

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK  
MENGENALKAN PRIMATA TARSIUS KEPADA  
ANAK-ANAK**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Florencia Eliana Imansjah  
00000068204**

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK  
MENGENALKAN PRIMATA TARSIUS KEPADA  
ANAK-ANAK**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh**

**Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Florencia Eliana Imansjah**

**00000068204**

**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 : Florencia Eliana Imansjah

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068204

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

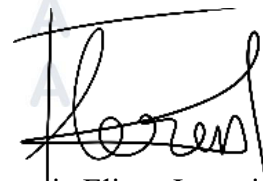
menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~  
~~Magang/ MBKM\*~~ saya yang berjudul:

### **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN PRIMATA TARSIOUS KEPADA ANAK-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, 8 Januari 2026



Florencia Eliana Imansjah

## HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Florencia Eliana Imansjah  
NIM : 00000068204  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Laporan : Perancangan Buku Interaktif untuk  
Mengenalkan Primata Tarsius kepada Anak-  
Anak

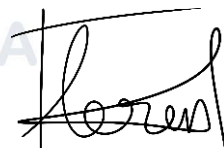
Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir\*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ 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, 8 Januari 2026  
Yang Menyatakan,



(Florencia Eliana Imansjah)

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN PRIMATA TARSISUS KEPADA ANAK-ANAK

Oleh

Nama Lengkap : Florencia Eliana Imansjah  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068204  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

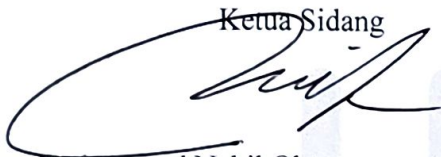
Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026

Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



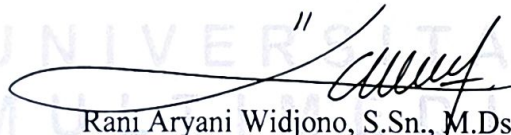
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.  
0319109601/ 081434

Penguji



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.  
0308078801/ 034812

Pembimbing



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

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 : Florencia Eliana Imansjah

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068204

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2\* (\*coret yang tidak dipilih)

Judul Karya Ilmiah : Perancangan Buku Interaktif Untuk

Mengenalkan Primata Tarsius kepada Anak-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, 8 Januari 2026

  
(Florencia Eliana Imansjah)

\* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir. Proposal ini menjadi wadah bagi penulis mengimplementasikan ilmu yang telah diberikan oleh universitas. Selama proses penulisan proposal ini, penulis mendapatkan banyak pengetahuan baru dan informasi-informasi yang sangat penting dan berharga. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan proposal tugas akhir ini. Beberapa pihak tersebut antara lain:

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. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., 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.
6. Novita Tandi dan Balai Konservasi Sumber Daya Alam Sulawesi Utara yang telah membantu proses observasi dan selaku editor buku Petualangan Tarsi.
7. Djenly Gawina yang telah memandu saya selama proses observasi di dalam Kawasan Batu Putih.
8. Dr. Myron Shekelle dan Dr. Sharon Gursky, selaku narasumber peneliti Tarsius yang telah membantu saya lebih memahami Tarsius dan kebiasaannya.
9. Putri Larassati selaku narasumber praktisi ilustrator anak yang telah meluangkan waktu dan memberikan informasi untuk kelancaran perancangan tugas akhir ini.

10. Michelle Laurensia, Meilisa Tansil, Marcella Carolyn Gloria, Meliyani, Elvaretta Felixia, Grace Natalia, teman-teman MH yang telah memberikan bantuan dan dukungan moral kepada penulis dari awal perancangan tugas akhir ini hingga selesai.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi referensi dan acuan ilmu tambahan bagi masyarakat dalam perancangan buku interaktif maupun topik serupa. Diharapkan juga karya ini dapat membantu mengenalkan primata Tarsius pada anak-anak.

Tangerang, 8 Januari 2026



(Florencia Eliana Imansjah)



# PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN PRIMATA TARSISUS KEPADA ANAK-ANAK

(Florenxia Eliana Imansjah)

## ABSTRAK

Tarsisus merupakan salah satu primata di Indonesia yang telah dinyatakan sebagai hewan rentan punah oleh *International Union for Conservative of Nature* (IUCN). Ada beberapa faktor yang menyebabkan angka populasi Tarsisus menurun, termasuk kurangnya pengetahuan masyarakat tentang tarsisus. Namun, media informasi mengenai tarsisus khususnya yang ditargetkan untuk anak-anak hampir tidak ada, sedangkan pengenalan sejak dini merupakan salah satu faktor penting untuk meningkatkan empati masyarakat terhadap lingkungan dan makhluk hidup. Dengan menggunakan media interaktif minat baca dan juga keaktifan anak-anak dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, perancangan buku interaktif untuk mengenalkan primata tarsisus kepada anak-anak berusia 7-11 tahun yang berdomisili di Jabodetabek merupakan solusi yang tepat untuk masalah ini. Perancangan buku interaktif ini dilakukan dengan menggunakan metode The Big6 oleh Mike Eisenberg dan Bob Berkowitz dan teknik pengumpulan data kualitatif. Metode pengumpulan data yang akan dilakukan dalam perancangan ini adalah wawancara, observasi, studi eksisting, dan studi referensi. Dari perancangan ini diketahui bahwa media informasi yang memiliki elemen interaktifitas dapat menarik perhatian dan membantu anak-anak fokus pada informasi yang diberikan sehingga dapat mengenalkan tarsisus dengan baik.

**Kata kunci:** Tarsisus, Spesies Terancam, Buku Interaktif

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# INTERACTIVE BOOK DESIGN TO INTRODUCE TARSIER PRIMATE TO CHILDREN

(Florenca Elana Imansjah)

## ***ABSTRACT (English)***

*Tarsier is one of the primates in Indoneia which has been classified as vulnerable by the International Union for Conservation of Nature (IUCN). There are multiple factors contributing to the decreasing number of the Tarsiers population, including the lack of public education about Tarsiers. However, Information medias available about Tarsiers, specifically that is targeted for children is very few, meanwhile early education and introduction contributes a lot to developing and increasing people's emphaty towards the environment and living creatures. By utilizing interactive media, children's reading interest and children's activeness in their learning process can be increased. Therefore, interactive book design to introduce tarsier primate to children ages 7-11 years old in Jabodetabek becomes the right solution for this problem. This interactive book design is done by using the Big6 method by Mike Eisenberg and Bob Berkowitz dan qualitative data collection methods. The data collection methods used in this study are interview, observation, existing studies, and reference studies. Through this report , it is found that informative media with interactive elements could interest and help children to focus on the informations given so introduction to primate tarsiers could be achieved well.*

***Keywords:*** *Tarsier, Endangered Species, Interactive Book*

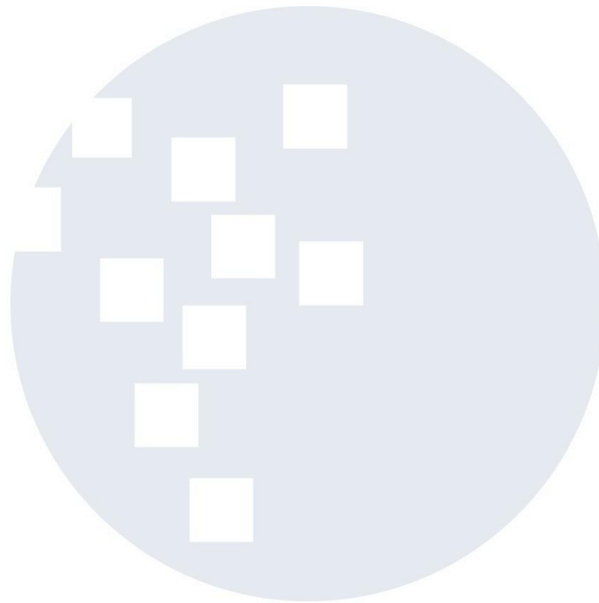
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

|                                                                               |              |
|-------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                                                    | <b>i</b>     |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>                                 | <b>ii</b>    |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI) .....</b> | <b>iii</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>                                               | <b>iv</b>    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>                       | <b>v</b>     |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                                    | <b>vi</b>    |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                                          | <b>viii</b>  |
| <b><i>ABSTRACT (English)</i>.....</b>                                         | <b>ix</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                        | <b>x</b>     |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                                     | <b>xiii</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                                     | <b>xv</b>    |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                                  | <b>xviii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                                 | <b>1</b>     |
| <b>1.1 Latar Belakang.....</b>                                                | <b>1</b>     |
| <b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>                                               | <b>2</b>     |
| <b>1.3 Batasan Masalah .....</b>                                              | <b>3</b>     |
| <b>1.4 Tujuan Tugas Akhir .....</b>                                           | <b>3</b>     |
| <b>1.5 Manfaat Tugas Akhir .....</b>                                          | <b>3</b>     |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                                           | <b>5</b>     |
| <b>2.1 Buku Interaktif.....</b>                                               | <b>5</b>     |
| <b>2.1.1 Jenis Buku Interaktif .....</b>                                      | <b>5</b>     |
| <b>2.1.2 Elemen Buku Interaktif.....</b>                                      | <b>9</b>     |
| <b>2.2 Ilustrasi untuk Anak-Anak .....</b>                                    | <b>29</b>    |
| <b>2.3 Tarsius.....</b>                                                       | <b>31</b>    |
| <b>2.3.1 Karakteristik Tarsius.....</b>                                       | <b>32</b>    |
| <b>2.3.2 Habitat Tarsius.....</b>                                             | <b>33</b>    |
| <b>2.3.3 Konservasi Tarsius.....</b>                                          | <b>34</b>    |
| <b>2.4 Penelitian yang Relevan .....</b>                                      | <b>35</b>    |
| <b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....</b>                                    | <b>37</b>    |
| <b>3.1 Subjek Perancangan .....</b>                                           | <b>37</b>    |

|                                                      |            |
|------------------------------------------------------|------------|
| 3.1.1 Geografis .....                                | 37         |
| 3.1.2 Demografis .....                               | 37         |
| 3.1.3 Psikografis .....                              | 38         |
| 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan .....            | 40         |
| 3.2.1 <i>Task Definition</i> .....                   | 40         |
| 3.2.2 <i>Information Seeking Strategies</i> .....    | 40         |
| 3.2.3 <i>Location and Access</i> .....               | 41         |
| 3.2.4 <i>Use of Information</i> .....                | 41         |
| 3.2.5 <i>Synthesis</i> .....                         | 41         |
| 3.2.6 <i>Evaluation</i> .....                        | 41         |
| 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan .....            | 42         |
| 3.3.1 Observasi .....                                | 42         |
| 3.3.2 Wawancara .....                                | 43         |
| 3.3.3 Studi Eksisting .....                          | 49         |
| 3.3.4 Studi Referensi .....                          | 49         |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN .....</b> | <b>50</b>  |
| 4.1 Hasil Perancangan .....                          | 50         |
| 4.1.1 <i>Task Definition</i> .....                   | 50         |
| 4.1.2 <i>Information Seeking Strategies</i> .....    | 51         |
| 4.1.3 <i>Location and Access</i> .....               | 52         |
| 4.1.4 <i>Use of Information</i> .....                | 80         |
| 4.1.5 <i>Synthesis</i> .....                         | 94         |
| 4.1.6 <i>Evaluation</i> .....                        | 109        |
| 4.2 Pembahasan Perancangan .....                     | 122        |
| 4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i> .....                | 122        |
| 4.2.2 Analisis Desain <i>Layout Buku</i> .....       | 125        |
| 4.2.3 Analisis Desain <i>Sticker Sheet</i> .....     | 132        |
| 4.2.4 Analisis Desain Gantungan Kunci .....          | 133        |
| 4.2.5 Analisis Desain <i>Projection Lamp</i> .....   | 134        |
| 4.2.6 Anggaran .....                                 | 134        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                           | <b>137</b> |
| 5.1 Simpulan .....                                   | 137        |

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| <b>5.2 Saran .....</b>      | <b>137</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>140</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>        | <b>146</b> |

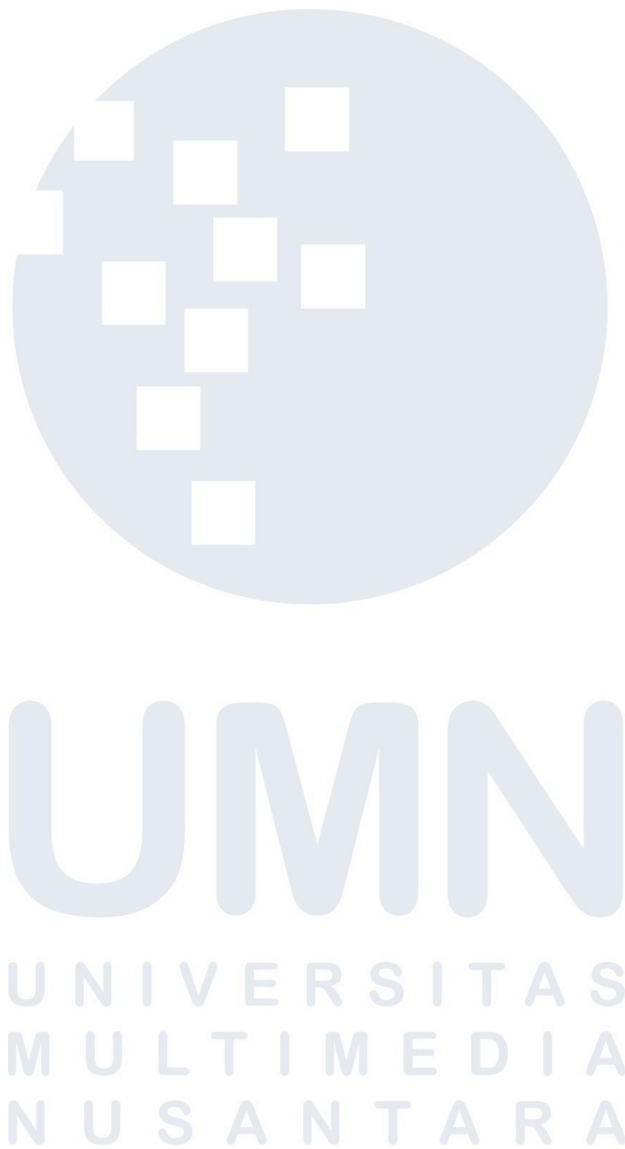


**UMN**  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

|                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....                             | 34  |
| Tabel 4.1 Analisis <i>SWOT</i> Buku Anak Hewan .....               | 67  |
| Tabel 4.2 Analisis <i>SWOT</i> Buku Hewan dan Habitatnya.....      | 69  |
| Tabel 4.3 Analisis <i>SWOT</i> Buku <i>Tomas the Tarsier</i> ..... | 71  |
| Tabel 4.4 Tabel Informasi untuk Konten Buku .....                  | 79  |
| Tabel 4.5 Tabel <i>Brief</i> Buku Interaktif.....                  | 80  |
| Tabel 4.6 Tabel <i>Brief E-book</i> Informasi .....                | 86  |
| Tabel 4.7 Tabel Respon Usia .....                                  | 107 |
| Tabel 4.8 Tabel Respon Pekerjaan.....                              | 108 |
| Tabel 4.9 Tabel Respon Tampilan Buku Menarik .....                 | 108 |
| Tabel 4.10 Tabel Respon Style Visual.....                          | 108 |
| Tabel 4.11 Tabel Respon Desain Karakter .....                      | 109 |
| Tabel 4.12 Tabel Respon Warna Ilustrasi.....                       | 109 |
| Tabel 4.13 Tabel Respon Pilihan <i>Font</i> .....                  | 110 |
| Tabel 4.14 Tabel Respon Ukuran <i>Font</i> .....                   | 110 |
| Tabel 4.15 Tabel Respon Layout .....                               | 110 |
| Tabel 4.16 Tabel Respon Intuisi Interaktifitas .....               | 111 |
| Tabel 4.17 Tabel Respon Fitur Interaktifitas .....                 | 112 |
| Tabel 4.18 Tabel Respon Bentuk Interaktifitas.....                 | 112 |
| Tabel 4.19 Tabel Respon Keterlibatan Aktif .....                   | 113 |
| Tabel 4.20 Tabel Respon Alur Cerita .....                          | 113 |
| Tabel 4.21 Tabel Respon Visual Mendukung Cerita .....              | 114 |
| Tabel 4.22 Tabel Respon Bahasa Informasi .....                     | 114 |
| Tabel 4.23 Tabel Respon Pengenalan Tarsius .....                   | 115 |
| Tabel 4.24 Tabel Respon Pengalaman Menyenangkan .....              | 115 |
| Tabel 4.25 Tabel Respon Membaca Ulang .....                        | 116 |
| Tabel 4.26 Tabel Respon Rekomendasi Kepada Teman .....             | 116 |
| Tabel 4.27 Tabel Respon Interaktifitas Favorit.....                | 117 |

|                                                              |     |
|--------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 4.28 Tabel Respon Kesulitan yang Ditemukan.....        | 117 |
| Tabel 4.29 Tabel Respon Saran dan Kritik Prototype Day ..... | 118 |
| Tabel 4.30 Tabel Anggaran Produksi Buku Interaktif.....      | 134 |
| Tabel 4.31 Tabel Anggaran Produksi Media Sekunder .....      | 134 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Buku <i>Pop Up</i> .....                            | 6  |
| Gambar 2.2 Buku <i>Peek A Boo</i> .....                        | 7  |
| Gambar 2.3 Buku <i>Play A Sound</i> .....                      | 8  |
| Gambar 2.4 Buku <i>Touch and Feel</i> .....                    | 8  |
| Gambar 2.5 <i>Symmetrical and Asymmetrical Margins</i> .....   | 10 |
| Gambar 2.6 <i>Single-Column Grid</i> .....                     | 11 |
| Gambar 2.7 <i>Two-Column Grid</i> .....                        | 12 |
| Gambar 2.8 <i>Multicolumn Grid</i> .....                       | 13 |
| Gambar 2.9 <i>Modular Grid</i> .....                           | 13 |
| Gambar 2.10 <i>hierarchichal Grid</i> .....                    | 14 |
| Gambar 2.11 Anatomi Huruf .....                                | 15 |
| Gambar 2.12 Ilustrasi Naturalis .....                          | 20 |
| Gambar 2.13 Ilustrasi <i>Kartun</i> .....                      | 20 |
| Gambar 2.14 Ilustrasi Karikatur.....                           | 21 |
| Gambar 2.15 Ilustrasi Cerita Bergambar .....                   | 21 |
| Gambar 2.16 <i>Ilustrasi Khayalan</i> .....                    | 22 |
| Gambar 2.17 Elemen Interaktif <i>Rotating Wheel</i> .....      | 26 |
| Gambar 2.18 Buku Interaktif <i>Augmented Reality</i> .....     | 27 |
| Gambar 2.19 Tarsius .....                                      | 28 |
| Gambar 2.20 Tarsius .....                                      | 31 |
| Gambar 2.21 Anatomi Tarsius .....                              | 32 |
| Gambar 2.22 Peta Penyebaran <i>Tarsius Tumpara</i> .....       | 33 |
| Gambar 2.23 Habitat <i>Tarsius Fuscus</i> .....                | 34 |
| Gambar 2.24 Daftar Tarsius pada Laman IUCN .....               | 34 |
| Gambar 3.1 User Persona Perempuan.....                         | 39 |
| Gambar 3.2 User Persona Laki-Laki.....                         | 39 |
| Gambar 4.1 Hasil pencarian Buku Tarsius di Situs Gramedia..... | 51 |
| Gambar 4.2 Wawancara dengan Myron Shekelle.....                | 53 |
| Gambar 4.3 Wawancara dengan Sharon Gursky .....                | 54 |

|                                                                              |     |
|------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.4 Wawancara dengan Putri Larassati .....                            | 60  |
| Gambar 4.5 Presentasi kepada BKSDA Sulawesi Utara .....                      | 62  |
| Gambar 4.6 Hasil Observasi Hari Pertama .....                                | 63  |
| Gambar 4.7 Hasil Observasi Hari Kedua .....                                  | 64  |
| Gambar 4.8 Hasil Observasi Hari Ketiga .....                                 | 65  |
| Gambar 4.9 Cover Buku Anak Hewan .....                                       | 67  |
| Gambar 4.10 Interaktifitas <i>Pull Tab</i> Buku Anak Hewan .....             | 68  |
| Gambar 4.11 Interaktifitas <i>flip-and-flap</i> Buku Anak Hewan .....        | 68  |
| Gambar 4.12 Cover Buku Hewan dan Habitatnya .....                            | 70  |
| Gambar 4.13 Isi Buku Hewan dan Habitatnya .....                              | 70  |
| Gambar 4.14 Cover Buku <i>Tomas the Tarsier</i> .....                        | 72  |
| Gambar 4.15 Isi Buku <i>Tomas the Tarsier</i> .....                          | 72  |
| Gambar 4.16 Cover Buku <i>Harry Potter and The Prisoner of Azkaban</i> ..... | 74  |
| Gambar 4.17 Isi Buku <i>Harry Potter and The Prisoner of Azkaban e</i> ..... | 75  |
| Gambar 4.18 Cover Buku <i>Amazing Animals</i> .....                          | 75  |
| Gambar 4.19 Scanorama Buku <i>Amazing Animals</i> .....                      | 76  |
| Gambar 4.20 Cover Buku Peternakan .....                                      | 77  |
| Gambar 4.21 Interaktifitas dalam Buku Peternakan .....                       | 77  |
| Gambar 4.22 Cover Buku <i>Pull and Pop!</i> Profesi .....                    | 78  |
| Gambar 4.23 Interaktifitas Buku <i>Pull and Pop!</i> Profesi .....           | 79  |
| Gambar 4.24 Cover Buku <i>Avocat Happy Time</i> .....                        | 79  |
| Gambar 4.25 Isi Buku <i>Avocat Happy Time</i> .....                          | 80  |
| Gambar 4.26 <i>Mindmap</i> ide buku .....                                    | 94  |
| Gambar 4.27 <i>Moodboard</i> Perancangan .....                               | 96  |
| Gambar 4.28 <i>Reference Board</i> Perancangan .....                         | 96  |
| Gambar 4.29 <i>Hierarchical Grid</i> Perancangan .....                       | 97  |
| Gambar 4.30 <i>Single-Column Grid</i> Perancangan .....                      | 98  |
| Gambar 4.31 Pemilihan <i>Typeface</i> Perancangan .....                      | 99  |
| Gambar 4.32 <i>Color Palette</i> Perancangan .....                           | 99  |
| Gambar 4.33 Referensi Desain Karakter Tarsi .....                            | 100 |
| Gambar 4.34 Alternatif Desain Karakter Tarsi .....                           | 101 |

|                                                          |     |
|----------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.35 Desain Karakter Tarsi.....                   | 102 |
| Gambar 4.36 Desain Karakter Mama Papa Tarsi.....         | 102 |
| Gambar 4.37 Sketsa Buku Interaktif.....                  | 103 |
| Gambar 4.38 Sketsa Halaman 4 dan 5 .....                 | 104 |
| Gambar 4.39 Sketsa Halaman 17 .....                      | 104 |
| Gambar 4.40 Sketsa Halaman 8 dan 9 .....                 | 105 |
| Gambar 4.41 <i>Base Color</i> Buku Interaktif.....       | 106 |
| Gambar 4.42 <i>Base Color</i> Halaman 11 .....           | 107 |
| Gambar 4.43 Perbandingan Visual Gerbang Batu Putih.....  | 107 |
| Gambar 4.44 <i>Prototype</i> Buku Interaktif.....        | 108 |
| Gambar 4.45 <i>Prototype</i> Halaman 7.....              | 109 |
| Gambar 4.46 <i>Prototype Day</i> .....                   | 109 |
| Gambar 4.47 <i>Beta Test</i> Partisipan N dan G .....    | 123 |
| Gambar 4.48 <i>Beta Test</i> Partisipan A.....           | 123 |
| Gambar 4.49 <i>Grid Cover</i> Buku Interaktif.....       | 126 |
| Gambar 4.50 Perbedaan <i>Grid</i> Halaman 1 dan 22 ..... | 127 |
| Gambar 4.51 Ukuran <i>Font Boy Text</i> .....            | 128 |
| Gambar 4.52 Halaman 20 Buku Interaktif.....              | 129 |
| Gambar 4.53 Beberapa Interaktifitas Buku Interaktif..... | 129 |
| Gambar 4.54 <i>Grid E-Book</i> .....                     | 130 |
| Gambar 4.55 Ukuran <i>Font Sub-Bab</i> .....             | 131 |
| Gambar 4.56 Kateran <i>E-Book</i> .....                  | 131 |
| Gambar 4.57 Halaman 14 <i>E-Book</i> .....               | 132 |
| Gambar 4.58 Desain <i>Sticker Sheet A6</i> .....         | 133 |
| Gambar 4.59 Desain Gantungan Kunci .....                 | 133 |
| Gambar 4.60 Desain <i>Projection Lamp Disc</i> .....     | 134 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                          |     |
|----------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....                  | 143 |
| Lampiran Form Bimbingan & Spesialis .....                | 145 |
| Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> .....           | 149 |
| Lampiran <i>Consent Form</i> .....                       | 152 |
| Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i> .....         | 153 |
| Lampiran Transkrip Wawancara Myron Shekelle .....        | 171 |
| Lampiran Transkrip Wawancara Sharon Gursky.....          | 199 |
| Lampiran Transkrip Wawancara Putri Larassati.....        | 219 |
| Lampiran PPT Presentasi kepada BKSDA Sulawesi Utara..... | 235 |
| Lampiran Surat Izin Masuk Kawasan Konservasi .....       | 240 |

