

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI KISAH
YOSUA DALAM ALKITAB UNTUK
ANAK SEKOLAH MINGGU**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Michael Barney Affandi
00000067863**

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI KISAH
YOSUA DALAM ALKITAB UNTUK
ANAK SEKOLAH MINGGU**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Michael Barney Affandi

00000067863

**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 : Michael Barney Affandi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067863
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI KISAH YOSUA
DALAM ALKITAB UNTUK ANAK SEKOLAH MINGGU**

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



(Michael Barney Affandi)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Michael Barney Affandi
NIM : 00000067863
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI KISAH YOSUA DALAM
ALKITAB UNTUK ANAK SEKOLAH MINGGU

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, 8 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Michael Barney Affandi)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI KISAH YOSUA
DALAM ALKITAB UNTUK ANAK SEKOLAH MINGGU**

Oleh

Nama Lengkap : Michael Barney Affandi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067863
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026
Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

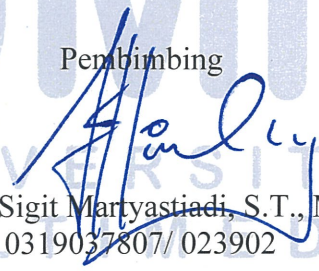
Ketua Sidang


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

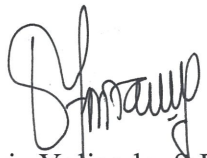
Penguji


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

Pembimbing


Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

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 : Michael Barney Affandi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067863
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI KISAH YOSUA DALAM
ALKITAB UNTUK ANAK SEKOLAH
MINGGU

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



(Michael Barney Affandi)

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya, penulis mampu menyelesaikan proposal Tugas Akhir ini yang berjudul PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI KISAH YOSUA DALAM ALKITAB UNTUK ANAK SEKOLAH MINGGU. Proposal ini juga dapat dibuat dengan hasil yang maksimal tidak lepas dari dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

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. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., 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.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat dan memberikan pelajaran bagi para pembaca

Tangerang, 8 Januari 2026



(Michael Barney Affandi)

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI KISAH YOSUA DALAM ALKITAB UNTUK ANAK SEKOLAH MINGGU

(Michael Barney Affandi)

ABSTRAK

Sekolah Minggu memegang peranan krusial dalam pembentukan karakter iman anak, namun upaya penanaman nilai ini sering kali terhambat oleh fenomena psikologis berupa rasa takut akan kegagalan. Kecemasan terhadap kritik dan kegagalan ini dapat menghambat kepercayaan diri serta perkembangan mental anak dalam jangka panjang. Kisah tokoh Yosua dalam Alkitab sesungguhnya memiliki relevansi kuat sebagai teladan nilai keberanian untuk mengatasi masalah tersebut. Kurangnya media pembelajaran yang spesifik dan menarik menyebabkan pesan moral tidak terserap dengan optimal. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk menghadirkan sebuah buku ilustrasi interaktif mengenai kisah Yosua sebagai solusi desain. Dalam perancangan karya, digunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Setelah melalui prosesnya, pada tahap *test*, dilakukan *alpha test*, dan didapatkan hasil bahwa sebagian besar responden menyukai perancangan yang dibuat. Melalui *alpha test* ini, didapatkan juga masukan-masukan yang dievaluasi dan digunakan untuk memperbaiki karya menjadi lebih baik. Setelah itu, dilanjutkan pada tahap *beta test*, dimana didapatkan hasil yang positif dari target utama, yaitu anak sekolah minggu. Perancangan ini juga memiliki media sekunder, seperti *merchandise*, yang terdiri dari gantungan kunci dan stiker, serta poster cetak sebagai media promosi.

Kata kunci: Buku Interaktif, Kisah Yosua, Anak Sekolah Minggu



DESIGNING AN INTERACTIVE BOOK ABOUT THE STORY OF JOSHUA IN THE BIBLE FOR SUNDAY SCHOOL CHILDREN

(Michael Barney Affandi)

ABSTRACT (English)

Sunday School plays a pivotal role in shaping children's faith and character; however, this foundational effort is often impeded by a psychological phenomenon known as the fear of failure. Anxiety regarding criticism and failure can significantly hinder self-confidence and long-term mental development in children. The biblical narrative of Joshua actually holds strong relevance as a comprehensive model of courage to address this issue. However, the absence of specific and engaging learning media results in the suboptimal absorption of moral messages. Therefore, this project aims to present an interactive illustrated book about the story of Joshua as a design solution. The design process adopts the Design Thinking methodology, encompassing the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Upon reaching the testing phase, an Alpha Test was conducted, revealing that a majority of respondents responded favorably to the design. The feedback gathered during this stage was evaluated and utilized to refine the final work. Subsequently, a Beta Test was performed, yielding positive results from the primary target audience, Sunday School children. This design also incorporates secondary media, including merchandise such as keychains and stickers, as well as printed posters for promotional purposes.

Keywords: *Book Interactive, Joshua, Children*

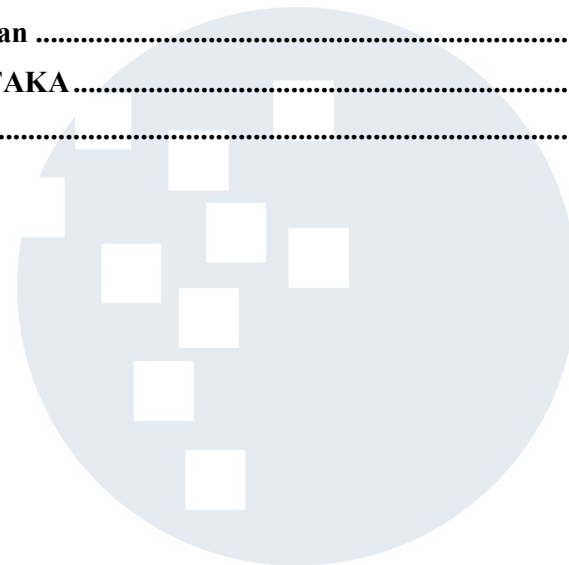


DAFTAR ISI

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	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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 Interaktif.....	5
2.1.1 Jenis-Jenis Buku Interaktif.....	5
2.1.2 Anatomi Buku	10
2.1.3 Alur Baca	11
2.1.4 Tipografi	12
2.1.5 Warna.....	16
2.1.6 <i>Layout</i>	21
2.1.7 <i>Grid</i>	23
2.1.8 <i>Printing</i> dan <i>Finishing</i>	26
2.2 Ilustrasi	30
2.2.1 Jenis-Jenis Ilustrasi.....	31
2.2.2 Peran Ilustrasi	35

2.2.3 Desain Karakter	39
2.3 Yosua	43
2.3.1 Kisah Yosua	44
2.3.2 Nilai-Nilai yang Dapat Diteladani.....	47
2.4 Penelitian yang Relevan.....	50
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	53
3.1 Subjek Perancangan	53
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	54
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	56
3.3.1 Wawancara	57
3.3.2 Kuesioner	60
3.3.3 Studi Eksisting.....	63
3.3.4 Studi Referensi	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	64
4.1 Hasil Perancangan	64
4.1.1 <i>Emphatize</i>	64
4.1.2 <i>Define</i>	86
4.1.3 <i>Ideate</i>	88
4.1.4 <i>Prototype</i>	108
4.1.5 <i>Test</i>	133
4.1.6 Hasil Perbaikan	147
4.1.7 Kesimpulan Perancangan.....	153
4.2 Pembahasan Perancangan	155
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	155
4.2.2 Analisis Alur Cerita pada Buku	157
4.2.3 Analisis Perancangan Ilustrasi	160
4.2.4 Analisis Warna pada Buku	161
4.2.5 Analisis Tipografi.....	163
4.2.6 Analisis Perancangan Karakter.....	165
4.2.7 Analisis <i>Layout</i> Buku	168
4.2.8 Analisis <i>Grid</i> pada Buku.....	169
4.2.9 Analisis Interaktivitas Buku	170

4.2.10 Analisis <i>Printing</i> dan <i>Finishing</i>	171
4.2.11 Analisis Media Sekunder	172
4.2.12 Analisa Poster	174
4.2.13 Anggaran	174
BAB V PENUTUP	179
5.1 Simpulan	179
5.2 Saran	180
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xx



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan.....	50
Tabel 4.1 Pertanyaan Kuesioner Pengetahuan Tokoh Alkitab.....	71
Tabel 4.2 Pertanyaan Kuesioner Cerita Tokoh Yosua.....	72
Tabel 4.3 Pertanyaan Kuesioner Kejadian Pada Kisah Yosua	73
Tabel 4.4 Pertanyaan Kuesioner Siapa Tokoh Yosua.....	73
Tabel 4.5 Pertanyaan Kuesioner Frekuensi Membaca Alkitab.....	74
Tabel 4.6 Pertanyaan Kuesioner Preferensi Media Belajar	75
Tabel 4.7 Pertanyaan Kuesioner Preferensi Cerita	75
Tabel 4.8 Pertanyaan Kuesioner Ketertarikan Membaca Alkitab.....	76
Tabel 4.9 Analisis SWOT Kisah Yosua: Alice di Negeri Alkitab.....	78
Tabel 4.10 SWOT Buku Yosua dan Tembok Yerikho	80
Tabel 4.11 SWOT Buku <i>First Explorers: Sea Creatures</i>	82
Tabel 4.12 SWOT Buku Kisah Kelahiran Yesus.....	85
Tabel 4.13 Alternatif <i>Big Idea</i>	90
Tabel 4.14 Alternatif Judul Buku.....	101
Tabel 4.15 Konten Buku	102
Tabel 4.16 Daftar Pertanyaan Kuesioner <i>Alpha Test</i>	134
Tabel 4.17 Skala Persentase.....	135
Tabel 4.18 Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Kesesuaian Ilustrasi.....	136
Tabel 4.19 Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Ukuran Teks.....	137
Tabel 4.20 Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Jenis Huruf.....	137
Tabel 4.21 Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Sampul Buku.....	138
Tabel 4.22 Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Pemilihan Warna.....	138
Tabel 4.23 Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Konten.....	140
Tabel 4.24 Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Isi Buku.....	141
Tabel 4.25 Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Penggunaan Bahasa	142
Tabel 4.26 Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Elemen Interaktif.....	143
Tabel 4.27 Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Kesesuaian Elemen Interaktif	144
Tabel 4.28 Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Elemen Interaktif Membantu... ..	145
Tabel 4.29 Pertanyaan <i>Alpha Test</i> Elemen Interaktif Membuat Lebih Seru.....	145
Tabel 4.30 Daftar Pertanyaan FGD Beta Test	155
Tabel 4.31 Biaya Jasa.....	175
Tabel 4.32 Biaya Media Utama	175
Tabel 4.33 Biaya Produksi <i>Merchandise</i>	177
Tabel 4.34 Biaya Produksi Media Promosi	177
Tabel 4.35 Estimasi Harga Jual Buku	178

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku <i>Pop Up</i>	5
Gambar 2.2 Buku <i>Peek a Boo</i>	6
Gambar 2.3 Buku <i>Pull Tab</i>	7
Gambar 2.4 Buku <i>Hidden Objects</i>	8
Gambar 2.5 Buku <i>Interacitve Games</i>	8
Gambar 2.6 Buku <i>Interactive Participation</i>	9
Gambar 2.7 Buku <i>Interactive Touch and Feel</i>	10
Gambar 2.8 Struktur Anatomi Buku.....	11
Gambar 2.9 Huruf <i>Serif</i>	12
Gambar 2.10 Huruf <i>Sans Serif</i>	13
Gambar 2.11 <i>Font Display</i>	15
Gambar 2.12 <i>Color Wheel (Hue)</i>	16
Gambar 2.13 <i>Saturation</i>	17
Gambar 2.14 <i>Value</i>	18
Gambar 2.15 <i>Temperature</i>	18
Gambar 2.16 <i>Spread Page</i>	21
Gambar 2.17 <i>Single Page</i>	22
Gambar 2.18 <i>Spot</i>	23
Gambar 2.19 <i>Single Column Grid</i>	24
Gambar 2.20 <i>Two Column Grid</i>	24
Gambar 2.21 <i>Multi Column Grids</i>	25
Gambar 2.22 <i>Modular Grids</i>	25
Gambar 2.23 <i>Hierarchical Grids</i>	26
Gambar 2.24 <i>Editorial Illustration</i>	31
Gambar 2.25 <i>Book Publishing Illustration</i>	32
Gambar 2.26 <i>Fashion Illustration</i>	33
Gambar 2.27 <i>Advertising Illustration</i>	34
Gambar 2.28 <i>Music Industry Illustration</i>	34
Gambar 2.29 Peran Ilustrasi sebagai Instruksi.....	35
Gambar 2.30 <i>Visual Commentary</i>	36
Gambar 2.31 Peran Ilustrasi sebagai <i>Storytelling</i>	37
Gambar 2.32 Peran Ilustrasi sebagai Persuasi.....	37
Gambar 2.33 Peran Ilustrasi sebagai Identitas.....	38
Gambar 2.34 Karakter berbentuk Bulat.....	40
Gambar 2.35 Karakter berbentuk Segitiga.....	41
Gambar 2.36 Karakter berbentuk Kotak.....	41
Gambar 2.37 Atribut Karakter.....	42
Gambar 4.1 Wawancara Pendeta.....	65
Gambar 4.2 Wawancara Sekolah Minggu.....	67
Gambar 4.3 Wawancara Ahli Ilustrasi.....	69

Gambar 4.4 Kisah Yosua: Alice di Dunia Alkitab.....	77
Gambar 4.5 Buku Yosua dan Tembok Yerikho.....	80
Gambar 4.6 Sampul Buku <i>First Explorers</i>	82
Gambar 4.7 Sampul Buku Kisah Kelahiran Yesus	84
Gambar 4.8 <i>User Persona</i>	88
Gambar 4.9 <i>Mindmap</i>	89
Gambar 4.10 Referensi.....	93
Gambar 4.11 <i>Moodboard</i>	94
Gambar 4.12 Skema Warna	95
Gambar 4.13 <i>Font Andika</i>	97
Gambar 4.14 <i>Font Crayonize</i>	98
Gambar 4.15 Sketsa Alternatif Bima	109
Gambar 4.16 Desain Final Karakter Bima.....	110
Gambar 4.17 Sketsa dan Desain Final Teman Bima.....	110
Gambar 4.18 Sketsa Desain Karakter Guru Sekolah Minggu.....	111
Gambar 4.19 Desain Final Karakter Guru Sekolah Minggu.....	112
Gambar 4.20 Sketsa Alternatif Karakter Yosua.....	112
Gambar 4.21 Desain Final Karakter Yosua	113
Gambar 4.22 Sketsa Kasar Konten Buku.....	114
Gambar 4.23 Sketsa dengan <i>Grid</i>	115
Gambar 4.24 Tahapan <i>Base Color</i>	116
Gambar 4.25 Tahapan <i>Detailing</i>	117
Gambar 4.26 Tahapan <i>Finishing</i>	118
Gambar 4.27 <i>Full Color</i> Seluruh <i>Spread</i>	118
Gambar 4.28 Sketsa Alternatif Cover Depan.....	120
Gambar 4.29 Tahap Final Cover Depan	121
Gambar 4.30 <i>Prototype</i> Interaktif Pertama	122
Gambar 4.31 <i>Prototype</i> Interaktif 2	123
Gambar 4.32 <i>Prototype</i> Interaktif Kedua.....	124
Gambar 4.33 <i>Prototype</i> Interaktif Ketiga.....	125
Gambar 4.34 <i>Prototype</i> Interaktif Keempat.....	126
Gambar 4.35 <i>Prototype</i> Interaktif kelima	127
Gambar 4.36 Implementasi Interaktif Pertama	128
Gambar 4.37 Implementasi Interaktif Kedua.....	128
Gambar 4.38 Implementasi Interaktif Ketiga.....	129
Gambar 4.39 Implementasi Interaktif Keempat.....	129
Gambar 4.40 Implementasi Interaktif Kelima	130
Gambar 4.41 Sketsa Stiker	131
Gambar 4.42 Desain Final Stiker	131
Gambar 4.43 Sketsa dan Desain Final Gantungan Kunci	132
Gambar 4.44 Proses Desain Poster	133
Gambar 4.45 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	134
Gambar 4.46 Hasil Perbaikan Visual Halaman 1 dan 2.....	148

Gambar 4.47 Hasil Perbaikan Visual Warna Meja	148
Gambar 4.48 Hasil Perbaikan Visual Halaman 8.....	149
Gambar 4.49 Hasil Perbaikan Teks Narasi	150
Gambar 4.50 Hasil Perbaikan Teks Halaman 5	151
Gambar 4.51 Hasil Perbaikan Interaktif Pertama	151
Gambar 4.52 Hasil Perbaikan Interaktif Kedua	152
Gambar 4.53 Hasil Perbaikan Interaktif Kelima.....	152
Gambar 4.54 Dokumentasi Beta Test	156
Gambar 4.55 Analisis Alur Cerita.....	158
Gambar 4.56 Analisis Perancangan Ilustrasi	161
Gambar 4.57 Analisis Warna pada Buku.....	162
Gambar 4.58 Analisis Warna pada Halaman 7-8.....	162
Gambar 4.59 Analisis Warna pada Halaman 9-10.....	163
Gambar 4.60 Analisis Tipografi.....	164
Gambar 4.61 Analisis Tipografi 2.....	165
Gambar 4.62 Analisis Perancangan Karakter Bima.....	166
Gambar 4.63 Analisis Perancangan Karakter Pendukung	166
Gambar 4.64 Analisis Perancangan Karya.....	167
Gambar 4.65 Analisis Perancangan <i>Layout Spread</i>	168
Gambar 4.66 Analisis Perancangan <i>Layout Single Page</i>	169
Gambar 4.67 Analisis <i>Grid</i> pada Buku	170
Gambar 4.68 Analisis Interaktivitas Buku	171
Gambar 4.69 Analisis Hasil Cetak	172
Gambar 4.70 Analisis Gantungan Kunci	173
Gambar 4.71 Analisis Stiker	173
Gambar 4.72 Analisis Poster.....	174



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xx
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	xxiii
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i> (kualitatif - wawancara & FGD).....	xxvi
Lampiran 4 Transkrip Wawancara.....	xxix
Lampiran 5 Dokumentasi.....	li



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA