

## **TUGAS AKHIR**

# **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF TENTANG KARAWITAN *JAWATIMURAN* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN WARISAN BUDAYA UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN**

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



Disusun oleh:

**Tifani Jihaniar Rifqi**

**20052010104**

Pembimbing 1:

**Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.**

Pembimbing 2:

**Masnuna, S.T., M.Sn.**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR  
2024/2025**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF TENTANG KARAWITAN  
JAWATIMURAN SEBAGAI MEDIA PENGENALAN WARISAN BUDAYA  
UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN**

**Disusun Oleh:**

**TIFANI JIHANIAR RIFQI**

**20052010104**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji**

**Pada tanggal: 19 November 2024**

**Pembimbing I**



**Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.**

**NIP. 19880428 201803 2001**

**Pembimbing II**



**Masnuna, S.T., M.Sn.**

**NIPPPK. 19840512 2021 212004**

**Penguji I**



**Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.**

**NIP. 19900611 201803 2001**

**Penguji II**



**Alfian Candra Avuswantana, S.T, M.Ds.**

**NIP. 19880505 201903 1018**

**Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-I)**

**Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain**



**Ibnu Sholichin, S.T., M.T.**

**NIPPPK. 19710916 202121 1004**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF TENTANG KARAWITAN  
JAWATIMURAN SEBAGAI MEDIA PENGENALAN WARISAN BUDAYA  
UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN**

**Disusun Oleh:**

**TIFANI JIHANIAR RIFQI**

**20052010104**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Pada tanggal: 19 November 2024**

**Pembimbing I**



**Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.**

**NIP. 19880428 201803 2001**

**Pembimbing II**



**Masnuna, S.T., M.Sn.**

**NIPPPK. 19840512 2021 212004**

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

**Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual**



**Masnuna, S.T., M.Sn.**

**NIPPPK. 19840512 2021 212004**

## ABSTRAK

Karawitan *Jawatimuran* merupakan salah satu gaya kesenian karawitan yang berkembang pada beberapa wilayah di Jawa Timur, antara lain Surabaya, Jombang, Malang, Sidoarjo, Gresik, Mojokerto dan Lamongan. Sebagai salah satu warisan kebudayaan lokal, kesenian karawitan *Jawatimuran* saat ini sedang menghadapi sebuah tantangan dalam mempertahankan popularitasnya utamanya pada kalangan anak-anak sebagai generasi muda. Banyak anak-anak yang berasal dari Surabaya, Jombang, Malang, Sidoarjo, Gresik, Mojokerto dan Lamongan masih asing dengan kesenian ini.

Dalam menanggapi tantangan ini, diharapkan perancangan buku ilustrasi interaktif dapat menjadi media edukasi untuk memperkenalkan karawitan *Jawatimuran* kepada anak-anak usia 7-12 tahun. Dengan menggabungkan cerita dan elemen interaktif, buku ini mampu menarik minat anak-anak untuk mengenal karawitan *Jawatimuran*. Melalui buku ini anak-anak diajarkan untuk menanamkan rasa cinta pada karawitan dan memupuk rasa kebanggaan akan warisan budaya leluhur mereka.

Dalam perancangan tugas akhir ini menggunakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif dan analisis menggunakan metode 5W + 1H untuk mendapatkan hasil data yang digunakan untuk merumuskan kata kunci sebagai acuan penyusunan konsep.

Rumusan kata kunci yang didapat pada perancangan ini adalah “Mencintai Karawitan *Jawatimuran* dengan Cara Interaktif”. Sehingga terciptanya konsep perancangan buku yang informatif, menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami oleh target audiens melalui cerita dan ilustrasi yang disesuaikan dengan perjenjangan baca target audiens. Melalui perancangan buku ilustrasi interaktif tentang karawitan *Jawatimuran* mampu memperkenalkan karawitan *Jawatimuran* kepada anak-anak usia 7-12 tahun utamanya yang berada pada wilayah Jawa Timur dan dapat menjadi salah satu upaya pelestarian warisan kebudayaan lokal.

**Kata Kunci:** Warisan Budaya, Karawitan *Jawatimuran*, Buku Ilustrasi

## **ABSTRACT**

*Karawitan Jawatimuran is one of the musical styles that developed in several regions in East Java, including Surabaya, Jombang, Malang, Sidoarjo, Gresik, Mojokerto and Lamongan. As one of the local cultural heritages, Jawatimuran karawitan is currently facing a challenge in maintaining its popularity, especially among children as the younger generation. Many children from Surabaya, Jombang, Malang, Sidoarjo, Gresik, Mojokerto and Lamongan are still unfamiliar with this art.*

*In response to this challenge, it is hoped that the design of an interactive illustration book can become an educational medium to introduce Jawatimuran karawitan to children aged 7-12 years. By combining stories and interactive elements, this book is able to attract children to get to know Jawatimuran karawitan. Through this book, children are taught to instill a love for karawitan and foster a sense of pride in their ancestral cultural heritage.*

*In the design of this final project using data collection techniques carried out qualitatively and quantitatively. The data collected is then analyzed descriptively and analyzed using the 5W + 1H method to obtain data results which are used to formulate keywords as a reference for concept preparation.*

*The formulation of keywords obtained in this design is "Loving Karawitan Jawatimuran in an Interactive Way". So as to create a book design concept that is informative, fun, interactive, and easily understood by the target audience through stories and illustrations that are tailored to the reading level of the target audience. Through the design of an interactive illustrated book about Jawatimuran karawitan, it is able to introduce Jawatimuran karawitan to children aged 7-12 years, especially those in the East Java region and can be one of the efforts to preserve local cultural heritage.*

**Keywords:** *Cultural Heritage, Karawitan Jawatimuran, Illustration Book*

## PERNYATAAN ORISINALITAS

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 di suatu 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).

Surabaya, 10 Desember 2024

Yang membuat pernyataan,



Tifani Jihaniar Rifqi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas kelimpahan rahmat, ridha, nikmat, karunia dan hidayah yang sudah diberikan sehingga penulis diberi kelancaran dapat menyelesaikan laporan perancangan dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif tentang Karawitan *Jawatimuran* sebagai Media Pengenalan Warisan Budaya untuk Anak Usia 7-12 Tahun” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana) dengan baik.

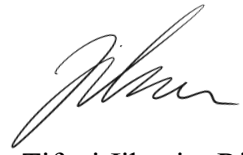
Banyak pihak yang telah berkontribusi dan memberikan bantuan serta dukungan selama proses penyelesaian Tugas Akhir penulis. Pada kesempatan ini, penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada kedua orang tua penulis, kakak dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan serta do’a.
3. Kepada Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds. selaku dosen pembimbing pertama yang sudah membimbing dan selalu memberi masukan selama proses perancangan dari awal seminar proposal hingga selesai.
4. Kepada Ibu Masnuna, S.T., M.Sn. selaku dosen pembimbing kedua yang sudah membimbing penulis dalam perancangan tugas akhir sampai selesai.
5. Kepada Bapak Joko Susilo, M. Sn. selaku narasumber dan validator yang telah meluangkan banyak waktu untuk membantu dalam perancangan ini.
6. Kepada Ibu Warsini, S. Pd, SD. selaku narasumber yang telah membantu dalam perancangan ini.
7. Kepada Kak Ratra Adya Airawan selaku narasumber ilustrator yang telah membantu dalam perancangan ini.
8. Kepada teman-teman jurusan karawitan dari STKW yang telah membantu dalam pembuatan video.
9. Seluruh dosen pada Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah mendidik dan membantu penulis menyelesaikan masa perkuliahan.
10. Kepada seluruh teman-teman angkatan 2020 DKV UPN yang selalu memberi masukan, dukungan dan bantuan selama masa perkuliahan.
11. Kepada Syafiqa, Finka, Irna, Hourri, Tiya, Nabila, Nada, Ela, Nita, Tasia, Lemon, Mira yang selalu memberi masukan, dukungan, menjadi tempat berkeluh kesah dan selalu memberi semangat selama proses perancangan Tugas Akhir.

12. Kepada diri saya sendiri karena telah menyelesaikan seluruh proses penyusunan laporan ini sampai akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan, dengan ini penulis mengharap kritik dan saran untuk penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini. Dan diharapkan perancangan ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, sosial dan budaya, khususnya di bidang desain komunikasi visual dan pendidikan anak-anak.

Surabaya, 10 Desember 2024



Tifani Jhaniar Rifqi



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Rumusan Masalah .....	8
1.4 Batasan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Perancangan .....	9
1.6 Manfaat Hasil Perancangan.....	9
1.7 Kerangka perancangan .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING.....</b>	<b>12</b>
2.1 Definisi Operasional Judul .....	12
2.1.1 Definisi Buku.....	12
2.1.2 Definisi Ilustrasi.....	12
2.1.3 Definisi Interaktif.....	12
2.1.4 Karawitan <i>Jawatimuran</i> .....	13
2.1.5 Pengenalan Warisan Budaya .....	13
2.1.6 Anak Usia 7-12 Tahun.....	13
2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Buku.....	14
2.2.2 Buku Ilustrasi.....	14
2.2.3 Buku Interaktif.....	17
2.2.4 Buku Pop Up.....	21
2.2.5 Perjenjangan Buku Cerita Anak .....	26
2.2.6 Struktur Penceritaan Buku Cerita Anak.....	27

2.2.7 Karawitan <i>Jawatimuran</i> .....	28
2.2.8 Landasan Teori Desain Komunikasi Visual .....	35
2.2.9 Landasan Teori Anak 7-12 tahun.....	42
2.3 Studi Eksisting.....	44
2.3.1 Buku “Karawitan Jawatimuran” .....	44
2.4 Studi Komparator .....	46
2.4.1 Buku Timun Mas dan Buto Ijo .....	47
2.4.2 Buku Dongeng Dunia: Pinokio.....	50
<b>BAB III METODOLOGI DESAIN .....</b>	<b>55</b>
3.2 Objek Perancangan.....	56
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	56
3.3.1 Data Primer .....	56
3.3.2 Data Sekunder.....	59
3.4 Teknik Analisis Data.....	60
3.4.1 Analisis Data Wawancara.....	61
3.4.2 Analisis Data Kuesioner .....	67
3.4.3 Analisis Data Observasi.....	69
3.4.4 Analisis Data <i>Focus Group Discussion</i> (FGD) .....	71
3.4.5 Analisis 5W+1H .....	74
3.4.6 Analisis <i>Consumer Insight</i> .....	77
3.4.7 Analisis Consumer Journey .....	78
3.5 Sintesis Data .....	85
3.6 <i>Unique Selling Point</i> (USP) .....	86
<b>BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN .....</b>	<b>87</b>
4.1 Perumusan Konsep.....	87
4.1.1 Perumusan Konsep Keyword.....	87
4.1.2 Definisi <i>Keyword</i> .....	87
4.1.3 Konsep Verbal .....	89
4.1.4 Konsep Visual.....	107
4.1.5 Konsep Media .....	113
4.2 Proses Perancangan Desain.....	116
4.2.1 <i>Rough Design</i> .....	116
4.2.2 Komprehensif Desain .....	119
4.2.3 Validasi Desain .....	122

4.2.4 Desain Final .....	127
4.3 Implementasi Desain .....	130
4.3.1 Media Utama.....	130
4.3.2 Media Pendukung .....	136
4.4 Biaya Produksi .....	140
4.4.1 Biaya Produksi Media Utama .....	140
4.4.2 Biaya Produksi Media Pendukung.....	140
4.4.3 Harga Jual Media Utama .....	141
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>144</b>
5.1 Kesimpulan.....	144
5.2 Saran.....	144
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>146</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>151</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gelaran Uyon-Uyon di Taman Budaya Jawa Timur, 2023 .....	2
Gambar 1.2 Latihan Karawitan di Balai Pemuda, 2023 .....	3
Gambar 1.3 Observasi di Gramedia Manyar, 2023 .....	5
Gambar 1.4 Kerangka Perancangan, 2023 .....	11
Gambar 2.1 Buku Abjad, 2023 .....	15
Gambar 2.2 <i>Toys Book</i> , 2023 .....	15
Gambar 2.3 Buku Konsep, 2023 .....	16
Gambar 2.4 <i>Wordless Picture Book</i> , 2023 .....	16
Gambar 2.5 <i>StoryBook</i> “Bukit Batu Suli”, 2023 .....	17
Gambar 2.6 <i>Picture Book</i> “Ada apa sih? Ada apa sih?”, 2023 .....	17
Gambar 2.7 Buku <i>Pop Up</i> , 2023 .....	18
Gambar 2.8 Buku <i>Peek a Boo</i> , 2023 .....	18
Gambar 2.9 Buku <i>Pull Tab</i> , 2023 .....	19
Gambar 2.10 <i>Hidden Object Book</i> , 2023 .....	19
Gambar 2.11 <i>Game Interactive Book</i> , 2023 .....	19
Gambar 2.12 <i>Participant Interactive Book</i> , 2023 .....	20
Gambar 2.13 <i>Play a Song Interactive Book</i> , 2023 .....	20
Gambar 2.14 <i>Touch and Feel Book</i> , 2023 .....	20
Gambar 2.15 Buku Interaktif Campuran, 2023 .....	21
Gambar 2.16 Teknik <i>Transformations</i> , 2023 .....	22
Gambar 2.17 Teknik <i>Carousel</i> , 2023 .....	22
Gambar 2.18 Teknik <i>Volvelles</i> , 2023 .....	23
Gambar 2.19 Teknik <i>Pull Tab</i> , 2023 .....	23
Gambar 2.20 Teknik <i>Peepsho</i> , 2023 .....	23
Gambar 2.21 Teknik <i>Cylinder</i> , 2023 .....	24
Gambar 2.22 Teknik <i>V-Folding</i> , 2023 .....	24
Gambar 2.23 Teknik <i>Internal Stand</i> , 2023 .....	24
Gambar 2.24 Teknik <i>Mouth</i> , 2023 .....	25
Gambar 2.25 Teknik <i>Rotatory</i> , 2023 .....	25
Gambar 2.26 Teknik <i>Paralell Slide</i> , 2023 .....	25
Gambar 2. 27 Klasifikasi perjenjangan buku, 2023 .....	26
Gambar 2.28 Uyon-uyon, 2023 .....	29
Gambar 2.29 Tari Gunungsari, 2023 .....	29
Gambar 2.30 Iringan Pakeliran Wayang, 2023 .....	30
Gambar 2.31 Ludruk, 2023 .....	30
Gambar 2.32 Kendang, 2023 .....	31
Gambar 2.33 Rebab, 2023 .....	31
Gambar 2.34 Gender Barung, 2023 .....	31
Gambar 2.35 Gender Penerus, 2023 .....	32
Gambar 2.36 Bonang Barung, 2023 .....	32
Gambar 2.37 Bonang Penerus, 2023 .....	32
Gambar 2.38 Slenthem, 2023 .....	32
Gambar 2.39 Demung, 2023 .....	33

Gambar 2.40 Saron, 2023 .....	33
Gambar 2.41 Peking, 2023 .....	33
Gambar 2.42 Kenong, 2023.....	34
Gambar 2.43 Gong dan Kempul, 2023.....	34
Gambar 2.44 Gambang, 2023.....	34
Gambar 2.45 Siter, 2023 .....	34
Gambar 2.46 Suling, 2023 .....	35
Gambar 2.47 Ponggang, 2023 .....	35
Gambar 2.48 Ilustrasi Manual, 2023 .....	37
Gambar 2.49 Ilustrasi Gabungan, 2023 .....	38
Gambar 2.50 Ilustrasi Digital, 2023 .....	38
Gambar 2.51 Warna Dasar, 2024.....	39
Gambar 2.52 Warna Dingin, 2024.....	39
Gambar 2.53 Warna Pastel, 2024 .....	39
Gambar 2.54 Ilustrasi dengan emosi menakutkan, 2024.....	40
Gambar 2.55 Ilustrasi dengan emosi gembira, 2024 .....	40
Gambar 2.56 Ilustrasi dengan emosi kemarahan, 2024.....	41
Gambar 2.57 Buku Karawitan Jawa Timuran, 2023 .....	44
Gambar 2.58 Buku Timun Mas dan Buto Ijo, 2023 .....	47
Gambar 2.59 Buku Dongeng Dunia: Pinokio, 2023.....	51
Gambar 3. 1 Foto Pak Joko Susilo, 2023 .....	57
Gambar 3. 2 Foto Bu Warsini, 2023 .....	57
Gambar 3. 3 Foto Radya Adya Airawan, 2023.....	58
Gambar 3.4 <i>Focus Group Discussion</i> SD Negeri Tambakrejo, 2023.....	59
Gambar 3.5 Wawancara Bersama Bu Warsini, 2023 .....	65
Gambar 3. 6 Proses wawancara dengan ilustrator, 2023 .....	67
Gambar 3. 7 Proses observasi di toko buku, 2023 .....	71
Gambar 3.8 FGD sesi 3, 2023 .....	72
Gambar 3.9 Foto Zidna Ilma, 2023 .....	78
Gambar 3.10 Foto Daffa Ihsanul Yafia, 2023 .....	82
Gambar 4. 1 Alur perumusan konsep <i>keyword</i> , 2024.....	87
Gambar 4. 2 Struktur Anatomi Buku Cerita Anak, 2024 .....	92
Gambar 4. 3 Gaya Gambar yang Digunakan, 2024.....	107
Gambar 4. 4 Acuan Palet Warna, 2024.....	108
Gambar 4.5 Font Duck Come, 2024.....	109
Gambar 4.6 Font Betrend Zone, 2024 .....	109
Gambar 4.7 Font Balsamiq Sans, 2024 .....	109
Gambar 4.8 Contoh <i>Layout Spread Full Bleed</i> , 2024 .....	110
Gambar 4.9 Contoh <i>Layout Single Page</i> , 2024 .....	110
Gambar 4.10 Contoh Kombinasi <i>Layout Spot</i> dan <i>Spread</i> , 2024.....	110
Gambar 4.11 Contoh <i>Layout Spot</i> , 2024 .....	111
Gambar 4.12 Bima Azriel, 2024.....	111
Gambar 4.13 Saif Ganendra Arga Alvaro, 2024.....	112
Gambar 4.14 Atifa Nuria Arrahma, 2024 .....	112
Gambar 4.15 Pak Bambang SP, 2024.....	113
Gambar 4.16 <i>Rough Design</i> Karakter Raka, 2024 .....	116

Gambar 4.17 <i>Rough Design</i> Karakter Faih, 2024 .....	117
Gambar 4.18 <i>Rough Design</i> Karakter Rania, 2024 .....	117
Gambar 4.19 <i>Rough Design</i> Karakter Pak Joko, 2024 .....	117
Gambar 4.20 <i>Rough Design</i> Judul, 2024 .....	118
Gambar 4.21 Alternatif 1 <i>Rough Design Cover</i> Buku, 2024 .....	118
Gambar 4.22 Alternatif 2 <i>Rough Design Cover</i> Buku, 2024 .....	118
Gambar 4.23 Alternatif 3 <i>Rough Design Cover</i> Buku, 2024 .....	119
Gambar 4.24 Komprehensif Desain Karakter Raka, 2024 .....	119
Gambar 4.25 Komprehensif Desain Karakter Faih, 2024 .....	120
Gambar 4.26 Komprehensif Desain Karakter Rania, 2024 .....	120
Gambar 4.27 Komprehensif Desain Karakter Pak Joko, 2024 .....	120
Gambar 4.28 Komprehensif Desain Judul, 2024 .....	121
Gambar 4.29 Alternatif 1 Komprehensif Desain <i>Cover</i> Buku, 2024 .....	121
Gambar 4.30 Alternatif 2 Komprehensif Desain <i>Cover</i> Buku, 2024 .....	121
Gambar 4.31 Alternatif 3 Komprehensif Desain <i>Cover</i> Buku, 2024 .....	122
Gambar 4.32 Desain Karakter Terpilih Tokoh Raka, 2024 .....	122
Gambar 4.33 Hasil Kuesioner Karakter Raka, 2024 .....	123
Gambar 4.34 Desain Karakter Terpilih Tokoh Faqih, 2024 .....	123
Gambar 4.35 Hasil Kuesioner Karakter Faqih, 2024 .....	123
Gambar 4.36 Desain Karakter Terpilih Tokoh Rania, 2024 .....	124
Gambar 4.37 Hasil Kuesioner Karakter Rania, 2024 .....	124
Gambar 4.38 Desain Karakter Terpilih Tokoh Pak Joko, 2024 .....	124
Gambar 4.39 Hasil Kuesioner Karakter Pak Joko, 2024 .....	125
Gambar 4.40 Desain Judul Terpilih .....	125
Gambar 4.41 Hasil Kuesioner Desain Judul, 2024 .....	126
Gambar 4.42 Desain <i>Cover</i> Buku Terpilih, 2024 .....	126
Gambar 4.43 Hasil Kuesioner Desain <i>Cover</i> Buku, 2024 .....	127
Gambar 4.44 Desain Final Karakter Raka, 2024 .....	128
Gambar 4.45 Desain Final Karakter Faqih, 2024 .....	128
Gambar 4.46 Desain Final Karakter Rania, 2024 .....	128
Gambar 4.47 Desain Final Karakter Pak Joko, 2024 .....	129
Gambar 4.48 Desain Final Judul, 2024 .....	129
Gambar 4.49 Desain Final <i>Cover</i> Buku, 2024 .....	129
Gambar 4.50 Desain <i>Cover</i> Buku, 2024 .....	130
Gambar 4.51 Sketsa Halaman Isi 4-21, 2024 .....	131
Gambar 4.52 Desain Final <i>Cover</i> Dalam, Halaman Hak Cipta, Halaman Pemilik Buku, Halaman Isi, Halaman Evaluasi, dan Halaman Biodata Penulis, 2024 .....	131
Gambar 4.53 <i>Dummy Pop Up</i> Halaman 10-11, 2024 .....	132
Gambar 4.54 <i>Dummy Pop Up</i> Halaman 12-13, 2024 .....	132
Gambar 4.55 <i>Dummy Pop Up</i> Halaman 14-15, 2024 .....	132
Gambar 4.56 <i>Dummy Pop Up</i> Halaman 16-17, 2024 .....	132
Gambar 4.57 <i>Layout File Pop Up</i> Siap Cetak, 2024 .....	133
Gambar 4.58 Desain Final <i>Pop Up</i> Halaman 10-11, 2024 .....	133
Gambar 4.59 Desain Final <i>Pop Up</i> Halaman 12-13, 2024 .....	133
Gambar 4.60 Desain Final <i>Pop Up</i> Halaman 14-15, 2024 .....	134
Gambar 4.61 Desain Final <i>Pop Up</i> Halaman 16-17, 2024 .....	134

Gambar 4.62 Tampilan <i>Layout Qr-code</i> , 2024.....	134
Gambar 4.63 <i>Layout Frame Video</i> , 2024.....	135
Gambar 4.64 Hasil 13 Video <i>Ricikan</i> , 2024.....	135
Gambar 4.65 Cover depan buku “Nang... Ning... Nung... Aku Bingung: Apa itu Karawitan <i>Jawatimuran?</i> ”, 2024.....	135
Gambar 4.66 Cover belakang buku “Nang... Ning... Nung... Aku Bingung: Apa itu Karawitan <i>Jawatimuran?</i> ”, 2024.....	136
Gambar 4.67 Punggung buku “Nang... Ning... Nung... Aku Bingung: Apa itu Karawitan <i>Jawatimuran?</i> ”, 2024.....	136
Gambar 4.68 Gantungan Kunci, 2024.....	136
Gambar 4.69 Botol Air Minum, 2024.....	137
Gambar 4.70 Tempat Pensil Plastik, 2024.....	137
Gambar 4.71 Stiker Label Nama, 2024.....	138
Gambar 4.72 Stiker <i>Pack</i> , 2024.....	138
Gambar 4.73 Tas Ransel, 2024.....	138
Gambar 4.74 Buku Catatan, 2024.....	139
Gambar 4.75 Kaos, 2024.....	139

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pedoman Jenjang Baca B3.....	26
Tabel 2.2 Psikologi warna Goethe.....	39
Tabel 2.3 Analisis Studi Eksisting.....	44
Tabel 2.4 Analisis Studi Komparator 1.....	47
Tabel 2.5 Analisis Studi Komparator 2.....	51
Tabel 3.1 Anggota FGD sesi 1.....	71
Tabel 3.2 Anggota FGD sesi 2.....	72
Tabel 3.3 Anggota FGD sesi 3.....	72
Tabel 3.4 <i>Consumer Journey</i> Zidna Ilma.....	79
Tabel 3.5 <i>Consumer Journey</i> Daffa Ihsanul Yafiea.....	82
Tabel 4.1 Pedoman Jenjang Baca B3.....	89
Tabel 4.2 Paginasi Halaman Buku.....	93
Tabel 4.3 Rincian Produksi Media Utama.....	140
Tabel 4.4 Rincian Produksi Media Pendukung.....	140
Tabel 4.5 Rincian Produksi Buku dalam 1 Tahun.....	141
Tabel 4.6 Rincian Tarif Desainer.....	142
Tabel 4.7 Rincian Harga Jual Buku.....	142