

## **TUGAS AKHIR**

# **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENDIDIKAN BELA NEGARA UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN DENGAN TEKNIK ILUSTRASI**

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)



Diajukan oleh :

**MUHAMMAD BALIYA BIN MULKHAN**

**17052010002**

DOSEN PEMBIMBING I

**MASNUNA, ST., M.Sn**

DOSEN PEMBIMBING II

**AILEENA SOLICITOR C.R.E.C., S.T., M.Ds**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"**

**JAWA TIMUR**

**2021**

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENDIDIKAN**  
**BELA NEGARA UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN DENGAN**  
**TEKNIK ILUSTRASI**

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)



Diajukan oleh :  
**MUHAMMAD BALIYA BIN MULKHAN**  
17052010002

**DOSEN PEMBIMBING I**  
**MASNUNA, ST., M.Sn**

**DOSEN PEMBIMBING II**  
**AILEENA SOLICITOR C.R.E.C., S.T., M.Ds**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"**

**JAWA TIMUR**

**2021**



**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENDIDIKAN BELA NEGARA UNTUK**  
**ANAK USIA 4-6 TAHUN DENGAN TEKNIK ILUSTRASI**

Disusun Oleh:  
**MUHAMMAD BALIYA BIN MULKHAN**  
17052010002

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji  
Pada tanggal: 31 Mei 2021

**Pembimbing I**

**Penguji I**



Masnuna, S. T., M.Sn  
NPT. 3 8405 10 0307 1

Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn  
NPT. 171 198406 0903 3

**Pembimbing II**

**Penguji II**

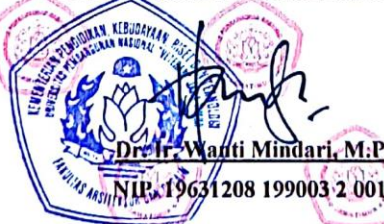


Aileen Solitor C.R.E.C., S.T., M.Ds  
NPT. 182 198701 1907 6

Aditya Rahman Yani, S.T., Med.Kom  
NPT. 3 8109 10 0303 1

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

**Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain**



**Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P**  
NIP. 19631208 199003 2 001

## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, 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 jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

14 Juni 2021



Muhammad Hanif Bin Mul Khan

## ABSTRAK

Indonesia dikenal sebagai Negara Kesatuan Republik Indonesia. Kemajuan bangsa ditentukan oleh generasi yang akan datang, tetapi pengetahuan dan nilai bela negara yang dimiliki bangsa Indonesia masih kurang baik maka dari itu perlu ditanamkan karakter bela negara dan rasa cinta tanah air. Kemajuan bangsa sangat ditentukan oleh para generasi yang akan datang, dan pendidikan anak usia dini sangat perlu untuk dibekali rasa cinta tanah air dan bela negara, dalam UUD 1945 UU No.3 tahun 2002 tentang Pertahanan Negara Pasal 9 Ayat (1 dan 2) dinyatakan (1) Setiap warga negara berhak dan wajib ikut serta dalam upaya bela negara yang diwujudkan dalam Penyelenggaraan Pertahanan Negara. (2) Keikutsertaan warga negara dalam upaya bela negara dimaksud Ayat (1) diselenggarakan melalui pendidikan kewarganegaraan, pelatihan dasar kemiliteran secara wajib, pengabdian sebagai prajurit TNI secara sukarela atau wajib, dan pengabdian sesuai dengan profesi namun hingga kini media belajar interaktif yang dekat dengan keseharian anak masih kurang yaitu dengan cara bermain untuk menanamkan karakter bela negara kepada anak usia dini, oleh sebab itu perancangan ini bertujuan memberikan media buku belajar interaktif dan ilustrasi untuk menarik perhatian anak yang mudah dipahami untuk menanamkan karakter bela negara dan cinta tanah air.

Berdasarkan permasalahan inilah, dibutuhkan suatu media yang dapat memberi pondasi dan karakter kepada anak usia 4-6 tahun untuk pendidikan bela negara. Perancangan ini terfokus membuat suatu media yang edukasi dan interaktif bagi anak usia dini. Menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif berupa kuesioner, dan kualitatif melalui observasi dan wawancara. Kemudian menggunakan analisa 5W+1H untuk menjabarkan permasalahan yang terjadi.

Dalam pengumpulan data analisa data dan temuan dalam lapangan, yaitu anak usia dini cenderung menyukai bermain dan menyukai visual yang menarik dengan warna warni daripada tekstual. Penggunaan Bahasa yang santai dan tidak formal menjadi pendekatan yang tepat. Sehingga, keyword “Ceria Berbela Negara” menjadi acuan dalam perancangan media interaktif dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Hasil perancangan ini yaitu buku interaktif dengan ilustrasi serta tema pendidikan bela negara untuk menanamkan karakter bela negara dan cinta tanah air kepada generasi muda Indonesia. Bahasa yang mudah dipahami, dan visual yang disesuaikan dengan ketertarikan anak usia 4-6 tahun

***Kata kunci:*** buku interaktif, bela negara, ilustrasi

## **ABSTRACT**

*Indonesia is known as the Unitary State of the Republic of Indonesia. The progress of the nation is determined by future generations, but the knowledge and values of defending the country owned by the Indonesian people are still not good, therefore it is necessary to instill the character of defending the country and a sense of love for the homeland. The progress of the nation is largely determined by future generations, and early childhood education is very necessary to be equipped with a sense of love for the homeland and defend the country, in the 1945 Constitution Law No. 3 of 2002 concerning National Defense Article 9 Paragraphs (1 and 2) stated ( 1) Every citizen has the right and is obliged to participate in efforts to defend the country which is embodied in the Implementation of National Defense. (2) The participation of citizens in the effort to defend the state as referred to in paragraph (1) is carried out through civic education, compulsory basic military training, voluntary or compulsory service as TNI soldiers, and service in accordance with the profession but until now interactive learning media that is close to children's daily lives is still lacking, namely by playing to instill the character of defending the country to early childhood, therefore this design aims to provide interactive and illustrated learning media to attract children's attention which is easy to understand to instill the character of defending the country and love for the homeland .*

*Based on this problem, we need a media that can provide the foundation and character for children aged 4-6 years for national defense education. This design focuses on creating an educational and interactive media for early childhood. Using quantitative data collection techniques in the form of questionnaires, and qualitatively through observation and interviews. Then use 5W + 1H analysis to describe the problems that occur.*

*In collecting data, analyzing data and findings in the field, early childhood tends to like playing and likes interesting visuals with colorful colors rather than textual. The use of language that is relaxed and informal is the right approach. Thus, the keyword "Ceria Berbela Negara" becomes a reference in designing interactive and fun media for early childhood.*

*The result of this design is an interactive book with illustrations and the theme of state defense education to instill the character of defending the country and love for the homeland to the younger generation of Indonesia. Easy-to-understand language, and visuals that are adapted to the interests of children aged 4-6 years*

**Keywords:** *interactive book, defend the country, illustration*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan Perancangan Buku Interaktif Pendidikan Bela Negara Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Dengan Teknik Ilustrasi ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan cara mengenalkan tentang pendidikan bela negara kepada anak usia dini agar mempunyai karakter bela negara dan cinta tanah air melalui interaktif permainan dan *pop-up*. Diharapkan dengan membaca dan memainkan buku ini, si pembaca lebih tertarik dan mudah untuk memahami hal yang berkaitan dengan pendidikan bela negara, sehingga dapat terimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia untuk membantu dan memberi banyak dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW .
2. Kepada Orang Tua saya yang tidak berhenti mendoakan dan memberi dukungan secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial.
3. Kepada Masnuna, S.T., M.Sn sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu memberikan saran dan masukan pada perancangan.
4. Kepada Aileena Solicitor C.R.E.C., S.T., M.Ds sebagai dosen pembimbing kedua yang membantu memberikan evaluasi dalam hal penulisan laporan.
5. Kepada Kepala Sekolah RA AL-Alishlahiyah Surabaya yang telah membantu dan memberi izin dalam menyediakan sarana dan prasarana sekolahan sebagai bahan observasi.
6. Kepada ibu Anies Listyowati S.Pd., M.Pd selaku narasumber perancang buku interaktif pendidikan bela negara yang telah banyak membantu dan memberikan informasi dalam perancangan ini.
7. Kepada Anggit Acwinada guru RA AL-Alishlahiyah yang telah membantu memandu pengisian kuesioner pada anak-anak
8. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang sudah banyak membantu dan mendidik saya sehingga saya mampu menyelesaikan kuliah saya.
9. Kepada teman-teman angkatan 2017 DKV UPN yang selalu memberikan semangat dan saling support satu sama lain.

Akhir kata, saya menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan yang saya buat ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan ini, setidaknya saya berharap dapat menjadi pondasi untuk menanamkan karakter bela negara sejak dini untuk meningkatkan dan menciptakan generasi yang unggul.

Surabaya, 14 Juni 2021

## DAFTAR ISI

Daftar Isi	
ABSTRAK .....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	v
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Tujuan Perancangan .....	3
1.6 Manfaat Hasil Perancangan .....	4
BAB 2 .....	5
TINJAUAN PUSTAKA DAN EKSISTING .....	5
2.1 Landasan Teori .....	5
2.1.1 Definisi Buku Interaktif .....	5
2.1.2 Definisi Permainan .....	10
2.1.3 Definisi Ilustrasi .....	13
2.1.4 Definisi Pendidikan Bela Negara .....	17
2.1.5 Definisi Desain Komunikasi Visual .....	19
2.1.6 Definisi Warna .....	20
2.1.7 Definisi Layout .....	23
2.1.8 Definisi Tipografi .....	24
2.2 Studi Eksisting .....	26
2.2.1 Buku Pendidikan Bela Negara Melalui Permainan Kecerdasan Jamak .....	26
2.3 Studi Kompetitor .....	30
2.3.1 Video Pembelajaran Daring PAUD 2020 Tema Tanah Air Part 1 .....	30
2.4 Studi Komparator .....	33
2.4.1 Buku Permainan My Busy Book .....	33
2.4.2 Buku Seri Pop-Up Junior Selamat Tidur Mimpi Indah, Ya! .....	37
BAB 3 .....	41
METODOLOGI DESAIN .....	41
3.1 Definisi Operasional Judul .....	41
3.1.1 Buku Interaktif .....	41
3.1.2 Pendidikan Bela Negara .....	41
3.1.3 Anak Usia 4-6 Tahun .....	42
3.1.4 Teknik Ilustrasi .....	42
3.2 Target Perancangan .....	42
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	42
3.3.1 Data Primer .....	42
3.3.2 Data Sekunder .....	43
3.4 Teknik Sampling .....	45
3.4.1 Populasi .....	45
3.4.2 Sampel .....	46
3.5 Tahapan Perancangan .....	47
3.6 Alur Berfikir .....	50



BAB 4.....	51
ANALISA DATA.....	52
4.1 Analisa Data Wawancara.....	52
4.2 Analisa Data Observasi.....	53
4.3 Analisa Kuesioner.....	56
4.4 Analisis 5 W + 1 H.....	58
4.5 Analisis Consumer Insight.....	60
4.6 Sintesa.....	60
4.7 Analisis <i>Point of Contact</i> .....	61
4.8 Analisis <i>Unique Selling Point (USP)</i> .....	62
BAB 5.....	63
KONSEP DESAIN.....	63
5.1 Perumusan Konsep ( <i>Keyword</i> ).....	63
5.2 Definisi <i>Keyword</i> .....	63
5.3 Konsep Verbal (Komunikasi).....	64
5.3.1 Judul Buku.....	65
5.3.2 Gaya Bahasa.....	65
5.3.3 Kompetitor Buku.....	65
5.3.4 Deskripsi Konten.....	66
5.4 Konsep Visual.....	69
5.4.1 Font Judul Buku.....	69
5.4.2 Font Isi.....	70
5.4.3 Strategi Warna.....	70
5.4.4 Ilustrasi.....	71
5.4.5 Teknik Permainan.....	72
5.4.6 Teknik <i>Pop-Up</i> .....	72
5.4.7 Layout.....	73
5.5 Konsep Media.....	73
5.5.1 Media Utama.....	73
5.5.2 Media Pendukung.....	74
5.6 Studi Visual / <i>Rough Design</i> .....	75
5.6.1 Alternatif Cover Buku.....	75
Desain Cover Terpilih (Berdasarkan Kuisisioner).....	77
5.6.2 Alternatif Desain <i>Pop-Up</i> Garuda.....	77
Desain <i>Pop-up</i> Terpilih.....	78
5.6.3 Alternatif Desain Permainan Mencocokkan Pakaian Adat Di Indonesia.....	78
5.6.4 Alternatif Desain Permainan Mengenal Pancasila.....	79
5.6.5 Alternatif Desain Permainan Puzzle Semangat Merdeka.....	80
5.6.6 Alternatif Desain Permainan Labirin Penyelamat Binatang.....	81
5.6.7 Alternatif Desain Permainan Menebali Garis Mengenal Hewan.....	82
5.6.8 Alternatif Desain <i>Pop-up</i> Kemerdekaan.....	83
5.6.9 Alternatif Desain Halaman.....	84
BAB 6.....	86
IMPLEMENTASI DESAIN.....	86
6.1 Media Utama.....	86
6.1.1 Cover.....	86
6.1.2 <i>Pop-up</i> Burung Garuda.....	87
6.1.3 Halaman 1 dan 2 Materi Dan Permainan Mengenal Pancasila.....	87
6.1.4 Halaman 3 dan 4 Materi Dan Permainan Puzzle Semangat Merdeka.....	88
6.1.5 Halaman 5 dan 6 Materi Dan Permainan Mencocokkan Pakaian Adat Di Indonesia....	89
6.1.6 Halaman 7 dan 8 Materi Dan Permainan Labirin Penyelamat Binatang.....	90

6.1.7	Halaman 9 dan 10 Materi Dan Permainan Menebali Garis Mengenal Hewan.....	91
6.1.8	Halaman <i>Pop-up</i> Kemerdekaan dan Nilai-Nila Bela Negara.....	92
6.1.9	Box Material Permainan.....	92
6.2	Media Pendukung.....	92
6.2.1	Buku Menggambar.....	93
6.2.2	Poster.....	93
6.2.3	Kaos.....	94
6.2.4	Gantungan Kunci.....	94
6.2.5	Totebag.....	95
6.2.6	Sriker.....	95
6.2.7	Tempat Makan/Tepak Makan Plastik.....	96
<b>BAB 7</b>	.....	97
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	.....	97
7.1	Kesimpulan.....	97
7.2	Saran.....	97
7.3	Lampiran.....	98

## DAFTAR GAMBAR

2.1	Jenis	<i>Transformasi</i>	dengan	Teknik	<i>Pull-</i>
					<i>Tabs</i> .....15
2.2	Jenis	<i>Vollvelles</i>	dengan	dalam	astrologi
					Cina.....15
2.3	Jenis	<i>Tunnel</i>	<i>book</i>	atau	<i>prepslow</i>
					<i>book</i> .....16
			2.4	Teknik	<i>V-Folds</i> (kiri) & Teknik
					<i>Multiple V-Folds</i> (kanan).....16
2.5	Teknik	<i>Floating</i>	<i>layers</i>	(kiri)	& Teknik
					(kanan).....16
2.6					Ilustrasi
					Dekoratif.....21
2.7					Ilustrasi
					Naturalis.....21
2.8					Ilustrasi
					Pelajaran.....21
2.9					Gambar Kartun.....22
2.10					Cerita Bergambar.....22
2.11					Gambar Karikatur.....22
2.12					Ilustrasi
					Khayalan.....23
2.13					Ilustrasi
					<i>Design</i> .....23
2.14					Kombinasi
					<i>sweet</i> .....28
2.15					Kombinasi
					<i>Sour</i>
					<i>Spicy</i> .....28
2.16					Kombinasi
					<i>refreshing</i> .....28
2.17					Kombinasi warna <i>colourful</i> .....29
2.18					Kombinasi warna <i>beautiful</i> .....29
2.19					Kombinasi
					<i>Georgeus</i> .....29
2.20					Contoh
					Roman.....31
2.21					Contoh
					Egyptian.....32
2.22					Contoh
					Font
					Serif.....32
2.23					Contoh
					Miscellaneous.....32
2.24					Contoh
					Script.....33
2.25	Buku	Pendidikan	Bela	Negara	Melalui Permainan Kecerdasan
					Jamak.....33
2.26	Buku	Pendidikan	Bela	Negara	Melalui Permainan Kecerdasan
					Jamak (isi).....35
2.27	Buku	Pendidikan	Bela	Negara	Melalui Permainan Kecerdasan
					Jamak (layout).....35

2.28	Buku Pendidikan Bela Negara Melalui Permainan Kecerdasan Jamak (warna).....	35
2.29	Buku Pendidikan Bela Negara Melalui Permainan Kecerdasan Jamak (tipografi).....	36
2.30	Buku Pendidikan Bela Negara Melalui Permainan Kecerdasan Jamak (gambar/visual)..	36
2.31	Video Pembelajaran Daring PAUD 2020 Tema Tanah Air Part 1.....	37
2.32	Video Pembelajaran Daring PAUD 2020 Tema Tanah Air Part 1 (isi).....	38
2.33	Video Pembelajaran Daring PAUD 2020 Tema Tanah Air Part 1 (layout).....	39
2.34	Video Pembelajaran Daring PAUD 2020 Tema Tanah Air Part 1 (warna).....	39
2.35	Video Pembelajaran Daring PAUD 2020 Tema Tanah Air Part 1 (tipografi).....	39
2.36	Video Pembelajaran Daring PAUD 2020 Tema Tanah Air Part 1 (gambar/visual).....	40
2.37	Buku Permainan My Busy Book.....	40
2.38	Buku Permainan My Busy Book (Isi).....	41
2.39	Buku Permainan My Busy Book (Layout).....	42
2.40	Buku Permainan My Busy Book (Warna).....	42
2.41	Buku Permainan My Busy Book (Tipografi).....	42
2.42	Buku Permainan My Busy Book (Gambar/Visual).....	43
2.43	Buku Permainan My Busy Book (Sistem Permainan).....	43
2.44	Buku Pop-Up Junior Selamat Tidur Mimpi Indah, Ya!.....	44
2.45	Buku Pop-Up Junior Selamat Tidur Mimpi Indah, Ya! (isi).....	45
2.46	Buku Pop-Up Junior Selamat Tidur Mimpi Indah, Ya! (layout).....	45
2.47	Buku Pop-Up Junior Selamat Tidur Mimpi Indah, Ya! (warna).....	46
2.48	Buku Pop-Up Junior Selamat Tidur Mimpi Indah, Ya! (Teknik pop-up).....	46
2.49	Buku Pop-Up Junior Selamat Tidur Mimpi Indah, Ya! (tipografi).....	46
2.50	Buku Pop-Up Junior Selamat Tidur Mimpi Indah, Ya! (gambar/visual).....	47
3.1	Alur Berfikir.....	57
4.1	Wawancara dengan Anies Listiyowati, S.Pd., M.Pd.....	58
4.2	Pengamatan buku permainan terhadap anak.....	59
4.3	Pengamatan buku pop-up terhadap anak.....	60
4.4	Observasi Pengamatan pada toko Togamas Margorejo	

Indah.....	61						
4.5 Observasi pengamatan buku pada toko Gramedia Expo.....	61						
4.6 Kuesioner Gambar.....	62					Gaya	
4.7 Kuesioner Cover.....	63						
4.8 Kuesioner Warna.....	63					Suasana	
5.1 Alur Keyword.....	69						Pemikiran
5.2 Kuesioner Cover.....	75						
5.3 Buku Permainan My Busy Book (Tipografi).....	76						
5.4 Sekolah.....	76						Observasi
5.5 Kombinasi <i>colourful</i> .....	77						warna
5.6 Kuesioner.....	77						Dokumentasi
5.7 Kuesioner gaya gambar.....	78						
5.8 Buku Permainan My Busy Book (Sistem Permainan).....	78						
5.9 Buku Pop-Up Junior Selamat Tidur Mimpi Indah, Ya! (Teknik pop-up).....	79						
5.10 Contoh Layout Buku “My <i>Busy Book</i> ”.....	79						
5.11 Alternatif Sketsa Cover.....	82						
5.12 Alternatif Cover.....	82						Digital
5.13 Desain Terpilih.....	83						Cover
5.14 Alternatif Sketsa Desain Garuda.....	83						<i>Pop-Up</i>
5.15 Desain <i>Pop-Up</i> Garuda.....	84						Terpilih
5.16 Alternatif Sketsa Desain Permainan Moncocokan Pakaian Adat Di Indonesia.....	84						
5.17 Alternatif Digital Desain Permainan Moncocokan Pakaian Adat Di Indonesia.....	84						
5.18 Digital Desain Permainan Moncocokan Pakaian Adat Di Indonesia.....	85						
5.19 Alternatif Sketsa Desain Permainan Mengenal Pancasila.....	85						
5.20 Alternatif Digital Desain Permainan Mengenal Pancasila.....	85						
5.21 Digital Desain Permainan Mengenal Pancasila Terpilih.....	86						
5.22 Alternatif Sketsa Desain Permainan Puzzle Semangat Merdeka.....	86						
5.23 Alternatif Digital Desain Permainan Puzzle Semangat Merdeka.....	86						



5.24	Digital	Desain	Permainan	Puzzle	Semangat	Merdeka	
Terpilih.....							87
5.25	Alternatif Sketsa Desain Permainan Labirin Penyelamat Binatang.....						87
5.26	Digital	Sketsa	Desain	Permainan	Labirin	Penyelamat	
Binatang.....							87
5.27	Digital	Sketsa	Desain	Permainan	Labirin	Penyelamat	Binatang
Terpilih.....							87
5.28	Alternatif	Sketsa	Desain	Permainan	Menebali	Garis	Mengenal
Hewan.....							88
5.29	Alternatif	Digital	Desain	Permainan	Menebali	Garis	Mengenal
Hewan.....							89
5.30	Digital	Desain	Permainan	Menebali	Garis	Mengenal	Hewan
Terpilih.....							89
5.31	Alternatif		Sketsa		Desain		<i>Pop-Up</i>
Kemerdekaan.....							89
5.32	Alternatif		Digital		Desain		<i>Pop-Up</i>
Kemerdekaan.....							90
5.33	Alternatif			Sketsa			Desain
Halaman.....							90
5.34	Digital			Desain			Halaman
Terpilih.....							91
6.1							Cover
Buku.....							92
6.2	<i>Pop-Up</i>						Burung
Garuda.....							93
6.3	Halaman	1	dan	2	Materi	dan	Permainan
Pancasila.....							93
6.4	Halaman	3	dan	4	Materi	dan	Permainan
Merdeka.....							94
6.5	Halaman	5	dan	6	Materi	dan	Permainan
Indonesia.....							95
6.6	Halaman	7	dan	8	Materi	dan	Permainan
Binatang.....							96
6.7	Halaman	9	dan	10	Materi	dan	Permainan
Hewan.....							97
6.8	Halaman						<i>Pop-Up</i>
Kemerdekaan.....							98
6.9	Media			Pendukung			Buku
Menggambar.....							99
6.10	Media						Pendukung
Poster.....							99
6.11	Media						Pendukung
Kaos.....							100
6.12	Media			Pendukung			Ganatanagan
Kunci.....							100
6.13	Media						Pendukung
Totebag.....							101
6.14	Media						Pendukung
Stiker.....							101

6.15	Media	Pendukung	Tepak
Makan.....		102	