

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN
PEMANFAATAN KARDUS SEBAGAI
MAINAN DAUR ULANG UNTUK ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Eunike Natasya Angelica Mangkey De Groot
00000082388**

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

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN
PEMANFAATAN KARDUS SEBAGAI
MAINAN DAUR ULANG UNTUK ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Eunike Natasya Angelica Mangkey De Groot
00000082388**

**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 : Eunique Natasya Angelica Mangkey De Groot
Nomor Induk Mahasiswa : 00000082388
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN
PEMANFAATAN KARDUS SEBAGAI
MAINAN DAUR ULANG UNTUK 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, 16 Desember 2025



Eunique Natasya Angelica M DG

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Eunique Natasya Angelica Mangkey De Groot
NIM : 00000082388
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Buku Panduan Pemanfaatan Kardus sebagai
Mainan Daur Ulang untuk 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 menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Eunique Natasya Angelica M DG

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN
PEMANFAATAN KARDUS SEBAGAI
MAINAN DAUR ULANG UNTUK ANAK**

Oleh

Nama Lengkap : Euniqe Natasya Angelica M DG
Nomor Induk Mahasiswa : 00000082388
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

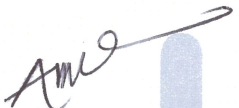
Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026

Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

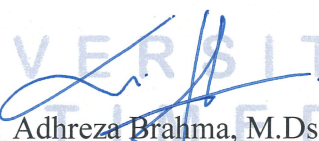
Ketua Sidang


Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/ 069425

Penguji


Gisela Anindita Putri, S.Sn., M.Sn.
0327059301/ 100311

Pembimbing


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

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 : Eunique Natasya Angelica Mangkey De Groot
Nomor Induk Mahasiswa : 00000082388
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/~~S2~~* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU PANDUAN
PEMANFAATAN KARDUS SEBAGAI
MAINAN DAUR ULANG UNTUK 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, 16 Desember 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Eunique Natasya Angelica M DG

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya, tugas akhir berjudul “Perancangan Buku Panduan Pemanfaatan Kardus sebagai Mainan Daur Ulang untuk Anak” dapat disusun dan diselesaikan dengan tepat waktu. Tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang turut serta mendukung selama proses menyelesaikan tugas akhir ini.

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. Adhreza Brahma, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan secara material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
6. Iwan Darmawan Sutarsa dan Arleen Amidjaja selaku penulis dan editor buku anak, yang telah bersedia menjadi narasumber wawancara untuk berbagi pengetahuan dan pengalamannya terkait buku anak.
7. Yustika, M.Psi., Psikolog selaku Psikolog Klinis Anak yang telah bersedia menjadi narasumber wawancara untuk berbagi pengetahuan dan pengalamannya terkait perkembangan anak usia dini.
8. Sanjaya Arifin selaku pengrajin kardus mainan anak yang telah bersedia menjadi narasumber wawancara untuk berbagi pengetahuan dan pengalamannya terkait pemanfaatan kardus menjadi mainan untuk anak.

9. Kepala Yayasan Sekolah TK Tunas Anak Bangsa dan seluruh guru yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan observasi sebagai pendukung perancangan pada tugas akhir ini.
10. Seluruh orang tua yang telah berpartisipasi dalam FGD untuk berbagi informasi dan pengalamannya, yang sangat membantu penulis dalam perancangan tugas akhir ini.
11. Sahabat dan teman-teman saya yang telah menemani dan mendukung saya selama mengerjakan tugas akhir ini hingga selesai, termasuk teman-teman bimbingan TA Zebra 17.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran yang membantu tugas akhir ini menjadi lebih baik. Semoga karya ilmiah ini dapat berguna dan bermanfaat bagi setiap pembaca.

Tangerang, 16 Desember 2025



Eunique Natasya Angelica M DG



PERANCANGAN BUKU PANDUAN PEMANFAATAN KARDUS SEBAGAI MAINAN DAUR ULANG UNTUK ANAK

(Eunike Natasya Angelica Mangkey De Groot)

ABSTRAK

Anak usia dini berada pada periode *golden age*, yaitu masa perkembangan yang terjadi cukup pesat sehingga diperlukan stimulasi yang tepat dengan pendampingan orang tua untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak. Salah satu bentuk stimulasi yang dapat diberikan adalah kegiatan *sensory play* melalui permainan sederhana, seperti memanfaatkan daur ulang kardus menjadi mainan edukatif yang dapat merangsang kreativitas, eksplorasi, dan memperkuat interaksi anak dengan orang tua. Namun, nyatanya masih banyak orang tua yang belum memahami potensi ini dan merasa kesulitan mencari aktivitas bermain alternatif yang sesuai. Terbatasnya informasi mengenai mainan daur ulang kardus mendorong orang tua memilih sarana bermain yang lebih praktis untuk anak, sehingga berpotensi mengurangi stimulasi perkembangan yang seharusnya didapatkan. Oleh karena itu, dirancang media informasi berupa buku panduan ramah anak yang dilengkapi unsur *storytelling*, ilustrasi, dan panduan aktivitas membuat mainan daur ulang kardus yang dapat meningkatkan keterlibatan orang tua dalam kegiatan bermain anak. Menggunakan metode perancangan *Design Thinking* dari Tim Brown dengan pendekatan *human-centered* melalui lima tahapan, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, yang didukung oleh pengumpulan data menggunakan metode penelitian kualitatif melalui wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), dan observasi deskriptif.

Kata kunci: Buku Panduan, Mainan Daur Ulang, Perkembangan Anak Usia Dini

***DESIGNING A GUIDEBOOK
ON THE UTILIZATION OF CARDBOARD
AS RECYCLED TOYS FOR CHILDREN***

(Eunike Natasya Angelica Mangkey De Groot)

ABSTRACT (English)

Early childhood is a golden age period marked by rapid development, during which appropriate stimulation supported by parental involvement is essential to optimize all aspects of children's growth. One form of stimulation that can be provided is sensory play through simple play activities, such as utilizing recycled cardboard to create educational toys that stimulate creativity, exploration, and strengthen parent-child interaction. However, many parents are still unaware of the potential of cardboard-based recycled toys and struggle to find suitable alternative play activities. Limited information regarding recycled cardboard toys encourages parents to choose more practical play options, which may reduce the developmental stimulation that children should receive. Therefore, this study designs an informational medium in the form of a child-friendly guidebook equipped with storytelling, illustrations, and activity instructions for creating recycled cardboard toys to increase parental involvement in children's play activities. The design process applies Tim Brown's Design Thinking method with a human-centered approach through five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test, supported by qualitative research methods, including interviews, focus group discussions (FGDs), and descriptive observations.

Keywords: Guidebook, Recycled Toys, Early Childhood Development

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Buku	5
2.1.1 Komponen Buku	5
2.1.2 Struktur Editorial Buku	10
2.1.3 Teknik Menjilid Buku	11
2.1.4 Buku Panduan	13
2.2 <i>Storytelling</i>	13
2.3 Elemen Desain	15
2.3.1 <i>Layout</i>	15
2.3.2 Grid	18
2.3.3 Tipografi	22
2.3.4 Warna.....	25
2.3.5 Ilustrasi	26

2.4 Permainan Edukatif.....	31
2.4.1 Pentingnya Permainan Edukatif	31
2.4.2 Alat Permainan Edukatif	32
2.4.3 Konsep Dasar Alat Permainan Edukatif	32
2.4.4 Prinsip Kreativitas Alat Permainan Edukatif.....	33
2.4.5 Alat Permainan dari Lingkungan Anak	33
2.5 Perkembangan Psikologi Anak Usia Dini	35
2.5.1 Tahap Perkembangan Kognitif Praoperasional	36
2.5.2 Faktor Lingkungan bagi Perkembangan Anak	37
2.5.3 Peran Orang Tua dalam Perkembangan Anak	37
2.5.4 <i>Sensory Play</i> sebagai Aktivitas Bermain Anak.....	38
2.6 Penelitian yang Relevan.....	39
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	42
3.1 Subjek Perancangan	42
3.1.1 Target Primer	42
3.1.2 Target Sekunder.....	44
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	46
3.2.1 <i>Empathize</i>	47
3.2.2 <i>Define</i>	47
3.2.3 <i>Ideate</i>	47
3.2.4 <i>Prototype</i>	48
3.2.5 <i>Test</i>	48
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	48
3.3.1 Observasi.....	49
3.3.2 Wawancara	50
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	57
3.3.4 Studi Eksisting.....	59
3.3.5 Studi Referensi	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	61
4.1 Hasil Perancangan	61
4.1.1 <i>Empathize</i>	61
4.1.2 <i>Define</i>	101

4.1.3 <i>Ideate</i>	106
4.1.4 <i>Prototype</i>	128
4.1.5 <i>Test</i>	168
4.1.6 Kesimpulan Tahap Perancangan	169
4.2 Analisis Perancangan	170
4.2.1 <i>Market Validation</i>	170
4.2.2 Analisis Media Utama	180
4.2.3 Analisis Media Collateral	189
4.2.4 Anggaran	211
BAB V PENUTUP	216
5.1 Simpulan	216
5.2 Saran	217
DAFTAR PUSTAKA	220
LAMPIRAN	xv



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	39
Tabel 3.1 Objek Pengamatan Observasi	49
Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara Penulis Buku Anak.....	51
Tabel 3.3 Pertanyaan Wawancara Psikolog Klinis Anak	53
Tabel 3.4 Pertanyaan Wawancara Ahli Pengrajin Kardus	55
Tabel 3.5 Pertanyaan Focus Group Discussion.....	58
Tabel 4.1 Tabel Problem Statement dan Solution.....	103
Tabel 4.2 Tabel Penentuan Isi Konten	110
Tabel 4.3 Objek Pengamatan Observasi Market Validation.....	171
Tabel 4.4 Pertanyaan Wawancara Market Validation.....	172
Tabel 4.5 Anggaran Jasa Desain	211
Tabel 4.6 Anggaran Produksi Cetak 1 Buku Standar	212
Tabel 4.7 Anggaran Percetakan Media Collateral	213
Tabel 4.8 Harga Penjualan Buku 500 Eksemplar	214
Tabel 4. 9 Harga Penjualan Merchandise Gantungan Kunci 60 pcs.....	214
Tabel 4. 10 Harga Penjualan Paket Bundling Eksklusif 15 Paket	214



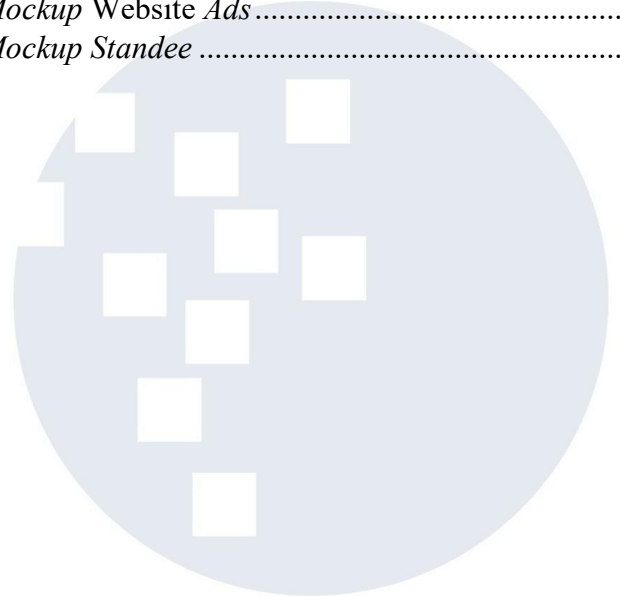
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Buku <i>the Book Block</i>	6
Gambar 2.2 Komponen Buku <i>the Page</i> dan <i>the Grid</i>	8
Gambar 2.3 Struktur Editorial Buku	10
Gambar 2.4 Contoh Buku <i>Perfect Binding</i>	12
Gambar 2.5 Contoh Buku <i>Wiro-Binding</i>	13
Gambar 2.6 Contoh <i>Emphasis</i> Perbedaan Ukuran	16
Gambar 2.7 Contoh <i>Emphasis</i> Kontras Warna	16
Gambar 2.8 Contoh <i>Emphasis</i> Peletakan Objek	17
Gambar 2.9 Contoh <i>Emphasis</i> Bentuk	17
Gambar 2.10 Contoh Prinsip Keseimbangan	18
Gambar 2.11 Contoh Prinsip <i>Unity</i>	18
Gambar 2.12 Komponen <i>Grid</i>	19
Gambar 2.13 <i>Single-Column Grid</i>	20
Gambar 2.14 <i>Two-Column Grid</i>	21
Gambar 2.15 <i>Multicolumn Grids</i>	21
Gambar 2.16 <i>Modular Grids</i>	22
Gambar 2.17 <i>Hierarchical Grids</i>	22
Gambar 2.18 Contoh <i>Readability</i>	23
Gambar 2.19 Contoh <i>Legibility</i>	24
Gambar 2.20 Contoh Tipografi <i>Sans Serif</i>	25
Gambar 2.21 Pigment <i>Color Wheel</i>	25
Gambar 2.22 Skema Warna	26
Gambar 2.23 Peran Ilustrasi Sebagai Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi	27
Gambar 2.24 Peran Ilustrasi Sebagai Komentar	28
Gambar 2.25 Peran Ilustrasi sebagai Storytelling	28
Gambar 2.26 Peran Ilustrasi sebagai Persuasi	29
Gambar 2.27 Peran Ilustrasi sebagai Identitas	29
Gambar 2.28 Peran Ilustrasi sebagai <i>Public Interface</i>	30
Gambar 2.29 Jenis Ilustrasi Gambar Kartun	30
Gambar 4.1 Dokumentasi Observasi	62
Gambar 4.2 Dokumentasi Observasi TK A (1)	63
Gambar 4.3 Dokumentasi Observasi TK A (2)	64
Gambar 4.4 Dokumentasi Observasi TK A (3)	65
Gambar 4.5 Dokumentasi Observasi TK A (4)	66
Gambar 4.6 Dokumentasi Observasi TK A (5)	67
Gambar 4.7 Dokumentasi Observasi TK B (1)	68
Gambar 4.8 Dokumentasi Observasi TK B (2)	69
Gambar 4.9 Dokumentasi Observasi TK B (3)	70
Gambar 4.10 Dokumentasi Observasi TK B (4)	70
Gambar 4.11 Dokumentasi Observasi TK B (5)	71

Gambar 4.12 Wawancara Penulis dan Editor Buku Anak	74
Gambar 4.13 Wawancara Penulis dan Editor Buku Anak	76
Gambar 4.14 Wawancara Psikolog Klinis Anak.....	79
Gambar 4.15 Wawancara Ahli Pengrajin Kardus	82
Gambar 4.16 <i>Focus Group Discussion</i> Orang Tua.....	85
Gambar 4.17 Buku Tutorial Mainan Kardus.....	89
Gambar 4.18 Isi Buku Tutorial Mainan Kardus.....	90
Gambar 4.19 Buku Eksperimen Seru Pertamaku.....	92
Gambar 4.20 Isi Buku Eksperimen Seru Pertamaku.....	92
Gambar 4.21 Isi Buku Eksperimen Seru Pertamaku.....	94
Gambar 4.22 Buku Senang	95
Gambar 4.23 Isi Buku Senang	96
Gambar 4.24 Isi Buku Senang	97
Gambar 4.25 User Persona Target Primer	105
Gambar 4.26 User Persona Target Sekunder	104
Gambar 4.27 Perancangan <i>Kattern</i>	110
Gambar 4.28 Proses <i>Mind Map</i>	118
Gambar 4.29 Proses Penentuan <i>Big Idea</i>	120
Gambar 4.30 Alternatif <i>Stylescape</i>	121
Gambar 4.31 Alternatif Warna.....	123
Gambar 4.32 <i>Color Palette</i> Terpilih	123
Gambar 4.33 Alternatif <i>Typeface</i>	124
Gambar 4.34 <i>Typeface</i> Terpilih.....	124
Gambar 4.35 Penentuan <i>Grid System</i>	126
Gambar 4.36 <i>Flatplan</i> Buku	127
Gambar 4.37 Referensi Karakter Anak.....	128
Gambar 4.38 Eksplorasi Sketsa Karakter Anak.....	129
Gambar 4.39 Eksplorasi Gaya Visual Karakter Anak	129
Gambar 4.40 Proses Perancangan Karakter Atta	130
Gambar 4.41 Proses Perancangan Karakter Orang Tua.....	132
Gambar 4.42 Jenis <i>Brush</i>	133
Gambar 4.43 Referensi Ruang Keluarga	134
Gambar 4.44 Hasil <i>Environment</i> Ruang Keluarga.....	134
Gambar 4.45 Referensi Kebun Binatang	135
Gambar 4.46 Hasil <i>Environment</i> Kebun Binatang.....	135
Gambar 4.47 Referensi Kamar Tidur.....	136
Gambar 4.48 Hasil <i>Environment</i> Kamar Tidur	137
Gambar 4.49 Proses Perancangan Aset Kardus	138
Gambar 4.50 Proses Perancangan Aset Robot Kardus	139
Gambar 4.51 Proses Perancangan Aset Topeng Harimau	140
Gambar 4.52 <i>Key Visual</i> Terpilih.....	141
Gambar 4.53 Implementasi Seluruh Halaman	143
Gambar 4.54 Perancangan Halaman Sub-Bab	144

Gambar 4.55 Perancangan Halaman <i>Storytelling</i>	145
Gambar 4.56 Perancangan Halaman Panduan	147
Gambar 4.57 Penentuan Judul Buku.....	148
Gambar 4.59 Perancangan Visualisasi Judul	149
Gambar 4. 58 Pengaturan Efek <i>Scribble</i>	149
Gambar 4.60 Sketsa <i>Cover</i> Buku.....	150
Gambar 4.61 Proses Perancangan <i>Cover</i> Buku.....	151
Gambar 4.62 Proses Finalisasi <i>Cover</i> Buku.....	152
Gambar 4.63 Proses Perancangan Sertifikat	153
Gambar 4.64 Proses Perancangan <i>Bookmark</i>	154
Gambar 4.65 Proses Perancangan Kertas Pola	155
Gambar 4.66 Proses Perancangan <i>Sticker Sheet</i>	156
Gambar 4.67 Proses Perancangan <i>Packaging</i> Buku	157
Gambar 4.68 Proses Perancangan Gantungan Kunci.....	158
Gambar 4.69 Proses Perancangan <i>Box Packaging</i>	159
Gambar 4.70 Proses Perancangan <i>Pouch</i> Serut	160
Gambar 4.71 Proses Perancangan <i>Bumper Opening</i> Video.....	161
Gambar 4.72 Proses Perancangan <i>Frame</i> Video Tutorial.....	162
Gambar 4.73 Proses Perancangan <i>QR Code</i>	162
Gambar 4.74 <i>Channel</i> YouTube	163
Gambar 4.75 <i>Content Planning</i> Instagram	164
Gambar 4.76 Proses Perancangan <i>Post</i> Instagram	164
Gambar 4.77 Hasil Desain <i>Post</i> Instagram	165
Gambar 4.78 Proses Perancangan Website <i>Ads</i>	166
Gambar 4.79 Hasil Desain Website <i>Ads</i>	167
Gambar 4.80 Tampilan Website Gramedia.....	167
Gambar 4.81 Proses Perancangan <i>Standee</i>	168
Gambar 4.82 Dokumentasi Pelaksanaan Market Validation (1).....	173
Gambar 4.83 Dokumentasi Pelaksanaan Market Validation (2).....	175
Gambar 4.84 Dokumentasi Pelaksanaan Market Validation (3).....	175
Gambar 4.85 Dokumentasi Pelaksanaan Market Validation (4).....	176
Gambar 4.86 Dokumentasi Pelaksanaan Market Validation (5).....	177
Gambar 4.87 Dokumentasi Pelaksanaan Market Validation (6).....	177
Gambar 4.88 <i>Mockup</i> Buku Panduan.....	180
Gambar 4.89 <i>Mockup</i> <i>Cover</i> Buku Panduan.....	181
Gambar 4.90 Analisis <i>Cover</i> Buku Panduan	182
Gambar 4.91 Analisis Halaman Sub-Bab	184
Gambar 4.92 Analisis Halaman <i>Storytelling</i>	185
Gambar 4.93 Analisis Halaman Panduan	188
Gambar 4.94 <i>Mockup</i> Sertifikat	191
Gambar 4.95 <i>Mockup</i> <i>Bookmark</i>	193
Gambar 4.96 <i>Mockup</i> Kertas Pola Kardus	194
Gambar 4.97 <i>Mockup</i> <i>Sticker Sheet</i>	196

Gambar 4.98 <i>Mockup Packaging Buku</i>	197
Gambar 4.99 <i>Mockup Gantungan Kunci</i>	199
Gambar 4.100 <i>Mockup Box Packaging</i>	201
Gambar 4.101 <i>Mockup Pouch Serut</i>	202
Gambar 4.102 <i>Mockup Bumper Opening Video</i>	204
Gambar 4.103 <i>Mockup Video Panduan</i>	204
Gambar 4.104 <i>Mockup Post Instagram</i>	206
Gambar 4.105 <i>Mockup Website Ads</i>	208
Gambar 4.106 <i>Mockup Standee</i>	210



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Observasi	xxi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Penulis dan Editor Buku Anak.....	xxii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Penulis dan Editor Buku Anak.....	xxiii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Psikolog Klinis Anak	xxiv
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Ahli Pengrajin Kardus.....	xxv
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD	xxvi
Lampiran Transkrip Wawancara Penulis dan Editor Buku Anak.....	xxvii
Lampiran Transkrip Wawancara Psikolog Klinis Anak	liii
Lampiran Transkrip Wawancara Ahli Pengrajin Kardus.....	lxii
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	lxxviii
Lampiran Observasi	cv
Lampiran Bimbingan Spesialis	cvii

