

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI LEGENDA NYI RORO
KIDUL SEBAGAI UPAYA MENGHADIRKAN CITRA
POSITIF BAGI ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Citra Puspa Nirmala
00000068149

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

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI LEGENDA NYI RORO
KIDUL SEBAGAI UPAYA MENGHADIRKAN CITRA
POSITIF BAGI ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Citra Puspa Nirmala

00000068149

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 : Citra Puspa Nirmala
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068149
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI LEGENDA NYI RORO KIDUL
SEBAGAI UPAYA MENGHADIRKAN CITRA POSITIF BAGI 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, 21 Desember 2025



(Citra Puspa Nirmala)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Citra Puspa Nirmala
NIM : 00000068149
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Legenda
Nyi Roro Kidul Dengan Upaya Menghadirkan
Citra Positif Bagi 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 menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 21 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Citra Puspa Nirmala)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI LEGENDA NYI RORO KIDUL SEBAGAI UPAYA MENGHADIRKAN CITRA POSITIF BAGI ANAK

Oleh

Nama Lengkap : Citra Puspa Nirmala
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068149
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Penguji

Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

Pembimbing

Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

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 : Citra Puspa Nirmala
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068149
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
LEGENDA NYI RORO KIDUL SEBAGAI
UPAYA MENGHADIRKAN CITRA
POSITIF BAGI 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, 21 Desember 2025



(Citra Puspa Nirmala)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini berjudul *"PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI LEGENDA NYI RORO KIDUL SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA PADA ANAK"*, yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak dalam memahami pentingnya menjaga kelestarian lingkungan laut melalui pendekatan budaya.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, saya mendapatkan banyak dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya 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. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Seminar yang memberikan arahan dan panduan selama perancangan proposal.
5. Cennywati, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing laporan tugas akhir yang senantiasa memberi arahan dan panduan selama perancangan laporan tugas akhir. Beliau juga sangat baik hati untuk memberikan keringanan dan selalu mempercayai kemampuan saya.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Saladin Alif Kertopati, seorang sahabat yang selalu ada selama saya mengerjakan laporan tugas akhir ini.
8. Serta teman – teman saya yang lainnya yang sudah ikut turut serta dalam membantu menyusun laporan tugas akhir ini.

Saya berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik bagi dunia akademik maupun praktisi desain komunikasi visual, khususnya dalam

pengembangan buku ilustrasi yang menggabungkan unsur budaya dan edukasi lingkungan. Saya juga menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Tangerang, 21 Desember 2025



(Citra Puspa Nirmala)



PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI LEGENDA NYI RORO KIDUL SEBAGAI UPAYA MENGHADIRKAN CITRA POSITIF BAGI ANAK

Citra Puspa Nirmala

ABSTRAK

Legenda Nyi Roro Kidul merupakan bagian dari warisan budaya Jawa yang hingga kini masih dikenal luas oleh masyarakat. Namun, dalam perkembangannya, sosok Nyi Roro Kidul kerap digambarkan secara horor dan mistis sehingga membentuk persepsi negatif, khususnya pada anak-anak. Perancangan tugas akhir ini bertujuan untuk menghadirkan citra positif Nyi Roro Kidul melalui media buku ilustrasi interaktif yang ditujukan bagi anak usia 10–12 tahun. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking* oleh Hasso-Plattner, yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Data diperoleh melalui wawancara, *focus group discussion*, studi literatur, serta studi eksisting. Tahap pengujian dilakukan melalui *alpha test* menggunakan kuesioner untuk memperoleh masukan awal mengenai konten dan interaktivitas buku, diikuti dengan *beta test* langsung dengan anak-anak usia 10–12 tahun untuk mengamati pengalaman membaca dan respons mereka terhadap elemen interaktif serta nilai edukatif buku. Hasil perancangan berupa buku ilustrasi interaktif yang mengangkat nilai budaya, moral, dan edukasi dengan visual yang ramah anak serta elemen interaktif yang mendukung pengalaman membaca. Media sekunder buku terdapat poster promosi, poster pajang, *diorama standee*, *notebook*, dan *plushie*, yang disesuaikan dengan target audiens. Buku ini diharapkan dapat menjadi media edukatif yang menarik, meningkatkan minat literasi, serta membantu membentuk persepsi positif anak terhadap legenda Nyi Roro Kidul sebagai bagian dari budaya Nusantara.

Kata kunci: Nyi Roro Kidul, Buku Ilustrasi, Anak - Anak

***DESIGNING AN ILLUSTRATED BOOK OF THE LEGEND OF
NYI RORO KIDUL AS AN EFFORT TO PRESENT A POSITIVE
IMAGE FOR CHILDREN***

Citra Puspa Nirmala

ABSTRACT (English)

The legend of Nyi Roro Kidul is an integral part of Javanese cultural heritage and remains widely recognized by society today; however, over time, the figure of Nyi Roro Kidul has often been portrayed in a horror-oriented and mystical manner, resulting in negative perceptions, particularly among children. This final project aims to present a more positive representation of Nyi Roro Kidul through an interactive illustrated book designed for children aged 10–12 years. The study employs a qualitative method using the design thinking approach by Hasso Plattner, which includes the stages empathize, define, ideate, prototype, and test, with data collected through interviews, focus group discussions, literature studies, and existing studies. The testing phase consists of an alpha test using questionnaires to gather initial feedback on the book's content and interactivity, followed by a beta test involving children aged 10–12 years to observe their reading experience and responses to the interactive and educational elements. The result of this project is an interactive illustrated book that conveys cultural, moral, and educational values through child-friendly visuals and interactive features that enhance the reading experience, supported by promotional media such as posters, display posters, a diorama standee, notebooks, and plush toys. This book is expected to function as an engaging educational medium, increase children's interest in literacy, and foster a positive perception of the legend of Nyi Roro Kidul as part of Indonesia's cultural heritage.

Keywords: *Nyi Roro Kidul, Illustration Book, Children*

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	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Buku Interaktif	5
2.1.1 Jenis Buku Interaktif	5
2.1.2 Komponen Buku Interaktif.....	13
2.2 Anatomi Cerita.....	36
2.2.1 <i>Premise</i>	37
2.2.2 <i>Seven Steps</i>	37
2.2.3 <i>Character</i>	40
2.2.4 <i>Theme</i>	40
2.2.5 <i>Setting</i>	41
2.2.6 <i>Symbol</i>	41
2.2.7 <i>Plot</i>	41

2.3 Cerita Rakyat	42
2.3.1 Fungsi Cerita Rakyat.....	43
2.4 Legenda Nyi Roro Kidul	46
2.4.1 Identitas Mitologi	47
2.4.2 Narasi Spiritual dan Sejarah	48
2.4.3 Fungsi Budaya dalam Nyi Roro Kidul	48
2.5 Penelitian Yang Relevan.....	49
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	53
3.1 Subjek Perancangan	53
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	54
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	57
3.3.1 Wawancara	57
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	59
3.3.3 Studi Eksisting.....	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	61
4.1 Hasil Perancangan	61
4.1.1 <i>Emphatize</i>	61
4.1.2 Studi Referensi	68
4.1.3 <i>Define</i>	72
4.1.4 <i>Ideate</i>	74
4.1.5 <i>Prototype</i>	97
4.1.6 <i>Alpha Test</i>	116
4.1.7 Kesimpulan Hasil Perancangan.....	121
4.2 Pembahasan Perancangan	122
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	123
4.2.2 Analisis Alur Cerita	127
4.2.3 Analisis Warna	128
4.2.4 Analisis Tipografi.....	129
4.2.5 Analisis Desain Karakter.....	129
4.2.6 Analisis Sampul Buku.....	131
4.2.7 Analisis Ilustrasi.....	132
4.2.8 Analisis Layout Buku.....	133

4.2.9 Analisis Mekanisme Interaktif.....	134
4.2.10 Analisis Poster Promosi.....	136
4.2.11 Analisis <i>Notebook</i>	137
4.2.12 Analisis <i>Standee Diorama</i>	138
4.2.13 Analisis <i>Plushie</i>	139
4.2.14 Anggaran.....	139
BAB V PENUTUP	143
5.1 Simpulan.....	143
5.2 Saran.....	143
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xxii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	49
Tabel 4.1 SWOT Buku Cerita Bergambar Nyi Roro Kidul.....	67
Tabel 4.2 Perancangan <i>Creative Brief</i>	80
Tabel 4.3 Konten dan Interaksi <i>Pop-Up</i> Pada Buku.....	82
Tabel 4.4 Interpretasi Skala <i>Apha Test</i>	117
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Terkait Ilustrasi	118
Tabel 4.6 Hasil Terkait Layout dan Teks	118
Tabel 4.7 Hasil FGD <i>Beta-Test</i>	123
Tabel 4.8 Hasil Anggaran Biaya Desain dan Produksi Buku	139
Tabel 4.9 Hasil Anggaran Biaya Desain dan Promosi Buku	141



DAFTAR GAMBAR

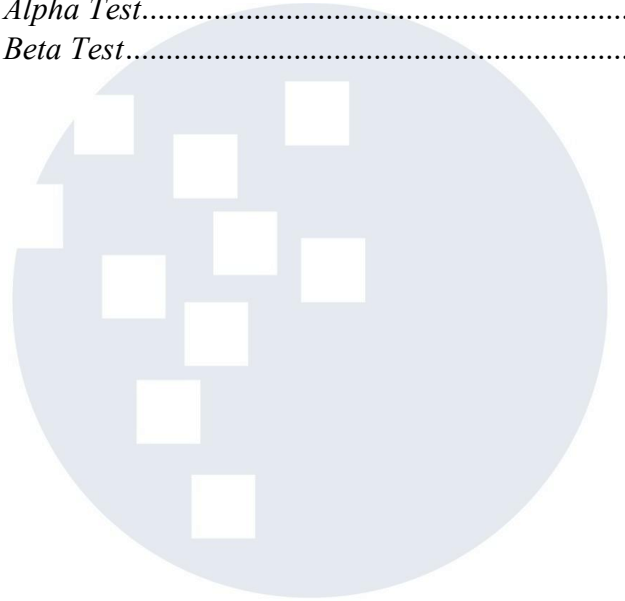
Gambar 2.1 Contoh <i>Pop-Up Book</i>	6
Gambar 2.2 Contoh <i>Peek-a-Boo Book</i>	7
Gambar 2.3 Contoh <i>Pull Tab Book</i>	8
Gambar 2.4 Contoh <i>Hidden Objects Book</i>	9
Gambar 2.5 Contoh <i>Interactive Games Book</i>	10
Gambar 2.6 Contoh <i>Interactive Games Book</i>	11
Gambar 2.7 Contoh <i>Play a Sound Book</i>	12
Gambar 2.8 Contoh <i>Touch and Feel Book</i>	13
Gambar 2.9 Contoh <i>Single Column</i> atau <i>Manuscript Grid</i>	14
Gambar 2.10 Contoh <i>Multicolumn Grid</i>	15
Gambar 2.11 Contoh <i>Modular Grid</i>	16
Gambar 2.12 Contoh <i>Hierarchical Grid</i>	17
Gambar 2.13 Contoh <i>Baseline Grid</i>	17
Gambar 2.14 Contoh <i>Compound Grid</i>	18
Gambar 2.15 Contoh <i>Sequence Layout</i>	19
Gambar 2.16 Contoh <i>Emphasis Layout</i>	20
Gambar 2.17 Contoh Layout Keseimbangan Simetris	21
Gambar 2.18 Contoh <i>Unity Layout</i>	21
Gambar 2.19 Contoh Jenis Tipografi	22
Gambar 2.20 Contoh Ilustrasi Anak	24
Gambar 2.21 Contoh Ilustrasi Buku	24
Gambar 2.22 Contoh <i>Developmental Drawings by Nigel Owen</i>	26
Gambar 2.23 Perancangan Konsep Karakter oleh Mark Foreman	26
Gambar 2.24 <i>Color Wheel</i>	28
Gambar 2.25 Warna Primer	29
Gambar 2.26 Warna Komplementer	29
Gambar 2.27 Gradasi Warna	31
Gambar 2.28 Contoh Warna <i>Gray and Neutrals</i>	31
Gambar 2.29 Mekanisme <i>V-Fold</i>	33
Gambar 2.30 Mekanisme <i>Pull-Tab</i>	33
Gambar 2.31 Mekanisme <i>Pull-Tab</i>	34
Gambar 2.32 Mekanisme <i>Parallelogram</i>	35
Gambar 2.33 Mekanisme <i>Slot Guided Slide</i>	35
Gambar 2.34 Bawang Merah dan Bawang Putih	44
Gambar 2.35 Legenda Timun Mas	45
Gambar 2.36 Malin Kundang	45
Gambar 2.37 Nyi Roro Kidul	47
Gambar 4.1 Foto Dokumentasi Wawancara Bersama Paman Gery	62
Gambar 4.2 Foto Dokumentasi FGD	64
Gambar 4.3 Nyi Roro Kidul Sang Legenda Laut Selatan	67
Gambar 4.4 Buku <i>Pop – Up</i> Timun Mas dan Buto Ijo	69

Gambar 4.5 Buku <i>Pop-Up</i> Timun Mas dan Buto Ijo	70
Gambar 4.6 Karya Sheya Chen.....	71
Gambar 4.7 Karakter Kadita <i>Mobile Legends</i> dan <i>Let's Get Rich</i>	72
Gambar 4.8 <i>User Persona</i> Pertama.....	73
Gambar 4.9 <i>User Persona</i> Kedua	73
Gambar 4.10 <i>Mindmap</i>	75
Gambar 4.11 <i>Keywords</i>	76
Gambar 4.12 <i>Big Idea</i>	76
Gambar 4.13 <i>Moodboard</i>	77
Gambar 4.14 <i>Color Palette</i>	78
Gambar 4.15 Referensi <i>Typography</i>	79
Gambar 4.16 Font Black Chancery dan Kollektif.....	80
Gambar 4.17 Katern Buku	88
Gambar 4.18 Referensi Konsep Nyi Roro Kidul	89
Gambar 4.19 Referensi Konsep <i>Enviroment</i>	90
Gambar 4.20 Referensi Tokoh Utama	90
Gambar 4.21 Sketsa Tokoh Utama	91
Gambar 4.22 Sketsa Final Tokoh Utama	91
Gambar 4.23 Finalisasi Tokoh Utama	92
Gambar 4.24 Sketsa Tokoh Pendukung	93
Gambar 4.25 <i>Lineart</i> Tokoh Pendukung.....	93
Gambar 4.26 Desain Final Tokoh Pendukung	94
Gambar 4.27 Referensi Desain Nyi Roro Kidul	95
Gambar 4.28 Sketsa Kasar Nyi Roro Kidul	95
Gambar 4.29 Desain Final Nyi Roro Kidul	96
Gambar 4.30 <i>Storyboard</i>	97
Gambar 4.31 Referensi Sampul Buku.....	98
Gambar 4.32 Sketsa Kasar Sampul Buku	98
Gambar 4.33 Sketsa Desain <i>Cover</i> Buku.....	99
Gambar 4.34 Tahap <i>Rendering</i> Awal Sampul Buku.....	99
Gambar 4.35 Tahap Finalisasi <i>Rendering</i>	100
Gambar 4.36 Tahap Finalisasi <i>Layouting</i> Sampul Buku.....	100
Gambar 4.37 Referensi <i>Enviroment</i>	101
Gambar 4.38 Sketsa Kasar <i>Enviroment</i>	101
Gambar 4.39 Finalisasi <i>Enviroment</i>	102
Gambar 4.40 Sketsa Perjalanan di Pantai	102
Gambar 4.41 Finalisasi Ilustrasi Pantai.....	103
Gambar 4.42 <i>Single – Column Grid</i>	103
Gambar 4.43 <i>Dummy</i> Mekanisme.....	104
Gambar 4.44 Mekanisme <i>Dummy Sliding Tab</i>	105
Gambar 4.45 Sketsa <i>Spread</i>	106
Gambar 4.46 Warna Dasar <i>Spread</i> Pertama	106
Gambar 4.47 Hasil <i>Render Spread</i> Pertama	107

Gambar 4.48 Susunan Konten <i>Spread</i> Pertama	107
Gambar 4.49 Finalisasi <i>Spread</i> Pertama	108
Gambar 4.50 Sketsa <i>Spread</i> Kedua.....	108
Gambar 4.51 Hasil Render <i>Spread</i> Kedua	109
Gambar 4.52 Finalisasi <i>Spread</i> Kedua.....	109
Gambar 4.53 Gambar Poster	110
Gambar 4.54 Gambar <i>Notebook</i>	111
Gambar 4.55 Gambar <i>Postcard</i>	111
Gambar 4.56 Sketsa <i>Standee Diorama</i>	112
Gambar 4.57 Warna Dasar <i>Standee Diorama</i>	112
Gambar 4.58 Hasil Akhir <i>Diorama Standee</i>	113
Gambar 4.59 <i>Standing Plushie</i>	113
Gambar 4.60 <i>Pattern Design</i> Boneka	114
Gambar 4.61 <i>Base</i> Boneka.....	114
Gambar 4.62 Hasil Akhir Boneka.....	115
Gambar 4.63 Sketsa Poster Pajang	115
Gambar 4.64 Warna Dasar Poster Pajang	115
Gambar 4. 65 Hasil Akhir Poster Pajang	116
Gambar 4 66 Banner Karya dan <i>Prototype Day</i>	116
Gambar 4.67 Kelebihan Buku.....	119
Gambar 4.68 Kekurangan Buku dan Saran.....	119
Gambar 4.69 Revisi Sebelum dan Sesudah Halaman Pertama	120
Gambar 4.70 Revisi Sebelum dan Sesudah Mekanisme Istana	121
Gambar 4.71 Revisi Sebelum dan Sesudah <i>Rotating Wheel</i>	121
Gambar 4.72 Pelaksanaan <i>Beta Test</i>	123
Gambar 4.73 <i>Color Palette</i> Ilustrasi Buku.....	128
Gambar 4 74 Warna <i>Mixed</i> , <i>Cool</i> , dan <i>Warm</i>	129
Gambar 4.75 Analisis Tipografi.....	129
Gambar 4.76 Analisis Desain Karakter.....	130
Gambar 4.77 Analisis Desain Karakter.....	131
Gambar 4.78 Analisis Ilustrasi.....	132
Gambar 4.79 Analisis Layout.....	133
Gambar 4.80 Analisis Mekanisme Interaktif <i>Sliding Tab</i>	134
Gambar 4.81 Analisis Mekanisme Interaktif <i>Pop-Up</i>	135
Gambar 4.82 Analisis Mekanisme Interaktif <i>Volvere Wheel</i>	135
Gambar 4.83 Analisis Mekanisme Interaktif <i>Lift the Flap</i>	136
Gambar 4.84 Analisis Poster Promosi	137
Gambar 4.85 Analisis <i>Notebook</i>	138
Gambar 4.86 Analisis <i>Standee Diorama</i>	138
Gambar 4.87 Analisis <i>Plushie</i>	139

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Presentase Turnitin.....	xxii
Lampiran Form Bimbingan.....	xxviii
Lampiran NDA.....	xxix
Lampiran Hasil Wawancara.....	xxx
Lampiran Hasil FGD.....	xxxiv
Lampiran Hasil <i>Alpha Test</i>	xxxviii
Lampiran Hasil <i>Beta Test</i>	xliii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA