

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
MENGENAI LEGENDA NYIMAS CIWANGI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Muhamad Rizki Putra A'malan
00000070686

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

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
MENGENAI LEGENDA NYIMAS CIWANGI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Muhamad Rizki Putra A'malan

00000070686

**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 : Muhamad Rizki Putra A'malan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070686

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF MENGENAI LEGENDA NYIMAS CIWANGI

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, 8 Januari 2026



(Muhamad Rizki Putra A'malan)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Muhamad Rizki Putra A'malan
NIM : 00000070686
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
INTERAKTIF MENGENAI LEGENDA
NYIMAS CIWANGI

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

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ 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, 8 Januari 2026



(Muhamad Rizki Putra A'malan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF MENGENAI LEGENDA NYIMAS CIWANGI

Oleh

Nama Lengkap : Muhamad Rizki Putra A'malan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070686

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026

Pukul 16.45 s.d. 17.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

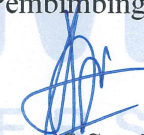
Ketua Sidang


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

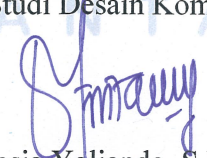
Penguji


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

Pembimbing


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

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 : Muhamad Rizki Putra A'malan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070686
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
INTERAKTIF MENGENAI LEGENDA
NYIMAS CIWANGI

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, 8 Januari 2026



(Muhamad Rizki Putra A'malan)

* 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

Rasa syukur dan terima kasih penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulisan tugas akhir berjudul “PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF MENGENAI LEGENDA NYIMAS CIWANGI” dapat terselesaikan. Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak selama perkuliahan hingga akhir.

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. Lia Herna, S.Sn., M.M, 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.
6. Narasumber yang telah bersedia untuk diwawancara dan membantu penulis mendapatkan data untuk pengerjaan tugas akhir ini.
7. Teman-teman terdekat penulis yang selalu mendukung dan menemani penulis selama proses perkuliahan dan pengerjaan tugas akhir.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 8 Januari 2026



(Muhamad Rizki Putra A'malan)

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF

MENGENAI LEGENDA NYIMAS CIWANGI

(Muhamad Rizki Putra A'malan)

ABSTRAK

Indonesia memiliki kekayaan cerita rakyat yang menunjukkan kearifan lokal dan nilai-nilai moral, namun keberadaannya semakin terancam akibat minimnya dokumentasi dan kurangnya minat baca anak-anak terhadap buku cerita. Padahal, cerita legenda dapat menjadi media edukasi yang efektif untuk menanamkan nilai moral sekaligus melestarikan budaya daerah. Legenda Nyimas Ciwangi dari Sukabumi merupakan salah satu cerita yang mengandung pesan moral yaitu menjaga lingkungan. Namun dikarenakan Nyimas Ciwangi sangat minim dokumentasi dalam bentuk buku, menjadikan cerita ini kurang populer dari cerita lain. Tujuan dari perancangan ini adalah, untuk mengedukasi anak mengenai filosofi cerita sekaligus memberikan cerita legenda Nyimas Ciwangi dalam bentuk buku cerita yang menarik, interaktif dan layak. Melalui media ini, anak-anak dapat memperoleh pembelajaran tentang pentingnya pelestarian lingkungan. Metode yang penulis gunakan adalah metode design thinking dari IDEO, dengan prosedur seperti wawancara, FGD, observasi, studi eksisting, dan studi referensi. Perancangan ini menggunakan media buku ilustrasi interaktif sebagai media utama, dimana media ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak mengenai legenda Nyimas Ciwangi, supaya legenda ini dapat lebih dikenal luas oleh masyarakat Sukabumi.

Kata kunci: Ilustrasi Interaktif, Minat Baca, Legenda

DEVELOPING AN INTERACTIVE ILLUSTRATED STORYBOOK ABOUT THE LEGEND OF NYIMAS CIWANGI

(Muhamad Rizki Putra A'malan)

ABSTRACT (English)

Indonesia has a wealth of folklore that demonstrates local wisdom and moral values, but its existence is increasingly threatened due to the lack of documentation and the lack of children's interest in reading books. In fact, legendary stories can be an effective educational medium to instill moral values and preserve regional culture. The legend of Nyimas Ciwangi from Sukabumi is one of the stories that contains a moral message that is protecting the environment. However, because Nyimas Ciwangi is very little documentation in the form of books that have stunning visuals, making this story less popular than other stories. The purpose of this design is to foster children's interest in reading while providing the legend of Nyimas Ciwangi in the form of an interesting, interactive and appropriate storybook. Through this media, children can learn about the importance of environmental conservation. The method used by the author is the design thinking method from IDEO, with procedures such as interviews, FGDs, observations, existing studies, and reference studies. This project uses an interactive illustrated book as the primary medium, which is expected to enhance children's knowledge of the legend of Nyimas Ciwangi and help the story become more widely recognized by the people of Sukabumi.

Keywords: *Interactive Illustration, Reading Interest, Legends*

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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN (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	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Buku	4
2.1.1 Jenis-Jenis Buku.....	4
2.1.2 Fungsi Buku.....	5
2.1.3 Komponen Buku	7
2.1.4 Elemen Dasar Visual Pada Buku.....	10
2.2 Buku Interaktif	19
2.2.1 Jenis-Jenis Buku Interaktif.....	19
2.2.2 Mekanisme Membuat Buku Interaktif	22
2.3 Ilustrasi	26
2.3.1 Gaya Visual Ilustrasi	27
2.3.2 Fungsi Ilustrasi.....	34
2.4 Karakter Desain	37

2.4.1 Elemen Dasar Desainer Karakter.....	38
2.4.2 Hirarki Desainer Karakter	43
2.5 <i>Storytelling</i>	50
2.5.1 Jenis-Jenis <i>Storytelling</i>	51
2.6 Legenda.....	53
2.6.2 Struktur Legenda	54
2.6.3 Jenis-jenis Legenda	54
2.7 Legenda Nyimas Ciwangi.....	55
2.8 Penelitian Yang Relevan	56
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	60
3.1 Subjek Perancangan	60
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	61
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	64
3.3.1 Observasi.....	64
3.3.2 Wawancara	65
3.3.3 Focus Grup Discussion	68
3.3.4 Studi Eksisting.....	69
3.3.5 Studi Referensi	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	71
4.1 Hasil Perancangan	71
4.1.1 Emphatize	71
4.1.2 Define.....	96
4.1.3 Ideate	100
4.1.4 <i>Prototype</i>	141
4.1.5 <i>Test</i>	142
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	159
4.2 Pembahasan Perancangan.....	160
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	161
4.2.2 Analisis <i>Storytelling</i> Buku.....	163
4.2.3 Analisis Desain <i>Layout</i> Buku.....	164
4.2.4 Analisis Desain <i>Grid</i> Buku.....	166
4.2.5 Analisis Desain Warna Buku	166

4.2.6 Analisis Desain Tipografi Buku	168
4.2.7 Analisis Desain Karakter Buku	169
4.2.8 Analisis Ilustrasi Buku.....	170
4.2.9 Analisis Interaktivitas Buku	172
4.2.10 Analisis Desain Poster	175
4.2.11 Analisis Desain Brosur.....	176
4.2.12 Analisis <i>X-Banner</i>	177
4.2.13 Analisis <i>Merchandise</i>	178
4.2.14 Anggaran	180
BAB V PENUTUP	183
5.1 Simpulan	183
5.2 Saran	184
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xxii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	56
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian Observasi.....	71
Tabel 4.2 SWOT Vidio Cerita	87
Tabel 4.3 SWOT Buku POP UP Timun Mas dan Buto Ijo.....	92
Tabel 4.4 SWOT Buku Dongeng Putri Duyung	94
Tabel 4.5 Tabel Storyline Buku	112
Tabel 4.6 Quesioner <i>Storyline</i> 1-5 Linear	144
Tabel 4.7 Quesioner <i>Storyline</i> 1-3 <i>Multiple Choice</i>	145
Tabel 4.8 Quesioner Visual 1-5 <i>Linear</i>	146
Tabel 4.9 Quesioner Visual 1-3 <i>Multiple Choice</i>	147
Tabel 4.10 Quesioner Interaktif 1-5 <i>Linear</i>	148
Tabel 4.11 Quesioner Interaktif 1-3 <i>Multiple Choice</i>	150
Tabel 4.12 Quesioner Warna 1-5 <i>Linear</i>	151
Tabel 4.13 Quesioner Warna 1-3 <i>Multiple Choice</i>	152
Tabel 4.14 Quesioner Tipografi 1-5 <i>Linear</i>	153
Tabel 4.15 Quesioner Tipografi 1-3 <i>Multiple Choice</i>	154
Tabel 4.16 Biaya Desain Buku	180
Tabel 4.17 Biaya Produksi Buku	181
Tabel 4.18 Biaya Media Promosi.....	181
Tabel 4.19 Biaya <i>Merchandise</i>	182
Tabel 4.20 Biaya Penjualan Buku.....	182



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Buku	7
Gambar 2.2 <i>Typeface Modern</i>	11
Gambar 2.3 <i>Typeface Handwritten</i>	11
Gambar 2.4 <i>Typeface Create</i>	11
Gambar 2.5 <i>Typeface Simple</i>	11
Gambar 2.6 <i>Typeface Futuristic</i>	12
Gambar 2.7 <i>Typeface Historical</i>	12
Gambar 2.8 Contoh <i>Spread</i>	14
Gambar 2.9 Contoh <i>Single</i>	14
Gambar 2.10 Contoh <i>Spot</i>	15
Gambar 2.11 <i>Monuscript Grid</i>	16
Gambar 2.12 <i>Column Grid</i>	17
Gambar 2.13 <i>Modular Grid</i>	17
Gambar 2.14 <i>Hierarchy Grid</i>	18
Gambar 2.15 <i>Compound Grid</i>	18
Gambar 2.16 Buku <i>PopUp Dinosaurus</i>	20
Gambar 2.17 Teknik <i>Lift the Flap</i>	20
Gambar 2.18 Teknik <i>volveles</i>	20
Gambar 2.19 Teknik <i>Pull Tab</i>	21
Gambar 2.20 Teknik <i>Hidden Object</i>	21
Gambar 2.21 Teknik <i>Games</i>	22
Gambar 2.22 Teknik Campuran.....	22
Gambar 2.23 <i>Multiple Layer</i>	23
Gambar 2.24 <i>Floating layer</i>	23
Gambar 2.25 <i>V-fold</i>	23
Gambar 2.26 <i>Magic Box</i>	24
Gambar 2.28 <i>Rotating Disc</i>	24
Gambar 2.29 <i>Sliding Motion</i>	25
Gambar 2.31 <i>Pivoting motions</i>	26
Gambar 2.34 Halaman Ilustrasi Konseptual Imageri h.57	29
Gambar 2.35 Halaman Ilustrasi Diagram h.58.....	29
Gambar 2.36 Halaman Ilustrasi Abstrak h.61	30
Gambar 2.37 Halaman Ilustrasi Literal Representasi h.63	31
Gambar 2.38 Halaman Ilustrasi <i>Hyperrealism</i> h.65.....	32
Gambar 2.39 Halaman Ilustrasi <i>Stylised Realism</i> h.69	32
Gambar 2.40 Halaman Ilustrasi <i>Sequential Imagery</i> h.71	33
Gambar 2.41 Halaman Ilustrasi Dokumentasi, Referensi, Instruksi h.87	34
Gambar 2.42 Halaman Ilustrasi Komentar h.119.....	35
Gambar 2.43 Halaman Ilustrasi <i>Storytelling</i> h.140.....	36
Gambar 2.44 Halaman Ilustrasi Persuasi h.165	36
Gambar 2.45 Halaman Ilustrasi Identitas h.173.....	37
Gambar 2.48 <i>Shapes</i> h.29.....	38
Gambar 2.49 Lingkaran h.29	39

Gambar 2.50 Persegi h.34	39
Gambar 2.51 Segitiga h.34.....	40
Gambar 2.52 <i>Size</i> h.37	40
Gambar 2.53 Garis Kontras h.40.....	41
Gambar 2.54 Garis Melengkung h.40	42
Gambar 2.55 <i>Recurring Shape</i> h.41	42
Gambar 2.56 <i>Negative Space</i> h.41	43
Gambar 2.57 <i>Iconic</i> h.18	44
Gambar 2.58 <i>Simple</i> h.18	44
Gambar 2.59 <i>Broad</i> h.19	45
Gambar 2.60 <i>Comedy Relief</i> h.19	46
Gambar 2.61 <i>Lead Character</i> h.20	46
Gambar 2.62 <i>Realistic</i> h.20	47
Gambar 2.63 Bentuk muka h.24	47
Gambar 2.64 Muka Oval h.30.....	48
Gambar 2.65 Muka Persegi h.32.....	48
Gambar 2.66 Muka Bulat h.33	49
Gambar 2.67 Badan Pria h.73	49
Gambar 2.68 Badan Wanita h.74	50
Gambar 2.69 Contoh <i>Storytelling</i> pendidikan.....	51
Gambar 2.70 Contoh <i>Storytelling</i> Fabel.....	52
Gambar 2.71 Contoh <i>Storytelling</i> Cerita Rakyat	52
Gambar 2.72 Contoh <i>Storytelling</i> Dongeng	53
Gambar 4.1 Observasi di Lingkungan Kelas	72
Gambar 4.2 Observasi di Luar Lingkungan Kelas.....	72
Gambar 4.3 Observasi di Perpustakaan	73
Gambar 4.4 Buku cerita fase A-C	73
Gambar 4.5 Wawancara dengan Fonna Melania	74
Gambar 4.6 Wawancara dengan Nita Talia	79
Gambar 4.7 FGD dengan anak-anak daerah Sukabumi	81
Gambar 4.8 FGD dengan anak-anak daerah Bogor	84
Gambar 4.9 FGD dengan anak-anak daerah Cianjur	85
Gambar 4.10 Vidio Cendol. EPS 6. Legenda Nyimas Ciwangi.....	87
Gambar 4.11 Buku cerita Buto Ijo dan Timun Mas.....	90
Gambar 4.12 Lembar halaman buku POP UP bagian Buto Ijo marah.....	90
Gambar 4.13 Lembar halaman buku cerita bagian <i>Lift the Flap</i>	91
Gambar 4.14 Lembar halaman buku cerita bagian <i>Pull the Tab</i>	91
Gambar 4.15 Buku Dongeng Putri Duyung.....	93
Gambar 4.16 Halaman Buku Dongeng Putri Duyung	94
Gambar 4.17 Kemdikbud	96
Gambar 4.18 <i>User persona</i> perempuan	96
Gambar 4.19 <i>User persona</i> Laki-Laki	97
Gambar 4.20 <i>User Journey</i>	98
Gambar 4.21 <i>Emphaty Map</i>	99
Gambar 4.22 <i>Mindmap</i>	100
Gambar 4.23 <i>Mindmap</i> 3 Keyword.....	102

Gambar 4.24 <i>Moodboard</i>	104
Gambar 4.25 Referensi ilustrasi	105
Gambar 4.26 Referensi warna	106
Gambar 4.27 Referensi tipografi	106
Gambar 4.28 Referensi <i>layout</i>	107
Gambar 4.29 <i>Stylescape</i>	108
Gambar 4.30 <i>Colorpallette</i>	109
Gambar 4.31 Tipografi	109
Gambar 4.32 Judul buku beserta referensinya	110
Gambar 4.33 <i>Flatplan</i>	111
Gambar 4.34 Referensi Karakter	117
Gambar 4.35 Sketsa alternatif Nyimas Ciwangi	118
Gambar 4.36 Finalisasi Karakter Nyimas Ciwangi	119
Gambar 4.37 Sketsa alternatif Raksasa	120
Gambar 4.38 Finalisasi Karakter Raksasa	120
Gambar 4.39 Sketsa alternatif cover	122
Gambar 4.40 Finalisasi alternatif cover	122
Gambar 4.41 Finalisasi Cover Pilihan	123
Gambar 4.42 <i>Layout</i> dan perancangan <i>Grid</i>	123
Gambar 4.43 <i>Storyboard</i>	124
Gambar 4.44 <i>Low fidelity</i> halaman buku	124
Gambar 4.45 <i>High fidelity</i> halaman buku	125
Gambar 4.46 Halaman 1-2	126
Gambar 4.47 Halaman 3-4	127
Gambar 4.48 Halaman 5-6	127
Gambar 4.49 Halaman 7-8	128
Gambar 4.50 Halaman 9-10	128
Gambar 4.51 Halaman 11-12	129
Gambar 4.52 Halaman 13-14	129
Gambar 4.53 Halaman 15-16	130
Gambar 4.54 Halaman 17-18	130
Gambar 4.55 Halaman 19-20	131
Gambar 4.56 Halaman 21-22	132
Gambar 4.57 Halaman 23-24	132
Gambar 4.58 <i>Low fidel</i> dan <i>high fidel</i> Poster	133
Gambar 4.59 <i>Mockup</i> poster	134
Gambar 4.60 <i>Low fidel</i> dan <i>high fidel</i> Brosur	134
Gambar 4.61 <i>Mockup</i> Brosur	135
Gambar 4.62 <i>Low fidel</i> dan <i>high fidel</i> x banner	136
Gambar 4.63 <i>Mockup</i> Banner	137
Gambar 4.64 <i>Low fidel</i> dan <i>high fidel</i> <i>Sticker Pack</i>	137
Gambar 4.65 Referensi Stiker	138
Gambar 4.66 <i>Mockup</i> Stiker	138
Gambar 4.67 <i>Low fidel</i> dan <i>high fidel</i> <i>Paperbag</i>	139
Gambar 4.68 <i>Mockup</i> <i>Paperbag</i>	140
Gambar 4.69 <i>Low fidel</i> dan <i>high fidel</i> <i>Keychain</i>	140

Gambar 4.70 <i>Mockup Keychain</i>	141
Gambar 4.71 Isi buku untuk <i>Alpha Test</i>	142
Gambar 4.72 Isi buku untuk <i>Final</i>	142
Gambar 4.73 Dokumentasi <i>Prototype Day</i>	143
Gambar 4.74 Perbandingan halaman yang sudah dan belum diperbaiki	156
Gambar 4.75 Perbandingan ukuran tulisan terbaru.....	156
Gambar 4.76 Perbandingan hasil revisi halaman 7-8.....	157
Gambar 4.77 Perbandingan hasil revisi Tab menarik	157
Gambar 4.78 Perbandingan hasil revisi halaman 19-20 dan halaman 11-12.....	158
Gambar 4.79 Perbandingan hasil revisi halaman 15-16 dan halaman 25-26.....	158
Gambar 4.80 Penambahan halaman raksasa terjatuh	159
Gambar 4.81 Penambahan halaman hak cipta dan daftar pustaka	159
Gambar 4.82 <i>Beta Test</i> bersama anak-anak	161
Gambar 4.83 Penerapan <i>spread</i> halaman.....	165
Gambar 4.84 Penerapan <i>single</i> halaman	165
Gambar 4.85 Penerapan <i>spot</i> halaman	166
Gambar 4.86 Penerapan <i>modular grid</i> pada halaman.....	166
Gambar 4.87 Penerapan <i>ambient</i> waktu pada halaman	167
Gambar 4.88 Penerapan teori tipografi pada halaman	168
Gambar 4.89 Penerapan bentuk pada karakter Raksasa	169
Gambar 4.90 Penerapan bentuk pada karakter Nyimas Ciwangi.....	170
Gambar 4.91 Penerapan teori ilustrasi pada buku.....	171
Gambar 4.92 Penerapan <i>pop up</i> pada halaman	172
Gambar 4.93 Penerapan <i>pull tab</i> pada halaman.....	173
Gambar 4.94 Penerapan <i>lift the flap</i> pada halaman.....	174
Gambar 4.95 Penerapan <i>hidden object</i> dan <i>games</i> pada halaman	174
Gambar 4.96 Poster	176
Gambar 4.97 Brosur	176
Gambar 4.98 <i>XBanner</i>	177
Gambar 4.99 <i>Stickerpack</i>	178
Gambar 4.100 <i>Paperbag</i>	179
Gambar 4.101 <i>Keychain</i>	180

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxii
Lampiran Form Bimbingan.....	xxiv
Lampiran <i>Consent Form</i> Wawancara	xxvi
Lampiran <i>Consent Form FGD</i>	xxvii
Lampiran <i>Consent Form Beta Test</i>	xxxiii
Lampiran <i>Non Disclosure Form FGD</i>	xxxvi
Lampiran <i>Non Disclosure Form Quesioner</i>	xxxviii
Lampiran Hasil <i>Quesioner</i>	xxxix
Lampiran Transkrip Wawancara.....	Iii
Lampiran Transkrip <i>FGD Primer</i>	Iix
Lampiran Transkrip <i>FGD Sekunder</i>	Ixiii
Lampiran Transkrip <i>FGD Beta Test</i>	Ixv
Lampiran Dokumentasi.....	Ixviii

