

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* MENGENAI TELADAN
IMAN MELALUI TOKOH ALKITAB ESTER**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Keshia Elleora
00000066453

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

PERANCANGAN BUKU *POP-UP* MENGENAI TELADAN

IMAN MELALUI TOKOH ALKITAB ESTER



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Keshia Elleora

00000066453

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 : Keshia Elleora
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066453
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN BUKU *POP-UP* MENGENAI TELADAN IMAN
MELALUI TOKOH ALKITAB ESTER**

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



10000
METERAI
TEMPEL
9DDAMX240434322
Keshia Elleora

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Keshia Elleora
NIM : 00000066453
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN BUKU *POP-UP* MENGENAI
TELADAN IMAN MELALUI TOKOH ALKITAB ESTER

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, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Keshia Elleora

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU *POP-UP* MENGENAI TELADAN IMAN MELALUI TOKOH ALKITAB ESTER

Oleh

Nama Lengkap : Keshia Elleora
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066453
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026
Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

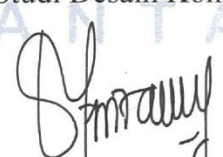
Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

Pembimbing


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

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 : Keshia Elleora
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066453
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU *POP-UP*
MENGENAI TELADAN IMAN MELALUI TOKOH ALKITAB ESTER

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



Keshia Elleora

* 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 dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini dengan baik. Perancangan ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara. Selain sebagai bentuk tanggung jawab akademik, perancangan Tugas Akhir ini juga menjadi wadah bagi penulis untuk mengembangkan ide dan potensi dalam bidang desain komunikasi visual sesuai dengan minat dan isu yang diangkat. Dalam proses penyusunan proposal ini, penulis menyadari bahwa pencapaian ini tidak lepas dari dukungan, arahan, dan doa dari berbagai pihak.

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. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Alit Ayu Dewantari, M. Sn., selaku *pop-up book artist* dan narasumber yang telah memberikan informasi dan pengetahuan mengenai teknik dan berbagai hal yang berhubungan dengan buku *pop-up*.
6. Ardhi Al-Hafiz selaku ilustrator buku anak dan narasumber yang telah memberikan wawasan atas pembuatan ilustrasi untuk buku cerita bergambar anak-anak.
7. Pdm. Eunike Bunga Piga, selaku Guru Sekolah Minggu dan narasumber yang telah memberikan informasi mengenai tokoh Alkitab Ester dan pengalaman mengajar anak-anak Sekolah Minggu usia 7-11 tahun.

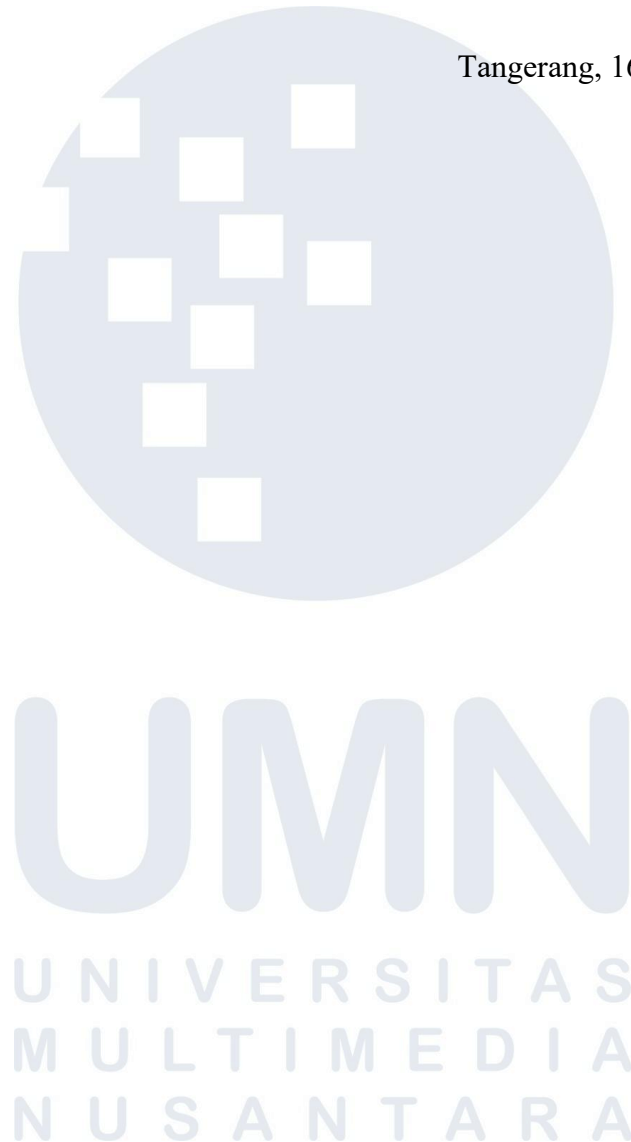
8. Keluarga saya, khususnya kedua orang tua dan adik laki-laki saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga proposal ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, universitas, serta masyarakat umum yang akan membuat karya dengan tema sejenis.

Tangerang, 16 Desember 2025



Keshia Elleora



PERANCANGAN BUKU *POP-UP* MENGENAI TELADAN

IMAN MELALUI TOKOH ALKITAB ESTER

(Keshia Elleora)

ABSTRAK

Banyak anak-anak saat ini tumbuh tanpa pemahaman iman Kristen yang kuat, bukan karena mereka menolak iman, tetapi karena cara penyampaianya sering kali tidak disesuaikan dengan gaya belajar anak-anak masa kini yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual. Padahal, iman berperan penting dalam membentuk karakter dan nilai moral mereka. Media edukasi Alkitab yang tersedia saat ini masih kurang interaktif, terlalu naratif, dan menggunakan bahasa yang sulit dipahami, sehingga anak usia 7-11 tahun enggan membacanya. Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang buku ilustrasi *pop-up* interaktif yang mengenalkan kisah hidup Ester sebagai teladan iman Kristen. Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif melalui survei berupa kuesioner untuk memahami peran orang tua dalam membantu anak mempelajari Alkitab serta metode kualitatif melalui wawancara dengan para ahli, *focus group discussion*, dan observasi terfokus untuk memastikan pendekatan yang digunakan relevan dan menarik. Hasil perancangan berupa buku *pop-up* dengan media sekunder berupa poster, brosur panduan, pembatas Alkitab, lembar refleksi, gantungan kunci, dan stiker. Hasil perancangan menunjukkan bahwa buku ilustrasi *pop-up* interaktif mampu menjadi media pembelajaran iman yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia 7-11 tahun.

Kata kunci: *Pop-up Book*, Cerita Alkitab Ester, Usia 7-11 Tahun

DESIGN OF A POP-UP BOOK ON FAITH ROLE MODELS THROUGH THE BIBLICAL FIGURE OF ESTHER

(Keshia Elleora)

ABSTRACT (English)

Many children today lack a strong understanding of Christian faith, not due to rejection, but because existing faith-based educational media are often not aligned with contemporary children's visual, interactive, and contextual learning styles. Although faith plays a vital role in shaping character and moral values, available Bible learning materials tend to be overly narrative, minimally interactive, and linguistically complex, resulting in low engagement among children aged 7–11. This final project aims to design an interactive pop-up illustrated book that introduces the life of Esther as a model of Christian faith. The study employs a mixed-methods approach, using quantitative surveys to examine parental involvement in children's Bible learning, and qualitative methods including expert interviews, focus group discussions, and focused observations to ensure relevance and engagement. The design output consists of a pop-up book supported by secondary media such as posters, book guide, Bible bookmarks, reflection worksheets, keychains, and stickers. The results indicate that interactive pop-up illustrated books can function as an engaging faith-learning medium that aligns with the learning characteristics of children aged 7–11.

Keywords: *Pop-up Book, Esther Bible Story, Ages 7-11 Years*

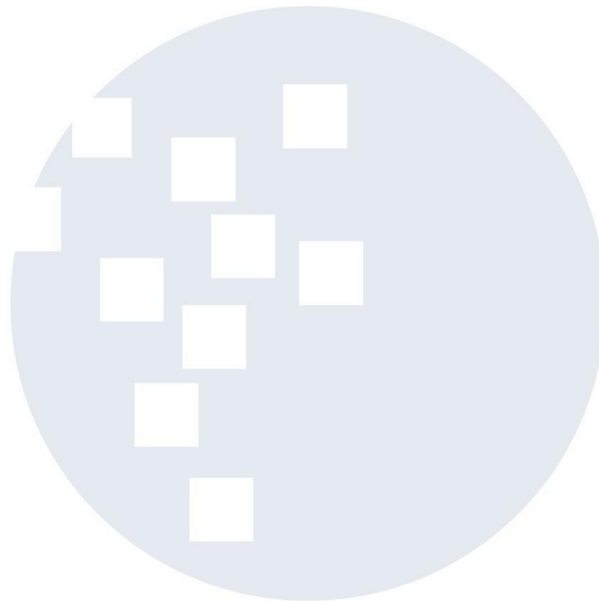
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

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	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
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 Ilustrasi Interaktif	5
2.1.1 Buku <i>Pop-up</i>	9
2.1.2 Elemen Desain Grafis dalam Buku Interaktif.....	26
2.1.3 Anatomi Buku	51
2.1.4 Karakter	62
2.1.5 <i>Storytelling</i>	71
2.2 Tokoh Alkitab Ester.....	77
2.2.1 Kisah Ester dalam Alkitab	78
2.2.2 Teladan Iman Ester	79

2.3 Penelitian yang Relevan.....	82
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	85
3.1 Subjek Perancangan	85
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	86
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	88
3.3.1 Observasi.....	88
3.3.2 Wawancara	89
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i> (FGD).....	94
3.3.4 Kuesioner	95
3.3.5 Studi Eksisting.....	100
3.3.6 Studi Referensi	100
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	101
4.1 Hasil Perancangan	101
4.1.1 <i>Emphatize</i>	101
4.1.2 <i>Define</i>	132
4.1.3 <i>Ideate</i>	138
4.1.4 <i>Prototype</i>	175
4.1.5 <i>Test</i>	184
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	195
4.2 Pembahasan Perancangan.....	196
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	197
4.2.2 Analisis Hasil Perancangan.....	204
4.2.3 Analisis Desain Panduan Buku.....	230
4.2.4 Analisis Desain Lembar Refleksi Diri	231
4.2.5 Analisis Desain <i>Stickersheet</i>	231
4.2.6 Analisis Desain Pembatas Alkitab.....	232
4.2.7 Analisis Desain Gantungan Kunci.....	233
4.2.8 Analisis Desain Poster.....	234
4.2.9 Analisis Desain Instagram <i>Story Ads</i>	235
4.3 Anggaran.....	235
BAB V PENUTUP.....	241
5.1 Simpulan	241

5.2 Saran	242
DAFTAR PUSTAKA	244
LAMPIRAN.....	xiv



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	82
Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner	95
Tabel 4.1 Pengumpulan Data Kuesioner.....	109
Tabel 4.2 Pengumpulan Data Kuesioner.....	113
Tabel 4.3 SWOT Studi Eksisting A	125
Tabel 4.4 SWOT Studi Eksisting B	127
Tabel 4.5 SWOT Studi Eksisting C	128
Tabel 4.6 Alternatif <i>Big Idea</i>	139
Tabel 4.7 Konten Cerita Buku <i>Pop-up</i>	153
Tabel 4.8 Tabel Skor Interval.....	185
Tabel 4.9 Tabel Hasil Kuesioner.....	186
Tabel 4.10 Biaya Desain Buku	236
Tabel 4.11 Biaya Produksi Buku	236
Tabel 4.12 Biaya Produksi <i>Freebies</i> Buku	237
Tabel 4.13 Biaya Produksi <i>Merchandise</i>	238
Tabel 4.14 Biaya Produksi Media Promosi	239
Tabel 4.15 Total Biaya Produksi.....	239
Tabel 4.16 Harga Jual Satu Buku.....	239



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku <i>Lift the Flap</i>	5
Gambar 2.2 Buku <i>Pull Tab</i>	6
Gambar 2.3 Buku <i>Hidden Object</i>	6
Gambar 2.4 Buku <i>Play a Sound</i>	7
Gambar 2.5 Buku <i>Touch and Feel</i>	7
Gambar 2.6 Buku Interaktif Campuran.....	8
Gambar 2.7 Buku <i>Pop-up</i>	8
Gambar 2.8 Contoh <i>Box and Cylinder</i>	13
Gambar 2.9 Contoh <i>Carousel</i>	14
Gambar 2.10 Contoh <i>Dissolving Images and Slats</i>	15
Gambar 2.11 Contoh <i>Dissolving Images and Slats</i>	15
Gambar 2.12 Contoh <i>Floating Layers or Platforms</i>	16
Gambar 2. 13 Contoh <i>Harlequinades and Metamorphosis</i>	17
Gambar 2.14 Contoh <i>Leporello</i>	17
Gambar 2.15 Contoh <i>Pull-tab</i>	18
Gambar 2.16 Contoh <i>Stage set or Multiple Layers</i>	18
Gambar 2.17 Contoh <i>Tunnel Book or Peep-Show</i>	19
Gambar 2.18 Contoh <i>V-fold</i>	20
Gambar 2.19 Contoh <i>V-fold</i>	20
Gambar 2.20 Contoh <i>Waterfall</i>	21
Gambar 2.21 Buku Buka 90°	22
Gambar 2.22 Buku Buka 180°	23
Gambar 2.23 Buku Buka 360°	23
Gambar 2.24 Buku <i>Semi-Auto Movement Component</i>	24
Gambar 2.25 Buku <i>Manual Movement Component</i>	24
Gambar 2.26 Buku <i>Semi-Auto and Manual Combination</i>	25
Gambar 2.27 Contoh <i>Sequence</i>	26
Gambar 2.28 Contoh <i>Emphasis</i>	28
Gambar 2.29 Contoh Keseimbangan Simetris	29
Gambar 2. 30 Contoh Keseimbangan Asimetris.....	29
Gambar 2.31 Contoh <i>Unity</i>	30
Gambar 2.32 Implementasi Anatomi <i>Grid</i>	32
Gambar 2.33 Contoh <i>Manuscript Grid</i>	33
Gambar 2.34 Contoh <i>Modular Grid</i>	33
Gambar 2. 35 Contoh <i>Column Grid</i>	34
Gambar 2.36 Contoh Kartun	36
Gambar 2.37 Contoh Cerita Bergambar.....	36
Gambar 2.38 Contoh Ilustrasi Khayalan.....	37
Gambar 2.39 Contoh Documentary, Reference, Instruction.....	38
Gambar 2.40 Contoh <i>Storytelling</i>	38

Gambar 2.41 Contoh <i>Persuasion</i>	39
Gambar 2.42 Contoh <i>Legibility</i>	41
Gambar 2.43 Contoh <i>Readability</i>	42
Gambar 2.44 Contoh <i>Visibility</i>	42
Gambar 2.45 Contoh <i>Clarity</i>	43
Gambar 2.46 Contoh <i>Typeface Old Style</i>	44
Gambar 2.47 Contoh <i>Typeface Transitional</i>	45
Gambar 2.48 Contoh <i>Typeface Modern</i>	45
Gambar 2.49 Contoh <i>Typeface Slab Serif</i>	46
Gambar 2.50 Contoh <i>Sans</i>	46
Gambar 2.51 Contoh <i>Script</i>	47
Gambar 2.52 Contoh Skema Monokrom	48
Gambar 2.53 Contoh Skema Monokrom	49
Gambar 2.54 Contoh Skema Komplementer	49
Gambar 2.55 Contoh Skema <i>Split</i> -Komplementer	50
Gambar 2.56 Contoh Skema Triadik	50
Gambar 2.57 Contoh Skema Triadik	51
Gambar 2.58 Anatomi Buku	53
Gambar 2.59 Anatomi Buku	54
Gambar 2.60 Contoh Daftar Isi	54
Gambar 2.61 Contoh Halaman Bio	55
Gambar 2.62 Contoh Halaman Judul	55
Gambar 2.63 Contoh Halaman Judul Penuh	56
Gambar 2.64 Contoh Halaman Hak Cipta	56
Gambar 2.65 Contoh Format Vertikal	57
Gambar 2.66 Contoh Format Horizontal	58
Gambar 2.67 Contoh Format Kotak	58
Gambar 2.68 Contoh <i>Hardcover</i>	60
Gambar 2.69 Contoh <i>Softcover</i>	60
Gambar 2.70 Contoh Jilid Lem	61
Gambar 2.71 Contoh Jilid Benang	61
Gambar 2. 72 Dimensi Fisiologis Karakter	64
Gambar 2. 73 Dimensi Sosiologis Karakter	65
Gambar 2. 74 Dimensi Psikologis Karakter	67
Gambar 2.75 Contoh Bentuk Karakter	69
Gambar 2.76 Contoh Ciri Khas	69
Gambar 2.77 Contoh Sketsa Emosi	70
Gambar 2.78 Contoh Gaya Gambar	71
Gambar 2. 79 <i>Storytelling Monomyth</i>	72
Gambar 2. 80 <i>Storytelling The Mountain</i>	73
Gambar 2. 81 <i>Storytelling Nested Loops</i>	74
Gambar 2. 82 <i>Storytelling In Media Res</i>	74
Gambar 2. 83 Struktur <i>Storytelling 3 Babak</i>	75

Gambar 4.1 Buku Interaktif di Toko Buku	102
Gambar 4.2 Buku Ilustrasi yang Mengangkat Tema Religi.....	102
Gambar 4.3 Jenis Interaktivitas Buku Ilustrasi	103
Gambar 4.4 Harga Buku <i>Pop-up</i>	103
Gambar 4.5 Buku Tokoh Alkitab.....	104
Gambar 4.6 Buku Mewarnai Tokoh Alkitab.....	105
Gambar 4.7 Alat Ajar Sekolah Minggu	105
Gambar 4.8 Visualisasi Cerita Alkitab.....	106
Gambar 4.9 Anak Tidak Fokus	107
Gambar 4.10 Alat Ajar Sekolah Minggu	107
Gambar 4.11 <i>Pie Chart</i> Kuesioner.....	115
Gambar 4.12 Dokumentasi Wawancara Guru Sekolah Minggu.....	117
Gambar 4.13 Wawancara <i>Pop-up Book Artist</i>	121
Gambar 4.14 Animasi <i>Keberanian Ratu Ester</i>	125
Gambar 4.15 Buku Cerita <i>Ratu Ester</i>	127
Gambar 4.16 Buku <i>Disney Princess Pop-up</i>	130
Gambar 4.17 Buku <i>Pixar Pop-up Book</i>	131
Gambar 4.18 <i>User Persona</i>	133
Gambar 4.19 <i>User Journey</i>	135
Gambar 4.20 Logo Ekklevision	137
Gambar 4.21 <i>Mindmap</i>	138
Gambar 4.22 <i>Moodboard</i>	141
Gambar 4.23 Referensi Istana Raja.....	142
Gambar 4.24 Referensi Rumah Warga	143
Gambar 4.25 Referensi <i>Artsyle</i>	144
Gambar 4.26 Palet Warna	144
Gambar 4.27 <i>Typeface Body Text</i>	146
Gambar 4.28 Inspirasi <i>Font</i> Judul.....	146
Gambar 4.29 Pembuatan <i>Font</i> Judul.....	146
Gambar 4.30 Tampilan Akhir <i>Font</i> Judul.....	147
Gambar 4.31 <i>Typeface</i> Dekoratif.....	147
Gambar 4.32 Referensi <i>Layout</i>	148
Gambar 4.33 Referensi <i>Pop-up</i> dan Interaktivitas.....	149
Gambar 4.34 Sketsa <i>Layout</i> Buku.....	158
Gambar 4. 35 Referensi Tokoh-tokoh.....	159
Gambar 4. 36 Sketsa Alternatif Karakter.....	160
Gambar 4.37 Sketsa Perancangan Karakter	160
Gambar 4.38 Desain Karakter Ester.....	161
Gambar 4.39 Desain Karakter Raja	162
Gambar 4.40 Desain Karakter Haman	163
Gambar 4.41 Desain Karakter Mordekhai	164
Gambar 4.42 Sketsa Alternatif <i>Cover</i>	165
Gambar 4.43 <i>Cover</i> Final.....	166

Gambar 4.44 <i>Grid Layout</i> Konten	167
Gambar 4.45 Sketsa Panduan Penggunaan Buku	168
Gambar 4.46 Panduan Penggunaan Buku.....	168
Gambar 4.47 Sketsa Lembar Refleksi Diri	169
Gambar 4.48 Lembar Refleksi Diri.....	170
Gambar 4.49 <i>Stickersheet</i>	171
Gambar 4.50 Pembatas Alkitab.....	172
Gambar 4.51 Gantungan Kunci.....	173
Gambar 4.52 Poster.....	173
Gambar 4.53 Instagram <i>Story Ads</i>	174
Gambar 4.54 Dokumentasi <i>Dummy</i> Buku	176
Gambar 4.55 Dokumentasi Fitur Interaktif <i>Spread 1</i>	176
Gambar 4.56 Dokumentasi Fitur Interaktif <i>Spread 4</i>	177
Gambar 4.57 Dokumentasi Fitur Interaktif <i>Spread 5</i>	178
Gambar 4.58 Dokumentasi Fitur Interaktif <i>Spread 7</i>	179
Gambar 4.59 Dokumentasi Fitur Interaktif <i>Spread 7</i>	179
Gambar 4.60 Dokumentasi <i>Prototype</i> Isi <i>Spread 1</i>	180
Gambar 4.61 Dokumentasi <i>Prototype</i> Isi <i>Spread 2</i> dan 3.....	181
Gambar 4.62 Dokumentasi <i>Prototype</i> Isi <i>Spread 4</i>	181
Gambar 4.63 Dokumentasi <i>Prototype</i> Isi <i>Spread 5</i>	182
Gambar 4.64 Dokumentasi <i>Prototype</i> Isi <i>Spread 6</i>	182
Gambar 4.65 Dokumentasi <i>Prototype</i> Isi <i>Spread 7</i>	183
Gambar 4.66 Dokumentasi <i>Prototype</i> Isi <i>Spread 8</i>	183
Gambar 4.67 Dokumentasi <i>Prototype Day</i>	184
Gambar 4.68 Dokumentasi Pengguna <i>Prototype Day</i>	189
Gambar 4.69 Dokumentasi Halaman 7-8.....	190
Gambar 4.70 Revisi Teks <i>Spread 1</i>	191
Gambar 4.71 Revisi <i>Spread 2</i> dan 3.....	191
Gambar 4.72 Revisi Instruksi Interaksi Haman <i>Spread 4</i>	192
Gambar 4.73 Revisi Ilustrasi <i>Peep-Hole Spread 4</i>	193
Gambar 4.74 Revisi Penutup <i>Peep-Hole Spread 4</i>	193
Gambar 4.75 Revisi <i>Spread 6</i>	194
Gambar 4.76 Revisi Ilustrasi <i>Pop-up Spread 7</i>	194
Gambar 4.77 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Justin.....	197
Gambar 4.78 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Charlene	198
Gambar 4.79 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Nina.....	200
Gambar 4.80 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Target Sekunder	202
Gambar 4.81 Analisis Halaman 1-2	204
Gambar 4. 82 Analisis halaman 3-6.....	205
Gambar 4.83 Analisis Halaman 7-8	206
Gambar 4.84 Analisis Halaman 9-10	207
Gambar 4.85 Analisis Halaman 11-12	208
Gambar 4.86 Analisis Halaman 13-14.....	209

Gambar 4.87 Analisis Halaman 15-16	210
Gambar 4.88 Analisis halaman 17-18	210
Gambar 4.89 Tampilan <i>Cover</i> Buku	212
Gambar 4.90 Ilustrasi <i>Pop-up</i> Halaman 17-18	214
Gambar 4.91 Tampilan Implementasi Tipografi <i>Spread</i> 1	216
Gambar 4.92 Tampilan Tipografi <i>Body Text Spread</i> 1	216
Gambar 4.93 Penggunaan Warna <i>Spread</i> 2	218
Gambar 4.94 Lembar Desain Karakter	222
Gambar 4.95 Analisis Desain Panduan	230
Gambar 4.96 Analisis Desain Lembar Refleksi Diri	231
Gambar 4.97 Analisis Desain <i>Stickersheet</i>	232
Gambar 4.98 Analisis Pembatas Alkitab	233
Gambar 4.99 Analisis Gantungan Kunci	233
Gambar 4.100 Analisis Poster	234
Gambar 4.101 Analisis Desain Instagram <i>Story Ads</i>	235



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin	xiv
Lampiran B Form Bimbingan	xv
Lampiran C <i>Non-Disclosure Agreement</i> Guru Sekolah Minggu	xviii
Lampiran D <i>Non-Disclosure Agreement</i> Ilustrator Buku Cerita Anak	xix
Lampiran E Hasil Kuesioner	xx
Lampiran F <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD Anak	xxvii
Lampiran G Transkrip Wawancara Guru Sekolah Minggu	xxxii
Lampiran H Transkrip Wawancara <i>Pop-up Book Artist</i>	xlvi
Lampiran I <i>Non-Disclosure Agreement</i> Validasi Konten	lxxiv
Lampiran J <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara <i>Beta Test</i>	lxxv
Lampiran K Transkrip <i>Beta Test</i> Justin	lxxix
Lampiran L Transkrip <i>Beta Test</i> Charlene	lxxxii
Lampiran M Transkrip <i>Beta Test</i> Nina	lxxxiii
Lampiran N Transkrip <i>Beta Test</i> Guru Sekolah Minggu	lxxxvi

