

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF SERI “CINTA KASIH” BERBASIS KISAH ALKITAB SEBAGAI MEDIA EDUKASI SPIRITUAL DAN MORAL UNTUK ANAK USIA 4-7 TAHUN

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



Diajukan oleh :

REGINA DIAN LARASATI PUTRI

21052010001

Dosen Pembimbing :

- 1. Masnuna, S.T., M.Sn.**
- 2. Sri Wulandari S.Sn., M.A.**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2024 – 2025**

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF SERI “CINTA KASIH” BERBASIS KISAH ALKITAB SEBAGAI MEDIA EDUKASI SPIRITUAL DAN MORAL UNTUK ANAK USIA 4-7 TAHUN

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



Diajukan oleh :

REGINA DIAN LARASATI PUTRI

21052010001

Dosen Pembimbing :

- 1. Masnuna, S.T., M.Sn.**
- 2. Sri Wulandari S.Sn., M.A.**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR**

2024 – 2025

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF SERI “CINTA KASIH” BERBASIS
KISAH ALKITAB SEBAGAI MEDIA EDUKASI SPIRITUAL DAN MORAL UNTUK
ANAK USIA 4-7 TAHUN**

Disusun oleh :

REGINA DIAN LARASATI PUTRI

21052010001

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada Tanggal : 22 Mei 2025

Pembimbing I

Pembimbing II


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


Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

**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

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF SERI “CINTA KASIH” BERBASIS
KISAH ALKITAB SEBAGAI MEDIA EDUKASI SPIRITUAL DAN MORAL UNTUK
ANAK USIA 4-7 TAHUN**

Disusun oleh :

REGINA DIAN LARASATI PUTRI

21052010001

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada Tanggal : 22 Mei 2025

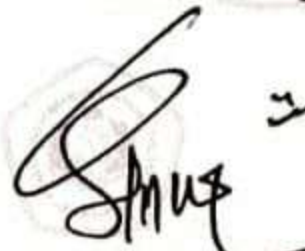
Pembimbing I

Pembimbing II



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIPPPK. 19840512 2021 212004



Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

NPT. 202 19930419 173

Penguji I

Penguji II



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

NIP. 19880428 201803 2001



Aileena Solicitor CREC, S.T., M.Ds

NIPPPK. 19870119 202421 2024

**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.

NIPPPK. 19710916 202121 1004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Regina Dian Larasati Putri

NPM : 21052010001

Program : Sarjana(S1)

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemulan indikasi plagiat pada Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan


Nama : Regina Dian Larasati Putri
NPM : 21052010001

ABSTRAK

Pendidikan spiritual dan moral pada anak usia dini merupakan pondasi yang sangat penting dalam pembentukan karakter sejak usia dini. Media visual seperti buku cerita interaktif menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai tersebut secara menyenangkan, menarik dan mudah dipahami, khususnya dengan adanya Alkitab yang sulit dipahami oleh anak-anak. Berdasarkan kebutuhan akan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak usia 4-7 tahun, proyek ini merancang buku cerita berseri dengan tema religius yang mengangkat nilai doa harian dan cinta kasih berdasarkan ajaran Alkitab dan Kristiani.

Metode perancangan yang digunakan meliputi studi literatur, observasi ke berbagai toko buku, observasi target audiens, wawancara dengan orang tua dan guru sekolah minggu dan juga kuesioner kepada orang tua dan anak-anak. Metode ini digunakan untuk kebutuhan isi, visual, bahasa dan elemen interaktif yang disajikan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif, emosional dan spiritual anak usia dini.

Hasil dari proses perancangan ini adalah buku cerita berseri interaktif berjudul "*What's Around Ami?*" berjumlah 3 buku dengan 3 tema tentang cinta kasih dalam Alkitab. Buku ini mengangkat karakter utama seekor anak domba putih bernama Ami sebagai simbol anak yang sedang bertumbuh secara spiritual. Cerita mengikuti kegiatan Ami dari pagi hingga harinya selesai, memperkenalkan rutinitas doa harian dan dengan ilustrasi komunikatif. Warna yang lembut, gaya bahasa yang sesuai dengan usia target audiens, serta elemen interaktif seperti *lift the flap* dan *mini games* dirancang untuk meningkatkan partisipasi, fokus, serta kemampuan motorik halus anak. Di akhir cerita terdapat kisah pendek dari Alkitab yang memperkuat pesan iman Kristiani.

Diharapkan buku ini dapat menjadi media pembelajaran yang menarik sekaligus bermakna, yang dapat digunakan oleh target audiens, yaitu anak usia 4-7 tahun, orang tua di rumah, guru di sekolah, maupun guru di sekolah minggu. Buku ini menyampaikan pesan religius, tetapi juga membantu mempererat ikatan anak dengan lingkungan sekitarnya melalui pengalaman membaca yang interaktif dan emosional.

Kata Kunci : Alkitab, Buku cerita Alkitab, Cinta Kasih, Interaktif, Pendidikan Karakter

ABSTRACT

Spiritual and moral education in early childhood is a crucial foundation in shaping character from an early age. Visual media such as interactive storybooks serve as an effective means to deliver these values in a fun, engaging, and easily understood way—especially since the Bible can be difficult for children to comprehend. Based on the need for educational media suited to the developmental stages of children aged 4–7 years, this project designs a series of religious-themed storybooks that highlight the values of daily prayer and love based on Biblical and Christian teachings.

The design method includes literature studies, observation in various bookstores, audience observation, interviews with parents and Sunday school teachers, as well as questionnaires distributed to both parents and children. These methods are employed to determine appropriate content, visuals, language, and interactive elements according to the cognitive, emotional, and spiritual development stages of young children.

The result of this design process is an interactive storybook series titled “What’s Around Ami?” consisting of three books with themes of love inspired by the Bible. The story features a white lamb named Ami as the main character, symbolizing a child growing spiritually. The story follows Ami’s activities from morning to bedtime, introducing daily prayer routines alongside communicative illustrations. Soft colors, age-appropriate language, and interactive elements such as lift-the-flap features and mini games are designed to enhance engagement, focus, and fine motor skills. Each book ends with a short Bible story that reinforces Christian values.

This book is expected to become a meaningful and engaging learning medium for the target audience—children aged 4–7—as well as parents at home, teachers at school, and Sunday school educators. In addition to delivering religious messages, the book also helps strengthen the bond between children and their surroundings through an emotional and interactive reading experience.

Keywords: *Bible, Bible Storybook, Love, Interactive, Character Education*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan buku cerita interaktif berjudul “*What’s Around Ami?*”, laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Cerita Interaktif Seri “Cinta Kasih” Berbasis Kisah Alkitab sebagai Media Edukasi Spiritual dan Moral untuk Anak Usia 4-7 Tahun”, serta Pameran Tugas Akhir dengan lancar.

Laporan ini disusun sebagai bagian dari Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual. Dalam prosesnya, penulis telah melalui berbagai tahapan. Harapannya, buku ini tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga sarana untuk memperkenalkan doa harian, cinta kasih, serta pengenalan iman Kristiani kepada anak sejak dini.

Penulis menyadari bahwa dalam keberhasilan penyusunan laporan ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pada pihak yang bersangkutan, yaitu :

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena telah membantu penulis dalam memberikan kekuatan, kedamaian dan ketenangan yang Ia anugerahkan di setiap proses pengerjaan.
2. Kepada Ibu Masnuna, Ibu Sri Wulandari, Ibu Mahimma Romadhona dan Ibu Aileena Solicitor selaku dosen pembimbing dan dosen penguji atas arahan, kesabaran, dan motivasi yang sangat membantu saya dalam menyusun dan mnyempurnakan karya ini.
3. Kepada Kornelius Rifaldi, yang telah menjadi bagian penting dari perjalanan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Terima kasih atas kontribusi tenaga, waktu, semangat, dukungan, hiburan. pendengar dari segala keluh kesah penulis, menguatkan penulis untuk pantang menyerah, sekaligus teman seperjuangan dalam mengerjakan berbagai tugas selama masa perkuliahan.
4. Kepada kedua orang tua, terima kasih atas cinta, doa, dan dukungan tanpa henti. Terima kasih telah menjadi sumber kekuatan, pengertian dan keyakinan di saat penulis meragukan diri sendiri.
5. Kepada Stella Putri Mardiandra, yang telah menjadi teman seperjuangan dalam menyusun Tugas Akhir ini, selalu hadir dengan dukungan, semangat, serta menjadi teman dalam mengerjakan berbagai tugas selama masa perkuliahan.

6. Kepada Brigitta Febrina Tiara Putri, saudara yang hadir membantu saat penulis mengalami kesulitan dalam mengerjakan Tugas Akhir.
7. Kepada Laurensius dan Adela Putri, atas bantuan dan rekomendasi narasumber yang sangat berkontribusi dalam kelengkapan isi Tugas Akhir ini.
8. Kepada Zahranie Suga Eka Putri Biantoro, alias Suga, yang telah menjadi sahabat penulis yang menemani, mendukung, dan menyemangati penulis sejak awal perkuliahan samapai dengan terlaksananya Tugas Akhir, serta berbagai momen yang menyenangkan.
9. Kepada Khalaya Azizah Wibowo, alias Aya dan Zahra Nabila Putri, alias Jara, yang telah menjadi sahabat penulis, rekan dalam mengerjakan berbagai tugas, serta rekan magang yang menyenangkan dan dengan berbagai momen kebersamaan.
10. Kepada Aqila Safitri, Zhafira Fane, Yasmin Firda, Sukina, dan Safitri Nur Ramadhani, atas kebersamaan dan kenangan berharga yang telah turut memberi warna dalam perjalanan perkuliahan dan proses penyusunan Tugas Akhir ini.
11. Kepada Yedistya Aulia Ramadhan, alias Yedis, dan Zahra Rizky Nabilla, alias Ara, yang telah menjadi sahabat sejak awal perkuliahan, selalu memberikan kenangan berharga serta menjadi rekan kerja yang dapat diandalkan dalam berbagai proses dan perjalanan selama masa studi.
12. Kepada Reinka Sekar dan Agnes Monalisa, yang telah mendengarkan segala keluh kesah penulis, dan menjadi teman seperjalanan di KMK sejak awal kuliah yang turut memberikan semangat dan kebersamaan.
13. Kepada seluruh anggota Media Komunikasi KMK St. Patrisius tahun 2023, atas kebersamaan, kerja sama, momen-momen yang sangat berharga, serta menjadi rekan dalam mengerjakan berbagai tugas selama masa perkuliahan.
14. Kepada seluruh anggota KMK, yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan rohani dan sosial, serta memberikan wadah bagi penulis dalam mengembangkan diri selama masa perkuliahan.
15. Kepada seluruh dosen Desain Komunikasi Visual, atas ilmu, inspirasi dan bimbingan yang membentuk penulis dalam berkarya.
16. Kepada seluruh teman-teman Angkatan 2021, atas tawa, kerja sama, dan semangat yang saling menguatkan.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki keterbatasan dan memiliki ketidaksempurnaan. Namun saya berharap, buku ini dapat memberi manfaat dan menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak serta menjadi inspirasi bagi media edukasi religius yang bermakna.

Surabaya, 10 Juni 2025

Regina Dian Larasati Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Batasan Masalah.....	9
1.5 Tujuan	9
1.6 Manfaat	10
1.7 Kerangka Perancangan.....	11
BAB II : LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING.....	12
2.1 Definisi Operasional Judul	12
2.1.1 Definisi Buku Cerita Interaktif	12
2.1.2 Definisi Cinta Kasih	12
2.1.3 Definisi Kisah Alkitab	12
2.1.4 Definisi Media Edukasi	13
2.1.5 Definisi Pendidikan Moral.....	13
2.1.6 Definisi Pendidikan Spiritual.....	13
2.1.7 Definisi Anak Usia 4-7 Tahun.....	13
2.2 Landasan Teori.....	13
2.1.1 Media Edukasi	13
2.1.2 Pengertian Buku	15
2.1.3 Pengertian Buku Cerita Anak	16
2.1.4 Jenis Buku Cerita Anak	17

2.1.5 Fungsi Buku Cerita Anak	20
2.1.6 Buku Interaktif.....	22
2.1.7 Buku Cerita Berseri	25
2.1.8 Buku Fabel.....	26
2.1.9 <i>Golden Age</i>	28
2.1.10 Psikologi Anak	28
2.1.11 Perkembangan Bahasa	32
2.1.12 Pendidikan Moral	33
2.1.13 Spiritualitas pada Anak.....	35
2.1.14 Tinjauan Alkitab	36
2.1.15 Pedoman Penulisan Buku Cerita Anak.....	37
2.1.16 Tinjauan Desain Komunikasi Visual.....	40
2.1.17 Teori Warna.....	43
2.1.18 Teori Psikologi Warna.....	45
2.1.19 Teori Atmosfer Warna.....	48
2.1.20 Teori Ilustrasi.....	49
2.1.21 Teori Tipografi	51
2.1.22 Proses Pembuatan Ilustrasi	53
2.1.23 Grafik dan Tata Letak.....	61
2.1.24 Teori Kemasan.....	63
2.3 Stakeholder	64
2.4 Studi Komparator	65
2.5 Studi Eksisting	69
BAB III : METODE PERANCANGAN	73
3.1 Metode Perancangan.....	73
3.1.1 Metode Penelitian	73
3.1.2 Penentuan Fenomena	73
3.1.3 Identifikasi Masalah.....	73
3.1.4 Pengumpulan Data.....	74
3.1.5 Analisis Data.....	74
3.1.6 Sintesa Data	74
3.1.7 Konsep Desain.....	75
3.1.8 Alternatif Desain.....	75
3.1.9 Final Desain	75
3.2 Objek Perancangan	75

3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	75
3.3.1	Data Primer.....	75
3.3.2	Data Sekunder.....	78
3.3.3	Target Audiens	80
3.4	Teknik Analisis Data	80
3.4.1	Analisis Wawancara Guru Sekolah	80
3.4.2	Analisis Wawancara Guru Sekolah Minggu.....	85
3.4.3	Analisis Wawancara Psikolog	87
3.4.4	Analisis Observasi	90
3.4.5	Analisis Kuisisioner	92
3.4.6	Analisis 5W + 1H	94
3.4.7	Analisis <i>Consumer Journey</i>	97
3.4.8	Analisis <i>Consumer Insight</i>	101
3.5	Sintesa Data.....	102
3.6	<i>Unique Selling Point</i>	103
BAB IV : KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN		105
4.1	Perumusan Konsep.....	105
4.1.1	Perumusan <i>Keyword</i>	105
4.1.2	Definisi <i>Keyword</i>	106
4.1.3	Konsep Verbal	107
4.1.4	Konsep Visual.....	146
4.1.5	Konsep Media.....	165
4.2	Proses Perancangan Desain	168
4.2.1	Rough Design	168
4.2.2	Alternatif Desain.....	170
4.2.3	Validasi Desain.....	172
4.3	Implementasi Desain	176
4.3.1	Media Utama	176
4.3.2	Media Pendukung.....	188
4.4	Rancangan Anggaran Proyek	191
BAB V : PENUTUP		193
5.1	Kesimpulan.....	193
5.2	Saran.....	193
DAFTAR PUSTAKA.....		194
LAMPIRAN.....		196

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Buku Bergambar	17
Gambar 2. 2 Buku Pop-Up.....	18
Gambar 2. 3 Buku Board-Book	18
Gambar 2. 4 Buku Interaktif	19
Gambar 2. 5 Buku Seri.....	19
Gambar 2. 6 Buku Fabel	20
Gambar 2. 7 Buku Komik.....	20
Gambar 2. 8 Buku Pull Tab	22
Gambar 2. 9 Buku Peek a Boo.....	22
Gambar 2. 10 Buku Participation.....	23
Gambar 2. 11 Buku Hidden Objects	23
Gambar 2. 12 Buku Play a Sound atau Play a Sound	24
Gambar 2. 13 Buku Touch and Feel	24
Gambar 2. 14 Simbol Pembaca Dini.....	39
Gambar 2. 15 Sistem Warna Munsell	44
Gambar 2. 16 Kombinasi Warna	44
Gambar 2. 17 Warna Panas dan Dingin.....	45
Gambar 2. 18 Warna Cerah	46
Gambar 2. 19 Warna Gelap	46
Gambar 2. 20 Warna Terang.....	47
Gambar 2. 21 Warna Kusam.....	47
Gambar 2. 29 Contoh spread full bleed	50
Gambar 2. 30 Contoh spread dengan bingkai.....	50
Gambar 2. 31 Contoh single spread yang tidak disarankan	51
Gambar 2. 32 Contoh single spread yang benar	51
Gambar 2. 33 Contoh ilustrasi spot.....	51
Gambar 2. 34 Font Serif.....	52
Gambar 2. 35 Font Sans Serif.....	52
Gambar 2. 36 Font Script.....	52
Gambar 2. 37 Font Dekoratif.....	53
Gambar 2. 38 Sudut Pandang Mata Burung	56
Gambar 2. 39 Sudut Pandang Mata Semut	56
Gambar 2. 40 Sudut Pandang Sejajar atau Frontal	57
Gambar 2. 41 Sudut Pandang Jauh/ Zoom Out.....	57
Gambar 2. 42 Sudut Pandang Fokus/ Zoom In.....	57
Gambar 2. 43 Cover Buku Komparator	65
Gambar 2. 44 Cover Buku Eksisting	69
Gambar 3. 1 Foto Bersama Narasumber.....	81
Gambar 3. 2 Foto Bersama Narasumber.....	85
Gambar 3. 3 Foto Bersama Narasumber.....	87
Gambar 3. 4 Sampel Target Audiens	98
Gambar 4. 1 Alur Perumusan Keyword.....	105
Gambar 4. 2 Buku Peter Rabbit, oleh Beatrix Potter	148
Gambar 4. 3 Color Palette.....	149
Gambar 4. 4 Cherry Bomb One Font.....	150

Gambar 4. 5 Poppins Regular Font.....	150
Gambar 4. 6 Layouting Halaman.....	151
Gambar 4. 7 Karakter Ami.....	152
Gambar 4. 8 Karakter Mama Ami	153
Gambar 4. 9 Karakter Papa Ami.....	154
Gambar 4. 10 Karakter Dira.....	155
Gambar 4. 11 Karakter Leo	156
Gambar 4. 12 Karakter Yesus.....	157
Gambar 4. 13 Karakter Bunda Maria.....	158
Gambar 4. 14 Karakter Santo Yusuf.....	159
Gambar 4. 15 Karakter Santo Petrus.....	160
Gambar 4. 16 Karakter Yesus Kecil	161
Gambar 4. 17 Karakter Anak Kecil	162
Gambar 4. 18 Acuan Padang Rumput	162
Gambar 4. 19 Acuan Rumah Domba.....	163
Gambar 4. 20 Acuan Taman	163
Gambar 4. 21 Acuan Kamar Anak.....	164
Gambar 4. 22 Acuan Ruang Makan.....	164
Gambar 4. 23 Acuan Ruang Keluarga	164
Gambar 4. 24 Acuan Gereja.....	165
Gambar 4. 25 Sketsa Judul.....	169
Gambar 4. 26 Sketsa Kasar Cover Buku 1	169
Gambar 4. 27 Sketsa Kasar Cover Buku 2	169
Gambar 4. 28 Sketsa Kasar Cover Buku 3	170
Gambar 4. 29 Sketsa Kasar Kemasan	170
Gambar 4. 30 Desain Alternatif Judul	171
Gambar 4. 31 Cover Buku 1	171
Gambar 4. 32 Cover Buku 2	171
Gambar 4. 33 Cover Buku 3	172
Gambar 4. 34 Alternatif Desain Kemasan	172
Gambar 4. 35 Karakter Ami.....	173
Gambar 4. 36 Karakter Mama Ami	173
Gambar 4. 37 Karakter Papa Ami.....	173
Gambar 4. 38 Karakter Dira.....	174
Gambar 4. 39 Karakter Leo	174
Gambar 4. 40 Karakter Yesus.....	174
Gambar 4. 41 Karakter Yesus Kecil	175
Gambar 4. 42 Karakter Bunda Maria.....	175
Gambar 4. 43 Karakter Santo Yusuf.....	175
Gambar 4. 44 Karakter Santo Petrus.....	176
Gambar 4. 45 Karakter Anak Kecil	176
Gambar 4. 46 Desain Kemasan Terpilih.....	176
Gambar 4. 47 Cover Buku 1 : Agape.....	177
Gambar 4. 48 Sketsa Halaman 1 dan 2	177
Gambar 4. 49 Sketsa Halaman 3 dan 4	177
Gambar 4. 50 Sketsa Halaman 5 dan 6	177

Gambar 4. 51 Sketsa Halaman 7 dan 8	178
Gambar 4. 52 Sketsa Halaman 9 dan 10	178
Gambar 4. 53 Sketsa Halaman 11 dan 12	178
Gambar 4. 54 Desain Final Halaman 1 dan 2	178
Gambar 4. 55 Desain Final Halaman 3 dan 4	179
Gambar 4. 56 Desain Final Halaman 5 dan 6	179
Gambar 4. 57 Desain Final Halaman 7 dan 8	179
Gambar 4. 58 Desain Final Halaman 9 dan 10	179
Gambar 4. 59 Desain Final Halaman 11 dan 12	180
Gambar 4. 60 Elemen Interaktif Buku 1	180
Gambar 4. 61 Elemen Interaktif dengan Velcro	180
Gambar 4. 62 Cover Buku 2 : Storge.....	181
Gambar 4. 63 Sketsa Halaman 1 dan 2	181
Gambar 4. 64 Sketsa Halaman 3 dan 4	181
Gambar 4. 65 Sketsa Halaman 5 dan 6	181
Gambar 4. 66 Sketsa Halaman 7 dan 8	181
Gambar 4. 67 Sketsa Halaman 9 dan 10	182
Gambar 4. 68 Sketsa Halaman 11 dan 12	182
Gambar 4. 69 Desain Final Halaman 1 dan 2	182
Gambar 4. 70 Desain Final Halaman 3 dan 4	182
Gambar 4. 71 Desain Final Halaman 5 dan 6	183
Gambar 4. 72 Desain Final Halaman 7 dan 8	183
Gambar 4. 73 Desain Final Halaman 9 dan 10	183
Gambar 4. 74 Desain Final Halaman 11 dan 12	183
Gambar 4. 75 Elemen Interaktif Buku 2	184
Gambar 4. 76 Cover Buku 3 : Phileo	184
Gambar 4. 77 Sketsa Halaman 1 dan 2	184
Gambar 4. 78 Sketsa Halaman 3 dan 4	185
Gambar 4. 79 Sketsa Halaman 5 dan 6	185
Gambar 4. 80 Sketsa Halaman 7 dan 8	185
Gambar 4. 81 Sketsa Halaman 9 dan 10	185
Gambar 4. 82 Sketsa Halaman 11 dan 12	185
Gambar 4. 83 Desain Final Halaman 1 dan 2	186
Gambar 4. 84 Desain Final Halaman 3 dan 4	186
Gambar 4. 85 Desain Final Halaman 5 dan 6	186
Gambar 4. 86 Desain Final Halaman 7 dan 8	186
Gambar 4. 87 Desain Final Halaman 9 dan 10	187
Gambar 4. 88 Desain Final Halaman 11 dan 12	187
Gambar 4. 89 Elemen Interaktif Buku 3	187
Gambar 4. 90 Elemen Interaktif dengan Mika	188
Gambar 4. 91 Kemasan.....	188
Gambar 4. 92 Kotak Pensil dan Spidol.....	189
Gambar 4. 93 Kotak Makan.....	189
Gambar 4. 94 Botol Minum	189
Gambar 4. 95 Gelas.....	190
Gambar 4. 96 Piring, Sendok dan Garpu	190

Gambar 4. 97 Stiker	191
Gambar 4. 98 Gantungan Kunci	191

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Komparator.....	66
Tabel 2. 2 Studi Eksisting	70
Tabel 3. 1 Jadwal kegiatan sampel target audiens pada hari sekolah	98
Tabel 3. 2 Jadwal kegiatan sampel target audiens dalam satu hari minggu	100
Tabel 4. 1 Paginasi Seri Agape	115
Tabel 4. 2 Paginasi Seri Storge	125
Tabel 4. 3 Paginasi Seri Phileo	136
Tabel 4. 4 Uraian Media Utama.....	165
Tabel 4. 5 Rincian Anggaran Proyek	191

DAFTAR LAMPIRAN

Wawancara dengan Narasumber	196
Kuesioner	196
Observasi	199
Dokumentasi Pameran	200
Formulir Asistensi Seminar	202
Formulir Asistensi Tugas Akhir.....	204
Formulir Validasi Kesiapan Tugas Akhir	206
Formulir Pengajuan Judul Tentatif Tugas Akhir	207