

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF TENTANG IKAN HIU DI INDONESIA UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN LINGKUNGAN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh

Muhammad Hafidz Bachtiar

19052010038

Pembimbing 1 :

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

Pembimbing 2 :

Masnuna , S.T., M.Sn

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
"VETERAN" JAWA TIMUR
2022/2023**

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF TENTANG IKAN
HIU DI INDONESIA UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN SEBAGAI
MEDIA PELESTARIAN LINGKUNGAN**

Disusun oleh:

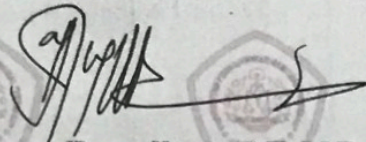
Muhammad Haffidz Bachtiar

19052010038

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

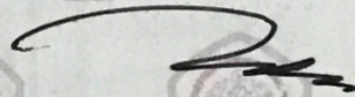
Pada tanggal : 22 Mei 2023

Pembimbing I



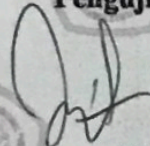
Mahirama Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing II



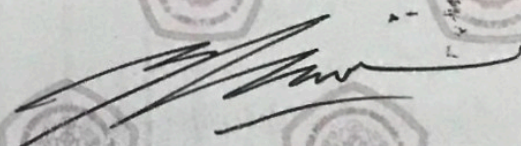
Masnuna, S.T., M.Sn.
NIP3K. 19840512 2021 212004

Penguji I



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
NPT. 201 19850106 174

Penguji II



Aileena S.C.R.E.C., S.T., M.Ds.
NPT. 182 19870119 076

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIP3K. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF TENTANG IKAN
HIU DI INDONESIA UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN SEBAGAI
MEDIA PELESTARIAN LINGKUNGAN

Disusun oleh:

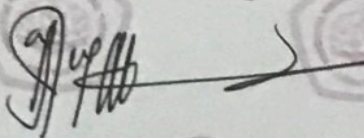
Muhammad Haffidz Bachtiar

19052010038

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

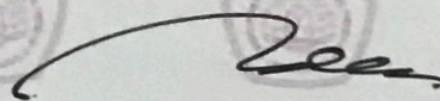
Pada tanggal : 22 Mei 2023

Pembimbing I



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 19880428 201803 2001

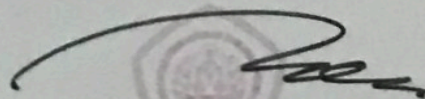
Pembimbing II



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIP3K. 19840512 2021 212004

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.
NIP3K. 19840512 2021 212004

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF TENTANG IKAN HIU DI INDONESIA UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN LINGKUNGAN

ABSTRAK

Ikan Hiu merupakan predator yang memiliki peranan penting bagi ekosistem di lautan, karena ikan hiu berada di puncak rantai makanan. Ikan hiu di Indonesia terancam punah akibat penangkapan liar. Sirip dan dagingnya diburu dan dijual dengan harga tinggi. Penangkapan ikan hiu secara liar berdampak pada keseimbangan ekosistem. Jika predator berkurang, maka populasi ikan dibawah predator akan meningkat dan menjadi tidak terkontrol. Hal tersebut mengakibatkan kerusakan populasi dan habitat makhluk hidup lain.

Konservasi terhadap ikan hiu perlu dilakukan masyarakat sejak dini. Edukasi tentang ikan hiu dan ragam jenisnya dilakukan melalui perancangan buku bergambar interaktif. Anak-anak sebagai generasi penerus dapat ikut melestarikan alam dengan cara sederhana yaitu dengan cara mencintai lingkungan di sekitarnya melalui buku bacaan. Diharapkan buku cerita interaktif tersebut dapat menjadi media untuk menjaga eksistensi ikan Hiu sehingga ekosistem alam tetap terjaga.

Proses perancangan tugas akhir ini menggunakan metode kualitatif melalui tahapan persiapan dan tahapan penciptaan desain. Data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif menggunakan metode 5W dan 1H untuk mendapatkan kesimpulan sebagai acuan dalam mencari solusi dari permasalahan yang ada. Analisis data tersebut menghasilkan kata kunci perancangan yaitu “Menyelami Dunia Hiu Nusantara”.

Konsep perancangan buku ilustrasi interaktif memberikan informasi mengenai ensiklopedia ikan hiu di Indonesia yang terancam punah. Informasi mengenai ikan hiu disampaikan tidak terlalu berat karena tujuan dari perancangan ini adalah memperkenalkan ikan hiu. Konsep ensiklopedia dipadukan dengan cerita fiktif yang membuat pembaca akan berpetualang di dunia hiu. Konsep kreatif pada buku ini disampaikan dengan interaktif berupa *flip-flap*, *barcode* animasi dan *pop-up*. Perancangan buku ini diharapkan dapat mengedukasi pembaca tentang pentingnya menjaga spesies hiu di Indonesia.

Kata kunci : Konservasi, Ikan hiu, Anak-anak, Buku interaktif

DESIGN OF AN INTERACTIVE ILLUSTRATIVE BOOK ABOUT SHARKS IN INDONESIA FOR CHILDREN AGED 6-12 YEARS AS A MEDIA FOR ENVIRONMENTAL CONSERVATION

ABSTRACT

Sharks are predators that have an important role for ecosystems in the ocean, because sharks are at the top of the food chain. Sharks in Indonesia are threatened with extinction due to illegal fishing. The fins and meat are hunted and sold at high prices. Wild fishing for sharks has an impact on the balance of the ecosystem. If the predators are reduced, the fish population under the predators will increase and become uncontrollable. This resulted in damage to the population and habitat of other living things.

Conservation of sharks needs to be done by the community from an early age. Education about sharks and their various species is carried out through the design of interactive picture books. Children as the next generation can participate in preserving nature in a simple way, namely by loving the environment around them through reading books. It is hoped that this interactive storybook can become a medium for maintaining the existence of sharks so that natural ecosystems are maintained.

The process of designing this final project uses a qualitative method through the preparation stages and design creation stages. The data obtained will be analyzed descriptively using the 5W and 1H methods to get conclusions as a reference in finding solutions to existing problems. The analysis of the data resulted in a design keyword that is "Diving the World of Archipelago Sharks".

The concept of an interactive illustration book design provides information on an encyclopedia of endangered sharks in Indonesia. Information about sharks is conveyed not too heavy because the purpose of this design is to introduce sharks. The concept of an encyclopedia is combined with a fictional story that makes the reader go on an adventure in the world of sharks. The creative concepts in this book are delivered interactively in the form of flip-flaps, animated barcodes and pop-ups. The design of this book is expected to educate readers about the importance of protecting shark species in Indonesia.

Keyword : *Conservation, Shark, Children, Interactive books*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan yang sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi manapun dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur juplakan, saya bersedia tugas akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta proses sesuai dengan peraturan undang-undang yang berlaku (UU No.22 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan dan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang melimpahkan karunia dan taufik-Nya, atas berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF TENTANG IKAN HIU DI INDONESIA UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN LINGKUNGAN yang berisikan tentang perpaduan antara ensiklopedia dengan buku cerita anak sehingga diharapkan buku ini dapat menarik perhatian anak, dengan baik dan tepat waktu tanpa adanya halangan. Tugas Akhir merupakan salah satu syarat wajib yang harus ditempuh untuk memperoleh gelas sarjana.

Penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada pihak yang telah membantu saat proses pembuatan laporan Tugas Akhir ini hingga selesai. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada Allah SWT. dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada orang Tua penulis, adik dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan dan do'a.
3. Kepada Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds sebagai dosen pembimbing pertama.
4. Kepada Ibu Masnuna, S.T, M.SN sebagai dosen pembimbing kedua.
5. Kepada ilustrator dan penulis buku anak Lintang Pandu Pratiwi sebagai narasumber yang telah mambantu dalam perancangan ini.
6. Kepada *co-founder Elasmobranch Project* Indonesia Faqih Akbar Al-Ghazali selaku narasumber yang telah mambantu dalam perancangan ini.
7. Kepada guru Ibu Mustianingsih, S.Pd selaku narasumber yang telah mambantu dalam perancangan ini.
8. Kepada seluruh Dosen DKV UPN "Veteran" Jawa Timur yang sudah membantu dan mendidik hingga penulis mampu menyelesaikan kuliah ini.
9. Kepada seluruh teman-teman angkatan 2019 DKV UPN yang selalu memberikan semangat dan saling support satu sama lain.

Untuk akhir penulis menyadari bahwa pengerjaan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, dengan ini penulis mengharap kritik dan saran untuk penyempurnaan laporan ini. Dan semoga laporan Tugas Akhir Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan kita semua.

Surabaya, 20 Mei 2022

Muhammad Haffidz Bachtiar

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING	6
2.1 Landasan Teori Buku	6
2.1.1 Pengertian Buku	6
2.1.2 Fungsi Buku	6
2.1.3 Manfaat Buku	6
2.1.4 Jenis-jenis Buku	6
2.1.5 Anatomi Buku	11
2.1.6 Buku Cerita Bergambar.....	11
2.1.7 Macam-macam Buku Cerita Bergambar untuk Anak.....	11
2.1.8 Buku Interaktif	15
2.1.9 Buku <i>Pop-up</i>	19
2.1.10 Teknik Buku <i>Pop-up</i>	20
2.2 Landasan Teori Animasi	22
2.2.1 Pengertian Animasi	22
2.2.2 Prinsip Animasi	23
2.2.3 Manfaat Animasi	25
2.3 Landasan Teori Ikan Hiu.....	25
2.3.1 Ekologi dan Perilaku Ikan Hiu	26
2.3.2 Ikan Hiu di Indonesia	27
2.4 Landasan Teori Desain Komunikasi Visual.....	35
2.4.1 Ilustrasi	36
2.4.2 Teknik Ilustrasi Digital.....	37
2.4.3 Tipografi.....	38
2.4.4 Warna	41
2.5 Landasan Teori Psikologi Anak Usia 6-12 Tahun	43
2.6 Studi Eksisting.....	44
2.6.1 Analisis Eksisting.....	44
2.7 Studi Komparator	47
BAB III METODOLOGI DESAIN.....	51

3.1 Definisi Operasional Judul.....	51
3.1.1 Pelestarian lingkungan	51
3.1.2 Buku	51
3.1.3 Buku Interaktif	51
3.1.4 Buku Ilustrasi	51
3.1.5 Ikan Hiu di Indonesia	52
3.1.6 Anak Usia 6-12 Tahun	52
3.2 Kerangka Perancangan	52
3.3 Objek Perancangan	54
3.4 Teknik Sampling	54
3.4.1 Populasi	54
3.5 Data Perancangan	55
3.5.1 Data Primer	55
3.5.2 Data Sekunder	55
3.6 Teknik Pengumpulan Data	56
3.6.1 Wawancara Mendalam	56
3.6.2 Observasi	57
3.6.3 Data Kepustakaan.....	58
3.6.4 Metode Online.....	58
3.7 Teknik Analisis Data.....	58
3.7.1 Data Kualitatif.....	58
3.8 Alur Berpikir	60
BAB IV ANALISA DATA	61
4.1 Analisis Hasil Wawancara	61
4.2 Analisis Data Kuesioner	69
4.3 Analisis Hasil Observasi	70
4.4 Analisis Data 5W+1H	76
BAB V KONSEP VISUAL.....	86
5.1 Alur Pemikiran <i>Keyword</i>	86
5.2 <i>Keyword</i>	87
5.2.1 <i>What to Say</i>	87
5.2.2 <i>How to Say</i>	87
5.2.3 Makna Denotasi.....	87
5.2.4 Makna Konotasi	88
5.3 Konsep Kreatif	89
5.4 Konsep Verbal.....	90
5.4.1 Judul Buku.....	92
5.4.2 Sinopsis Buku.....	92
5.4.3 Gaya Bahasa.....	93
5.4.4 Anatomi Buku	94
5.5 Konsep Visual.....	101

5.5.1 Ilustrasi.....	101
5.5.2 Warna	102
5.5.3 Desain Karakter.....	103
5.5.4 Sampul Buku	111
5.5.5 Tipografi.....	114
5.5.6 <i>Storyboard</i> Animasi	118
5.6 Konsep Media.....	123
5.6.1 Media Utama	123
5.6.2 Media Pendukung.....	124
BAB VI IMPLEMENTASI MEDIA	126
6.1 Sketsa kasar	126
6.1.1 Sketsa Sampul	126
6.1.2 Sketsa halaman.....	126
6.1.3 Sketsa storyboard animasi.....	127
6.1.4 <i>Dummy Pop-up</i> dan halaman interaktif.....	129
6.2 Desain Final (<i>Final Artwork</i>).....	131
6.2.1 Sampul.....	132
6.2.2 Halaman berwarna.....	132
6.2.3 <i>Pop-up</i> dan interaktif.....	133
6.2.4 Animasi	136
6.3 Implementasi pada Media.....	137
6.3.1 Media Utama	137
6.3.2 Media Pendukung.....	138
6.4 Rancangan anggaran project.....	143
6.4.1 Anggaran satuan.....	143
6.4.2 Anggaran tahunan	144
BAB VII PENUTUP	146
7.1 Kesimpulan.....	146
7.2 Saran	146
DAFTAR PUSTAKA.....	148
LAMPIRAN.....	151

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Ikan Hiu	1
Gambar 1. 2 Foto penulis pada saat Kampus Mengajar	2
Gambar 2. 1 Buku Cerita	7
Gambar 2. 2 Buku Komik.....	7
Gambar 2. 3 Buku Novel.....	8
Gambar 2. 4 Buku Majalah.....	8
Gambar 2. 5 Buku Kamus	9
Gambar 2. 6 Buku Ensiklopedia.....	9
Gambar 2. 7 Buku Laporan Tahunan	9
Gambar 2. 8 Buku <i>Company Profile</i>	10
Gambar 2. 9 Buku Katalog Produk	10
Gambar 2. 10 Buku Telepon.....	11
Gambar 2. 11 Buku untuk Bayi	12
Gambar 2. 12 <i>Picture Book</i>	12
Gambar 2. 13 <i>Eearly Picture Book</i>	13
Gambar 2. 14 <i>Transition Book</i>	14
Gambar 2. 15 <i>Chapter Book</i>	14
Gambar 2. 16 <i>Midle Grade Book</i>	15
Gambar 2. 17 Buku <i>Pop-up</i>	16
Gambar 2. 18 Buku <i>Peek a Boo</i>	16
Gambar 2. 19 <i>Pull and Tab</i>	17
Gambar 2. 20 Buku <i>Hidden Object</i>	17
Gambar 2. 21 Buku <i>Games</i>	17
Gambar 2. 22 Buku <i>Participation</i>	18
Gambar 2. 23 Buku <i>Play a Sound</i>	18
Gambar 2. 24 Buku <i>touch and feel</i>	19
Gambar 2. 25 Buku interaktif mix.....	19
Gambar 2. 26 Teknik <i>transformation</i>	20
Gambar 2. 27 Teknik <i>Volvelles</i>	21
Gambar 2. 28 Teknik <i>Peepshow</i>	21

Gambar 2. 29 Teknik <i>Pull-Tab</i>	21
Gambar 2. 30 Teknik <i>Carousel</i>	22
Gambar 2. 31 Teknik <i>Box and Cylinder</i>	22
Gambar 2. 32 Ikan Hiu	25
Gambar 2. 33 Ikan Hiu Monyet.....	28
Gambar 2. 34 Ikan Hiu Lonjor	28
Gambar 2. 35 Ikan Hiu Mungsing.....	29
Gambar 2. 36 Ikan Hiu Koboi	29
Gambar 2. 37 Ikan Hiu Merak Bulu	30
Gambar 2. 38 Ikan Hiu Merak Bulu	31
Gambar 2. 39 Ikan Hiu Paus.....	31
Gambar 2. 40 Ikan Hiu Caping.....	32
Gambar 2. 41 Ikan Hiu Paus.....	32
Gambar 2. 42 Ikan Hiu Botol	33
Gambar 2. 43 Ikan Hiu Anjing	33
Gambar 2. 44 Ikan Hiu Karang	34
Gambar 2. 45 Ikan Hiu Karang	35
Gambar 2. 46 Ikan Hiu Tokek.....	35
Gambar 2. 47 Ilustrasi digital berbasis <i>bitmap</i>	37
Gambar 2. 48 Ilustrasi digital berbasis <i>vektor</i>	38
Gambar 2. 49 <i>Font serif</i>	38
Gambar 2. 50 <i>Font sans serif</i>	39
Gambar 2. 51 <i>Font script</i>	39
Gambar 2. 52 <i>Font calligraphic</i>	40
Gambar 2. 53 <i>Font handwriting</i>	40
Gambar 2. 54 <i>Font blackletter</i>	41
Gambar 2. 55 <i>Color Wheel</i>	42
Gambar 2. 56 Buku <i>Mega Book Hiu</i>	44
Gambar 2. 57 <i>Cover Mega Book Hiu</i>	45
Gambar 2. 58 isi halaman <i>Mega Book Hiu</i>	45
Gambar 2. 59 Isi halaman <i>Mega Book Hiu</i>	46
Gambar 2. 60 Teks pada <i>Mega Book Hiu</i>	46
Gambar 2. 61 Buku Laut Rumahku.....	47

Gambar 2. 62 Buku <i>pop-up</i> Laut Rumahku	48
Gambar 2. 63 Sampul depan buku Laut Rumahku.....	48
Gambar 2. 64 Sampul depan buku Laut Rumahku.....	49
Gambar 2. 65 Teks buku Laut Rumahku.....	49
Gambar 4. 1 Wawancara dengan <i>founder elasmobranch project</i> Indonesia.....	61
Gambar 4. 2 Ilustrator dan penulis buku anak kak Lintang Pandu Pratiwi.....	65
Gambar 4. 3 Ibu Guru kelas 5 SD Raden Fatah Mustianingsih, S.Pd.	67
Gambar 4. 4 Ilustrasi kartun karya Hanaqnoi.....	69
Gambar 4. 5 Observasi di Gramedia Surabaya.....	70
Gambar 4. 6 Observasi di Toko Buku Jendela Magelang	71
Gambar 4. 7 Observasi di SD N Wates 1 Magelang	72
Gambar 4. 8 Buku paket tema 1 “Selamatkan Makhluk Hidup”.....	73
Gambar 4. 9 Penulis sebagai partisipan pada saat observasi.....	74
Gambar 4. 10 Siswa objek observasi sedang mewarnai poster	74
Gambar 4. 11 Penulis dengan penjaga perpustakaan SDN Wates 1 Magelang	75
Gambar 4. 12 Penulis mengamati buku interaktif di perpustakaan.....	76
Gambar 4. 13 Foto Zidan.....	81
Gambar 5. 1 Rancangan anatomi buku ilustrasi interaktif	94
Gambar 5. 2 Rancangan anatomi halaman buku ilustrasi interaktif.....	95
Gambar 5. 3 Gambar Paginasi Halaman	101
Gambar 5. 4 Diagram hasil kuesioner	101
Gambar 5. 5 Gaya gambar yang dimuat dalam kuesioner.....	101
Gambar 5. 6 Gaya ilustrasi cartoon style, whimsical dan surealis	102
Gambar 5. 7 Acuan konsep warna ilustrasi	103
Gambar 5. 8 Palet warna yang digunakan	103
Gambar 5. 9 Acuan visual karakter Zaheen	104
Gambar 5. 10 Alternatif sketsa karakter Zaheen	105
Gambar 5. 11 Alternatif visual gaya warna karakter Zaheen.....	105
Gambar 5. 12 Diagram Kuisisioner pemilihan desain Zaheen.....	105
Gambar 5. 13 Acuan visual karakter Zaheen	106

Gambar 5. 14 Alternatif sketsa karakter Dhoris.....	106
Gambar 5. 15 Alternatif sketsa karakter Dhoris.....	106
Gambar 5. 16 Diagram Kuisisioner pemilihan desain Dhoris.....	107
Gambar 5. 17 Acuan visual karakter Hiu Monyet.....	107
Gambar 5. 18 Acuan visual karakter Hiu Monyet.....	108
Gambar 5. 19 Alternatif gaya warna karakter Mangki.....	108
Gambar 5. 20 Diagram Kuisisioner pemilihan desain Mangki.....	109
Gambar 5. 21 Alternatif gaya warna karakter Paman Whelie.....	109
Gambar 5. 22 Alternatif sketsa karakter Paman Whelie.....	110
Gambar 5. 23 Alternatif gaya warna karakter Pama Whelie.....	110
Gambar 5. 24 Diagram Kuisisioner pemilihan desain Whelie.....	111
Gambar 5. 25 Eksplorasi desain sampul.....	111
Gambar 5. 26 Alternatif sketsa desain sampul depan.....	112
Gambar 5. 27 Diagram hasil kuisisioner sketsa desain sampul depan.....	113
Gambar 5. 28 Alternatif warna desain sampul depan.....	114
Gambar 5. 29 Hasil kuisisioner pemilihan desain cover.....	114
Gambar 5. 30 Kidmans font.....	115
Gambar 5. 31 Comfortaa font.....	115
Gambar 5. 32 Konsep Layout Judul.....	116
Gambar 5. 33 Alternatif desain judul kedua.....	116
Gambar 5. 34 Alternatif desain judul ketiga.....	117
Gambar 5. 35 Konsep warna tipografi judul.....	117
Gambar 5. 36 Diagram Kuisisioner pemilihan desain Zaheen.....	117
Gambar 5. 37 Contoh layout fullbleed.....	118
Gambar 6. 1 Sketsa sampul.....	126
Gambar 6. 2 Sketsa halaman.....	127
Gambar 6. 3 Storyboard animasi.....	129
Gambar 6. 4 Dummy pop-up pertama.....	129
Gambar 6. 5 Dummy pop-up kedua.....	130
Gambar 6. 6 Dummy pop-up ketiga.....	130
Gambar 6. 7 Dummy pop-up keempat.....	130
Gambar 6. 8 Dummy pop-up kelima.....	131

Gambar 6. 9 Dummy interaktif pull and tab dan flip-flap.....	131
Gambar 6. 10 Dummy pop-up keenam	131
Gambar 6. 11 Desain sampul final	132
Gambar 6. 12 Desain halaman berwarna final	133
Gambar 6. 13 Layout pop-up.....	133
Gambar 6. 14 Pop-up pertama.....	134
Gambar 6. 15 Pop-up kedua	134
Gambar 6. 16 Pop-up ketiga.....	134
Gambar 6. 17 Pop-up keempat	135
Gambar 6. 18 Pop-up kelima.....	135
Gambar 6. 19 Interaktif pertama.....	135
Gambar 6. 20 Pop-up keenam	136
Gambar 6. 21 Animasi kedua	137
Gambar 6. 22 Animasi ketiga.....	137
Gambar 6. 23 Buku ilustrasi interaktif	138
Gambar 6. 24 Gantungan kunci.....	138
Gambar 6. 25 Stiker hologram	139
Gambar 6. 26 Kaos ukuran anak-anak.....	139
Gambar 6. 27 Tas selempang	140
Gambar 6. 28 Buku catatan	140
Gambar 6. 29 Botol minum anak-anak.....	140
Gambar 6. 30 Tempat pensil.....	141
Gambar 6. 31 Topi.....	141
Gambar 6. 32 Instagram	142
Gambar 6. 33 Poster buku	142
Gambar 6. 34 Poster buku	143
Gambar 6. 35 x banner	143

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Kegiatan Zidan dalam sehari.....	83
---	----

Tabel 5. 1 Perjenjangan membaca pada anak.....	91
Tabel 5. 2 Konsep isi halaman.....	99
Tabel 5. 3 Konsep storyboard animasi halaman 17-18	120
Tabel 5. 4 Konsep storyboard animasi halaman 23-24	121
Tabel 5. 5 Konsep storyboard animasi halaman 35-36	122