

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF CARA PENYALURAN
EMOSI NEGATIF PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Verencia Euginia

00000065174

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF CARA PENYALURAN
EMOSI NEGATIF PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Verencia Euginia

00000065174

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI & DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Verencia Euginia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000065174
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF CARA PENYALURAN EMOSI NEGATIF PADA 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, 12 Januari 2026



(Verencia Euginia)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Verencia Euginia
NIM : 00000065174
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF CARA
PENYALURAN EMOSI NEGATIF PADA 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):

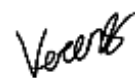
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak 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 menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 12 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Verencia Euginia)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF CARA PENYALURAN EMOSI NEGATIF PADA ANAK

Oleh

Nama Lengkap : Verencia Euginia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000065174
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada Senin, 12 Januari 2026
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



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

Penguji



Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501 / 081436

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 : Verencia Euginia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000065174
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANGANGAN BUKU INTERAKTIF
CARA PENYALURAN EMOSI NEGATIF
PADA 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, 12 Januari 2026


(Verencia Euginia)

* 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 panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, kasih, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Cara Penyaluran Emosi Negatif pada Anak” sebagai salah satu syarat penyelesaian Tugas Akhir. Perancangan ini diharapkan dapat membantu anak dalam perkembangan emosinya. Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis telah berupaya untuk menyediakan informasi yang relevan dan mudah untuk dipahami.

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.
6. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama tugas akhir

Semoga proposal ini dapat memberikan wawasan yang berguna serta dapat menjadi landasan bagi pengembangan topik terkait atau perancangan lain di masa mendatang.

Tangerang, 12 Januari 2026



(Verencia Euginia)

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF CARA PENYALURAN EMOSI NEGATIF PADA ANAK

(Verencia Euginia)

ABSTRAK

Anak-anak pada usia 5-7 tahun sudah mulai mengalami perkembangan emosional dengan mencoba mengatur dan mengenali emosinya sendiri. Namun, penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak usia ini dalam mengatur emosi masih terbatas sehingga anak usia ini masih membutuhkan bantuan dalam mempelajari cara menyalurkan emosi secara tepat. Ketidakmampuan anak dalam menyalurkan emosi secara sehat dapat menyebabkan keterampilan sosial yang rendah pada anak. Salah satu penyebab ketidakmampuan anak dalam menyalurkan emosi secara tepat adalah pengabaian emosional oleh orang tua karena orang tua tidak memahami cara membantu anak dalam menyalurkan emosi secara tepat. Dengan demikian, diperlukan sebuah media yang dapat memberikan informasi yang dapat membantu orang tua dalam mengajarkan cara menyalurkan emosi terutama emosi negatif secara tepat. Namun, sumber informasi dengan media interaktif yang tersedia masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penulis merancang buku interaktif yang dapat membantu orang tua dalam mengajarkan cara menyalurkan emosi negatif pada anak usia 5-7 tahun. Metode penelitian yang akan digunakan pada perancangan ini adalah *mixed method* dengan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari perancangan ini menjadi solusi bagi orang tua dalam membantu mengedukasi anak mengenai cara menyalurkan emosi negatif secara tepat bagi anak-anak usia 5-7 tahun.

Kata kunci: Buku interaktif, Penyaluran emosi negatif, Anak usia 5-7 tahun,

DESIGNING AN INTERACTIVE BOOK ON HOW TO CHANNEL NEGATIVE EMOTIONS IN CHILDREN

(Verencia Euginia)

ABSTRACT (English)

Children aged 5-7 years are beginning to experience emotional development by learning to recognize and regulate their own emotions. However, research shows that children at this age still have limited emotional regulation skills indicating that children this age still need guidance in learning how to express their emotions appropriately. The Child's inability to channel emotions in a healthy way can lead to poor social skills in children. One of the contributing factors of the inability to express emotions in healthy way is emotional neglect by parents who lack understanding of how to support their children in channeling emotions properly. Therefore, there is a need for a medium that provides information that can help parents in teaching ways to express emotions especially negative emotions in a healthy way. Nonetheless, the sources of information with interactive media available are still very limited. Therefore, the author designed an interactive book that can help parents to teach how to channel negative emotions for children aged 5-7 years. The research method that will be used in this design is a mixed method that includes interviews and questionnaires. The outcome of this design provide a solution for parents in helping educate children about how to channel negative emotions appropriately for children aged 5-7 years.

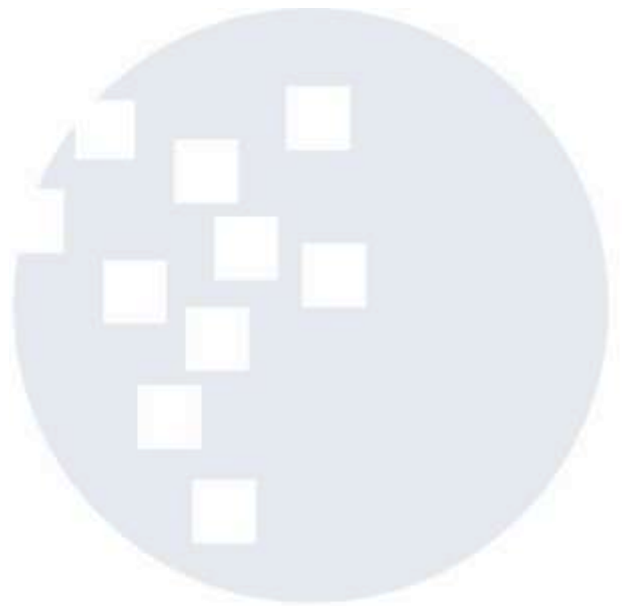
Keywords: *Interactive book, Channeling negative emotions, Children aged 5-7 years*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN 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	xvii
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 Interaktif.....	5
2.1.1 Anatomi Buku Interaktif.....	5
2.1.2 Jenis-jenis buku interaktif.....	8
2.1.3 Prinsip Desain Buku Interaktif.....	14
2.1.4 Teknik cetak Buku Interaktif	16
2.1.5 Teknik Jilid Buku Interaktif.....	17
2.2 Komponen Desain Buku Interaktif	18
2.2.1 Warna.....	19
2.2.2 <i>Layout</i> Buku Interaktif	21
2.2.3 Ilustrasi dalam buku Interaktif	26
2.2.3 Tipografi	34

2.3 Emosi	42
2.3.1 Emosi negatif	43
2.3.2 Pengelolaan emosi	44
2.4 Anak usia 5-7 tahun	49
2.4.1 Perkembangan Emosional Anak usia 5-7 tahun	50
2.4.2 Peran orang tua dalam perkembangan emosional anak... ..	50
2.5 Penelitian yang Relevan.....	52
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	56
3.1 Subjek Perancangan	56
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	59
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	61
3.3.1 Wawancara	62
3.3.2 Kuesioner	69
3.3.3 Studi eksisting.....	72
3.3.4 Studi Referensi	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	74
4.1 Hasil Perancangan	74
4.1.1 <i>Emphatize</i>	74
4.1.2 <i>Define</i>	113
4.1.3 <i>Ideate</i>	118
4.1.4 <i>Prototype</i>	165
4.1.5 <i>Test</i>	167
4.1.6 Hasil Perbaikan	176
4.1.7 Bimbingan Spesialis	179
4.1.8 Kesimpulan Hasil Perancangan.....	180
4.2 Pembahasan Perancangan.....	182
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	182
4.2.2 Analisis Media Utama.....	185
4.2.3 Analisis Media Sekunder	196
4.2.4 Anggaran.....	205
BAB V PENUTUP.....	210
5.1 Simpulan	210

5.2 Saran	211
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN.....	xxiii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	53
Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner.....	70
Tabel 4.1 Hasil kuesioner bagian informasi responden.....	91
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Bagian Informasi Responden	92
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Bagian Pemahaman Akan Emosi Anak	93
Tabel 4.4 Hasil kuesioner Bagian Pemahaman akan Emosi Anak	94
Tabel 4.5 Hasil kuesioner Bagian Cara Orang Tua Menangani Emosi Anak.....	95
Tabel 4.6 Hasil kuesioner Bagian Media Edukasi	98
Tabel 4.7 Analisis SWOT buku “Emosiku”	102
Tabel 4.8 Analisis SWOT buku “50 Aktivitas Mengasah Emosi Anak”.....	104
Tabel 4.9 Analisis SWOT buku “ <i>Because This is My First Parenting Life</i> ”.....	106
Tabel 4.10 Analisis SWOT buku “ <i>The colour monster</i> ”	108
Tabel 4.11 Analisis SWOT buku “Ayo Belajar: Rasa Cemas”	110
Tabel 4.12 Analisis SWOT buku “ <i>a Shelter for Sadness</i> ”	112
Tabel 4.13 Tabel Konten Buku	129
Tabel 4.14 Tabel pertanyaan <i>Alpha Test</i>	168
Tabel 4.15 Tabel rentang persentase skor	170
Tabel 4.16 Tabel Analisis Hasil Kuesioner Alur Cerita dan Konten	171
Tabel 4.17 Tabel Analisis Hasil Kuesioner Visual	173
Tabel 4.18 Tabel Analisis Hasil Kuesioner Interaktivitas	175
Tabel 4.19 Tabel Biaya Jasa Perancangan Desain	206
Tabel 4.20 Tabel Biaya Produksi Buku	206
Tabel 4.21 Tabel Biaya Produksi Media Sekunder Promosi	208
Tabel 4.22 Tabel Biaya Produksi Media Sekunder <i>Merchandise</i>	208
Tabel 4.23 Tabel Harga Penjualan Buku	209

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anatomi buku.....	6
Gambar 2.2 <i>Pop up book</i>	9
Gambar 2.3 <i>Pull tab book</i>	10
Gambar 2.4 Buku Interaktif <i>Peek a boo</i>	10
Gambar 2.5 Buku Interaktif <i>Participation</i>	11
Gambar 2.6 Buku interaktif <i>hidden object</i>	12
Gambar 2.7 Buku Interaktif <i>play a song</i>	12
Gambar 2.8 Buku Interaktif <i>touch and feel</i>	13
Gambar 2.9 Percetakan <i>digital</i>	16
Gambar 2.10 Percetakan <i>offset</i>	17
Gambar 2.11 Jilid <i>Case Binding</i>	18
Gambar 2.12 Warna CMYK	20
Gambar 2.13 <i>Navigating a page</i>	22
Gambar 2.14 <i>Flat Plan</i>	22
Gambar 2.15 Contoh <i>layer</i> pada halaman buku.....	23
Gambar 2.16 Symmetrical Grid	24
Gambar 2.17 Asymmetrical Grid.....	25
Gambar 2.18 <i>Equal field grid</i>	25
Gambar 2.19 <i>Alternative grid</i>	26
Gambar 2.20 Contoh <i>pictorial truth</i>	28
Gambar 2.21 Contoh <i>pictorial truth</i>	28
Gambar 2.22 Contoh karakter berbentuk bulat.....	30
Gambar 2.23 Contoh karakter berbentuk segitiga.....	31
Gambar 2.24 Contoh karakter berbentuk kotak	31
Gambar 2.25 Contoh karakteristik karakter	32
Gambar 2.26 Contoh sketsa emosi dan postur.....	32
Gambar 2.27 Piramida <i>Storytelling</i> Freytag.....	33
Gambar 2.28 <i>type family</i>	36
Gambar 2.29 <i>Frutiger's grid</i>	37
Gambar 2.30 Contoh <i>line length</i>	38
Gambar 2.31 Contoh <i>kerning</i>	39
Gambar 2.32 <i>Alignment</i>	39
Gambar 2.33 Contoh <i>Word Spacing</i>	40
Gambar 2.34 Contoh <i>Leading</i>	40
Gambar 2.35 Contoh <i>Indent</i>	41
Gambar 2.36 Contoh <i>Font Sans Serif</i>	41
Gambar 2.37 Bagian pada otak	47
Gambar 4.1 Wawancara dengan Psikolog Anak.....	75
Gambar 4.2 Wawancara dengan Ilustrator buku anak Pratya	80
Gambar 4.3 Wawancara dengan Ilustrator buku anak Hanifa	82

Gambar 4.4 Wawancara dengan Atiek.....	85
Gambar 4. 5 Wawancara dengan Ibu Tika.....	88
Gambar 4.6 Buku “Emosiku” oleh Ryu Tri.....	101
Gambar 4.7 Buku “Emosiku” oleh Ryu Tri.....	101
Gambar 4.8 Buku “50 Aktivitas Mengasah Emosi Anak”.....	103
Gambar 4. 9 Halaman Buku “50 Aktivitas Mengasah Emosi Anak”	103
Gambar 4.10 Buku “Because This is My First Parenting Life”.....	105
Gambar 4.11 Halaman Buku “Because This is My First Parenting Life”	106
Gambar 4.12 Buku “ <i>The Color Monster</i> ”	107
Gambar 4.13 Halaman Buku “ <i>The Color Monster</i> ”	108
Gambar 4.14 Buku “Ayo Belajar :Rasa cemas”	109
Gambar 4.15 Halaman Buku “Ayo Belajar: Rasa Cemas”	110
Gambar 4.16 Buku “ <i>a Shelter for Sadness</i> ”	111
Gambar 4.17 Halaman Buku “ <i>a Shelter for Sadness</i> ”	112
Gambar 4.18 <i>User Persona</i> Pertama.....	113
Gambar 4.19 <i>User Persona</i> Kedua	114
Gambar 4.20 <i>User Journey</i> Pertama	115
Gambar 4.21 <i>User Journey</i> Kedua.....	116
Gambar 4.22 Logo Nous Consulting	117
Gambar 4.23 Logo Gramedia Pustaka Utama.....	118
Gambar 4.24 <i>Mind Map</i>	119
Gambar 4.25 <i>Moodboard</i>	121
Gambar 4.26 <i>Look and Feel</i>	122
Gambar 4.27 Referensi <i>Layout</i>	123
Gambar 4.28 Referensi Gaya Ilustrasi	123
Gambar 4.29 Referensi Warna.....	124
Gambar 4.30 Referensi Tipografi	125
Gambar 4.31 Referensi Interaktivitas	125
Gambar 4.32 <i>Color Palette</i> Perancangan.....	126
Gambar 4.33 Alternatif Tipografi Perancangan.....	127
Gambar 4.34 Tipografi <i>Headline</i>	128
Gambar 4.35 Tipografi <i>Bodytext</i>	128
Gambar 4.36 <i>Flat Plan</i> Buku	139
Gambar 4.37 Referensi Karakter.....	140
Gambar 4.38 Sketsa Karakter	141
Gambar 4.39 Sketsa Karakter	141
Gambar 4.40 Finalisasi Karakter Nara.....	142
Gambar 4.41 Finalisasi Karakter Arka.....	143
Gambar 4.42 Finalisasi Karakter Kumo.....	143
Gambar 4.43 Sketsa Sampul Buku Alternatif 1	144
Gambar 4.44 Sketsa Sampul Buku Alternatif 2	145
Gambar 4.45 Sketsa Sampul Buku Alternatif 3	145
Gambar 4.46 Finalisasi Sampul Buku.....	146

Gambar 4.47 Referensi Latar Tempat.....	147
Gambar 4.48 Finalisasi Latar Kamar	147
Gambar 4.49 Finalisasi Latar Tempat Lemari	148
Gambar 4.50 Contoh <i>Layout</i> Halaman <i>Modular Grid</i>	149
Gambar 4.51 Contoh <i>Layout</i> Halaman <i>Column Grid</i>	149
Gambar 4.52 Interaktivitas Roda Emosi	150
Gambar 4.53 Interaktivitas <i>Pull a Tab</i> bagian kipas.....	151
Gambar 4.54 Interaktivitas <i>Pull a Tab</i> bagian menggambar	151
Gambar 4.55 Interaktivitas <i>Peek a Boo</i> lemari	152
Gambar 4.56 Interaktivitas <i>Peek a Boo</i> laci	152
Gambar 4.57 Interaktivitas <i>Touch and Feel</i>	153
Gambar 4.58 Aktivitas Ayo Menggambar!.....	153
Gambar 4.59 Proses Perancangan Sketsa <i>Sticker Sheet</i>	154
Gambar 4.60 Proses Finalisasi <i>Sticker Sheet</i>	155
Gambar 4.61 Proses Sketsa Perancangan <i>Notebook</i>	155
Gambar 4.62 Proses Finalisasi Perancangan <i>Notebook</i>	156
Gambar 4.63 Proses Sketsa Perancangan Tempat Pensil.....	157
Gambar 4.64 Proses Finalisasi Perancangan Tempat Pensil.....	157
Gambar 4.65 Proses Sketsa Perancangan Gantungan Kunci	158
Gambar 4.66 Proses Finalisasi Perancangan Gantungan Kunci	158
Gambar 4.67 Proses Sketsa <i>Instagram Feeds</i>	159
Gambar 4.68 Proses Pewarnaan <i>Instagram Feeds</i>	160
Gambar 4.69 Proses Finalisasi <i>Instagram Feeds</i>	160
Gambar 4.70 Proses Sketsa <i>Instagram Story</i>	161
Gambar 4.71 Proses Finalisasi <i>Instagram Story</i>	162
Gambar 4.72 Proses Sketsa Katalog Promosi <i>Shopee</i>	163
Gambar 4.73 Proses Finalisasi Katalog Promosi <i>Shopee</i>	163
Gambar 4.74 Proses Sketsa <i>Mini x Banner</i>	164
Gambar 4.75 Proses Finalisasi <i>Mini x Banner</i>	165
Gambar 4.76 Proses Sketsa Keseluruhan Halaman	166
Gambar 4.77 Proses <i>Rendering</i> Keseluruhan Halaman	167
Gambar 4.78 Dokumentasi Proses <i>Alpha Test</i> Secara Mandiri	167
Gambar 4.79 Perbaikan Roda Emosi Setelah <i>Alpha Test</i>	176
Gambar 4.80 Perbaikan Warna Tipografi pada bagian Nara Menggambar.....	176
Gambar 4.81 Perbaikan Interaktivitas pada Bagian Nara Menggambar.....	177
Gambar 4.82 Perbaikan Interaktivitas dan Bentuk Kipas Nara	177
Gambar 4.83 Penambahan Interaktivitas pada Bagian Kumo	178
Gambar 4.84 Perbaikan Sampul Buku	178
Gambar 4.85 Perbaikan Penggunaan Grid Bimbingan Spesialis	179
Gambar 4.86 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	182
Gambar 4.87 Analisis Riset Desain Karakter	187
Gambar 4.88 Analisis Desain Karakter	188
Gambar 4.89 Analisa Gaya Ilustrasi	189

Gambar 4.90	Analisa Warna	190
Gambar 4.91	Analisis Tipografi.....	192
Gambar 4.92	Analisis <i>Layout</i>	193
Gambar 4.93	Analisis Interaktivitas.....	195
Gambar 4.94	Analisis <i>Sticker Sheet</i>	196
Gambar 4.95	Analisis <i>Notebook</i>	198
Gambar 4.96	Analisis Tempat Pensil.....	199
Gambar 4.97	Analisis Gantungan Kunci	200
Gambar 4.98	Analisis <i>Instagram Feeds</i>	201
Gambar 4.99	Analisis <i>Instagram Story</i>	202
Gambar 4.100	Analisis Promosi Katalog <i>Shopee</i>	203
Gambar 4.101	Analisis <i>Mini X Banner</i>	204



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxiii
Lampiran Form Bimbingan	xxvi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxx
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxix
Lampiran Kuesioner.....	xl
Lampiran Kuesioner <i>Alpha test</i>	xlvii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	lv
Lampiran Transkrip <i>Beta Test</i>	xcvi

