar 4.108 Implementasi <i>Grid</i> Di Halaman <i>Kesatria Biru</i>	183
Gambar 4.109 Implementasi <i>Spread</i> Halaman <i>Kesatria Biru</i>	184
Gambar 4.110 <i>Layout Double-Page Spread</i>	185
Gambar 4.111 Halaman Pembukaan	186
Gambar 4.112 Halaman Mengajar Nilai Dan Sikap	187
Gambar 4.113 Typeface Pada Buku <i>Kesatria Biru</i>	188
Gambar 4.114 Arsitektur Tipografi	188
Gambar 4.115 Pemilihan Warna	189
Gambar 4.116 Proses Desain Karakter Hiu Paus	191
Gambar 4.117 Proses Desain Karakter Hiu Martil	191
Gambar 4.118 Proses Desain Karakter Hiu Koboï	192
Gambar 4.119 Proses Desain Karakter Hiu Monyet	192
Gambar 4.120 Proses Desain Karakter Hiu Bambu	193
Gambar 4.121 Penggunaan Ilustrasi Pada Buku <i>Kesatria Biru</i>	193
Gambar 4.122 Penggunaan <i>Spread</i> Pada Buku <i>Kesatria Biru</i>	194
Gambar 4.123 Penggunaan <i>Single Page</i> Pada Buku <i>Kesatria Biru</i>	194
Gambar 4.124 Penggunaan <i>Lepasan</i> Pada Buku <i>Kesatria Biru</i>	195
Gambar 4.125 Penggunaan <i>Pull-Strip</i> Pada Buku <i>Kesatria Biru</i>	196
Gambar 4.126 Penggunaan <i>V-Fold</i> Variasi <i>Jaws</i>	197
Gambar 4.127 Variasi Penggunaan <i>V-Fold</i>	198
Gambar 4.128 Penggunaan <i>Parallelogram</i>	199
Gambar 4.129 Penggunaan <i>Pivot</i> Pada Buku <i>Kesatria Biru</i>	200
Gambar 4.130 Penggunaan <i>Deck Chair Flap</i>	201
Gambar 4.131 Variasi Penggunaan <i>Flap</i> Sederhana	201
Gambar 4.132 Penggunaan Interaksi Kertas Mika	202
Gambar 4.133 Buku Aktifitas <i>Kesatria Biru</i>	203
Gambar 4.134 Aktifitas <i>Puzzle Kesatria Biru</i>	204
Gambar 4.135 Aktifitas <i>Quest Kesatria Biru</i>	204
Gambar 4.136 Aktivitas Membuat <i>Pop-Up</i>	205
Gambar 4.137 Implementasi <i>Instagram Reels</i>	206

Gambar 4.138 Implementasi <i>Instagram Post</i>	207
Gambar 4.139 Implementasi <i>Instagram Carousel</i>	208
Gambar 4.140 Implementasi <i>Sticker Set</i>	209
Gambar 4.141 Implementasi <i>Kartu Collectible</i>	210
Gambar 4.142 <i>Standing Banner</i>	211



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Persentase Turnitin.....	xxv
Lampiran 2. Form Bimbingan.....	xxxi
Lampiran 3. <i>Non-Disclosure Agreement 1</i>	xxxviii
Lampiran 4. <i>Non-Disclosure Agreement 2</i>	xxxix
Lampiran 5. <i>Non-Disclosure Agreement 3</i>	xl
Lampiran 6. <i>Non-Disclosure Agreement 4</i>	xli
Lampiran 7. Transkrip Wawancara Widyasari	xlii
Lampiran 8. Transkrip Wawancara Ranny Yuneni	xliv
Lampiran 9. Transkrip Wawancara Iqbal.....	xlvi
Lampiran 10. Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xlix

