

# **TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SENI PAHAT  
TROWULAN SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA BAGI ANAK  
USIA 8 – 10 TAHUN**

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



**Diajukan Oleh :  
Novia Kurniasari  
21052010070**

**Dosen Pembimbing 1 :  
Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.**

**Dosen Pembimbing 2 :  
Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN "VETERAN"  
JAWA TIMUR  
2025**

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SENI PAHAT**  
**TROWULAN SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA BAGI ANAK**  
**USIA 8 – 10 TAHUN**

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



Diajukan Oleh :

**Novia Kurniasari**

21052010070

Dosen Pembimbing 1 :

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

Dosen Pembimbing 2 :

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

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

**2025**



**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SENI PAHAT**  
**TROWULAN SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA BAGI ANAK**  
**USIA 8 – 10 TAHUN**

Disusun Oleh:

**NOVIA KURNIASARI**

**21052010070**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal : 19 Mei 2025

**Pembimbing 1**



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

**NIP. 19880428 201803 2001**

**Penguji 1**



**Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn.**  
**NIP. 19941124 202406 2002**

**Pembimbing 2**



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

**NIP. 19900611 201803 2001**

**Penguji 2**



**Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn.**  
**NIP. 19851106 201903 1002**

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.**

**NIPPK. 19710916 202121 1004**



**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SENI PAHAT**  
**TROWULAN SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA BAGI ANAK**  
**USIA 8 – 10 TAHUN**


Disusun Oleh:  
**NOVIA KURNIASARI**  
**21052010070**

Disetujui Oleh


**Pembimbing 1**

**Pembimbing 2**

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

  
**Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.**  
**NIP. 19900611 201803 2001**

**Koordinator Program Studi**  
**Desain Komunikasi Visual**

  
**Masnuna, S.T., M.Sn.**  
**NIPPPK. 19840512 202121 2004**

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Novia Kumiasari

NPM : 21052010070

Program : Sarjana(S1)/~~Magister (S2)~~ /~~Doktor (S3)~~

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi\* 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 ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi 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, 11 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Novia Kumiasari  
21052010070

## ABSTRAK

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan keanekaragaman budaya, termasuk seni, tradisi, dan kearifan lokal. Salah satu daerah yang memiliki warisan budaya dari Kerajaan Besar adalah Trowulan yang merupakan bekas pusat Kerajaan Majapahit. Trowulan menyimpan berbagai peninggalan sejarah dan budaya yang perlu dilestarikan di tengah globalisasi yang membuat minat generasi muda terhadap warisan busaya lokal menurun. Hal ini menjadi salah satu urgensi krisis identitas budaya pada generasi muda. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan seni dan tradisi kerajaan majapahit terutama yang terletak di daerah cagar budaya trowulan kepada anak anak melalui perancangan sebuah buku ilustrasi yang memperkenalkan seni dan tradisi Trowulan kepada anak-anak, sebagai upaya pelestarian budaya. Buku ilustrasi dirancang dengan pendekatan visual yang menarik dan interaktif agar sesuai dengan perkembangan kognitif anak-anak. Dengan adanya buku ini, diharapkan anak-anak dapat lebih mengenal, mengapresiasi, dan merasa memiliki tanggung jawab dalam melestarikan budaya lokal, khususnya seni patung yang menjadi salah satu ikon budaya Trowulan. Selain itu, buku ini juga berperan sebagai sarana edukasi yang menyenangkan dalam mengenalkan sejarah dan tradisi lokal. Buku ilustrasi ini diharapkan tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menarik, tetapi juga mampu menumbuhkan kesadaran pada generasi muda akan pentingnya melestarikan budaya lokal di tengah arus globalisasi. Dalam konteks pendidikan, buku ini juga bisa menjadi materi pendukung dalam pengajaran budaya lokal di tingkat Sekolah Dasar, yang hingga kini masih terbatas.

**Kata Kunci:** Warisan Budaya, Seni Patung, Tradisi Trowulan, Buku Ilustrasi, Pelestarian Budaya, Anak-anak.

## ABSTRACT

*Indonesia is an archipelago rich in cultural diversity, including arts, traditions, and local wisdom. One region renowned for its cultural heritage from a great kingdom is Trowulan, the former center of the Majapahit Kingdom. Trowulan holds numerous historical and cultural relics that need to be preserved amid globalization, which has diminished the younger generation's interest in local cultural heritage. This situation underscores the urgency of addressing the cultural identity crisis among the youth. This research aims to introduce the arts and traditions of the Majapahit Kingdom, particularly those found in Trowulan's cultural heritage site, to children through the design of an illustrated book. The book is designed to present the arts and traditions of Trowulan in a visually appealing and interactive manner, tailored to the cognitive development of children. By engaging with this book, children are expected to gain a deeper understanding, appreciation, and sense of responsibility toward preserving local culture, especially sculpture art, which is a cultural icon of Trowulan. In addition, the book serves as an enjoyable educational tool for introducing local history and traditions. It is intended not only as an engaging learning medium but also as a means to foster awareness among the younger generation of the importance of preserving local culture in the face of globalization. In an educational context, this book could also serve as supplementary material for teaching local culture at the elementary school level, where such resources are still limited.*

**Keywords:** *Cultural Heritage, Sculpture Art, Trowulan Traditions, Illustrated Book, Cultural Preservation, Children.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT dengan segala Rahmat-Nya serta kesehatan yang telah di berikan kepada penulis sehingga Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif tentang Seni Pahat Trowulan Sebagai Upaya Pelestarian Budaya untuk anak 8-10 Tahun ini dapat terselesaikan dengan baik. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan budaya lokal sejak dini kepada anak-anak 8-10 tahun yang berlokasi dekat dengan Situs Pelestarian Cagar Budaya Trowulan. Perancangan Buku

Ilustrasi Interaktif tentang Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif tentang Seni Trowulan Sebagai Upaya Pelestarian Budaya untuk anak 8-10 Tahun ini juga tidak lepas dari dukungan pihak-pihak yang telah membantu dan berperan penting dalam hal ini. Perancangan ini terselesaikan berkat adanya bimbingan dan masukan serta bantuan dari mereka, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat iman, kesehatan, kesabaran, kekuatan dan kelancaran untuk menyelesaikan perancangan ini.
2. Kedua orang tua penulis dan keluarga besar yang selalu memberikan motivasi, dukungan kepercayaan, dan dukungan materi kepada penulis. Terutama adik saya yang siap sedia meminjamkan sepedanya untuk digunakan demi kelancaran penelitian ini.
3. Kepada Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds selaku dosen pembimbing utama yang selalu memberikan bimbingan dengan sabar dan tidak pernah lelah memberikan motivasi sehingga penulis selalu bisa melihat harapan untuk bisa menyelesaikan perancangan ini.
4. Kepada Ibu Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn. selaku penguji 1 yang telah dengan sabar menguji dan memberi masukan dalam perancangan ini.
5. Kepada Aris Sutejo, S.Sn, M.Sn. selaku penguji 2 yang telah dengan sabar menguji dan memberi masukan dalam perancangan ini.
6. Kepada keluarga mahasiswa DKV UPN Angkatan 2021 yang telah membantu memberikan saran dan masukan dalam proses perancangan ini.
7. Kepada sahabat saya dan teman-teman yang telah memberikan banyak bantuan kepada penulis dalam proses perancangan ini.
8. Dalam penulisan Perancangan ini penulis menyadari bahwa dalam perancangan Buku Ilustrasi Interaktif tentang Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif tentang Seni Dan Tradisi Trowulan Sebagai Upaya Pelestarian Budaya untuk anak 8-10Tahun ini masih banyak kekurangan untuk menuju kata sempurna, karena keterbatasan dan kemampuan yang penulis miliki. Dengan senang hati, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan perancangan ini.

Surabaya, 21 Oktober 2024

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi5</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar belakang .....	1
1.2. Identifikasi masalah.....	7
1.3. Rumusan masalah.....	8
1.4. Batasan masalah .....	8
1.5. Tujuan perancangan.....	8
1.6. Manfaat hasil perancangan .....	8
1.7. Kerangka perancangan .....	9
<b>BAB II: LANDASAN TEORI &amp; STUDI EKSISTING</b> .....	<b>10</b>
2.1. Definisi Operasional Judul.....	10
2.1.1. Definisi Buku Ilustrasi Interaktif .....	10
2.1.2. Definisi Buku Interaktif .....	10
2.1.3. Definisi Seni dan Tradisi .....	10
2.1.4. Situs Cagar Budaya Trowulan .....	11
2.1.5. Definisi Seni Pahat dan Patung.....	11
2.1.6. Media Pelestarian Budaya .....	12
2.1.7. Anak Usia 8 - 10 Tahun .....	12
2.2. Landasan Teori Buku Ilustrasi .....	12
2.2.1. Buku Anak .....	12
2.2.2. Buku Cerita Bergambar .....	13
2.2.3. Anatomi Buku .....	14

2.2.4. Jenis Jenis Buku .....	16
2.2.5. Jenis Buku berdasarkan Bahan .....	17
2.2.6. Jenis Buku berdasarkan Usia Pembaca .....	19
2.2.7. Buku Interaktif .....	21
2.2.8. Persenjangan Buku .....	25
2.3. Landasan Desain Komunikasi Visual .....	30
2.3.1. Ilustrasi .....	30
2.3.2. Tipografi .....	37
2.3.3. Layout Buku Anak .....	40
2.3.4. Warna.....	42
2.4. Landasan Teori Seni Pahat dan Patung.....	44
2.4.1. Sejarah Seni Pahat dan Patung .....	44
2.4.2. Macam Bentuk Patung .....	45
2.4.3. Jenis Patung Berdasarkan Bentuknya .....	46
2.4.4. Jenis Patung Berdasarkan Jenisnya .....	47
2.4.5. Jenis Patung Berdasarkan Fungsinya .....	48
2.4.6. Jenis Patung Berdasarkan Coraknya .....	49
2.4.7. Bentuk – Bentuk Patung dan Contohnya .....	49
2.4.8. Fungsi Seni Patung .....	51
2.5. Teori Penceritaan Ensiklopedia .....	51
2.6. Pelestarian Budaya .....	52
2.7. Landasan Teori Psikologi Anak Usia 8 – 10 Tahun .....	54
2.8. Stakeholder .....	55
2.9 Studi Eksisting .....	56
2.9 Studi Komparator .....	64
<b>BAB III: METODOLOGI DESAIN .....</b>	<b>70</b>
3.1. Metode Perancangan .....	70
3.2. Objek Perancangan.....	70
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	71
3.3.1. Data Primer .....	71
3.3.2. Data Sekunder .....	80
3.4. Analisis Data Observasi .....	81

3.5. Analisis Data Wawancara .....	83
3.6. Analisis Hasil FGD dengan siswa Kelas 5 SDN Trowulan .....	91
3.7. Analisis Data Kuisisioner .....	92
3.8. Analisis Consumer Insight .....	93
3.9. Analisis Consumer Journey.....	94
3.10. Analisis TOWS Matrix .....	99
3.10. Sintesa Data.....	103
<b>BAB IV : KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN .....</b>	<b>105</b>
4.1. Perumusan Konsep.....	105
4.1.1. Perumusan Konsep.....	105
4.1.2. Definisi Keyword.....	106
4.1.3. Makna Denotatif.....	106
4.1.4. Makna Konotatif .....	106
4.1.5. Konsep Kreatif .....	106
4.1.5. Konsep Verbal.....	107
4.1.5. Konsep Visual .....	119
4.1.5. Konsep Media .....	124
4.2. Proses Perancangan Desain.....	126
4.2.1. <i>Rough Design</i> (Sketsa Kasar) .....	126
4.2.2. Komprehensif Desain .....	131
4.2.3. Validasi Desain .....	133
4.2.4. Desain Final .....	138
4.3. Implementasi Desain.....	141
4.3.1. Media Utama .....	141
4.3.2. Media Pendukung .....	141
4.3.3. Booth Pameran .....	145
4.2. Anggaran Biaya Produksi .....	146
<b>BAB V : PENUTUP .....</b>	<b>150</b>
5.1. Kesimpulan .....	150
5.2. Saran.....	150
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>151</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>155</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kegiatan Pelestarian Budaya di Museum Trowulan .....	2
Gambar 1.2 Bu Winarmi S.Pd (Guru Seni Budaya SMP Trowulan) .....	3
Gambar 1.3 Buku Panduan Ajar Guru Seni Budaya .....	6
Gambar 1.4 Kerangka Perancangan .....	9
Gambar 2.1 Buku.....	13
Gambar 2.2 Buku Ilustrasi.....	13
Gambar 2.3 Cover Buku.....	14
Gambar 2.4 Bagian Depan Buku.....	15
Gambar 2.5 Bagian Isi Buku .....	15
Gambar 2.6 Bagian Belakang Buku .....	16
Gambar 2.7 Perbedaan Buku Fiksi dan Nonfiksi .....	17
Gambar 2.8 Soft Book .....	17
Gambar 2.9 Hard Book.....	18
Gambar 2.10 Paper Book.....	18
Gambar 2.11 Board Books .....	19
Gambar 2.12 Picture Book .....	19
Gambar 2.13 Paper Book.....	20
Gambar 2.14 Buku Remaja .....	20
Gambar 2.15 Buku Interaktif.....	21
Gambar 2.16 Pop Up Book.....	22
Gambar 2.17 Peek a Boo .....	22
Gambar 2.18 Participation Book .....	23
Gambar 2.19 Hidden Object.....	23
Gambar 2.20 Sound Book .....	24
Gambar 2.21 Touch and Feel Book.....	24
Gambar 2.22 Ilustrasi pada Buku Anak.....	32
Gambar 2.23 Ilustrasi Kartun .....	33
Gambar 2.24 Ilustrasi Dekoratif .....	33
Gambar 2.25 Ilustrasi Karikatur .....	34
Gambar 2.26 Ilustrasi Naturalis.....	34

Gambar 2.27 Ilustrasi Cerita Bergambar .....	35
Gambar 2.28 Ilustrasi Manual .....	35
Gambar 2.29 Ilustrasi Gabungan .....	36
Gambar 2.30 Ilustrasi Digital .....	36
Gambar 2.31 Font Serif .....	37
Gambar 2.32 Font Sans Serif.....	38
Gambar 2.33 Font Script .....	38
Gambar 2.34 Font Dekoratif.....	39
Gambar 2.35 Single / Satu halaman .....	40
Gambar 2.36 Spread / Tebaran .....	41
Gambar 2.37 Lepas an / Spot.....	41
Gambar 2.38 Teori Warna .....	43
Gambar 2.39 Lepas an / Spot.....	43
Gambar 2.40 Patung GWK Bali .....	45
Gambar 2.41 Patung Modern.....	46
Gambar 2.42 Patung Figuratif .....	46
Gambar 2.43 Patung Non-Figuratif.....	47
Gambar 2.44 Patung Zonde Bosse .....	47
Gambar 2.45 Relief.....	48
Gambar 2.46 Free Standing .....	49
Gambar 2.47 Zonde .....	50
Gambar 2.48 Torso .....	50
Gambar 2.49 Boss.....	50
Gambar 2.50 Kepala .....	51
Gambar 2.51 Sampul buku Jejak Peradaban Majapahit .....	57
Gambar 2.52 Sampul buku Seni dan Bangunan Bersejarah Patung .....	60
Gambar 3.1 Observasi Pembelajaran di Sekolah .....	71
Gambar 3.2 Observasi Buku anak ke Gramedia Store Mojokerto .....	72
Gambar 3.3 Observasi ke Museum Trowulan .....	72
Gambar 3.4 Wawancara dengan Ibu Putri Nur Andamariw', S.Pd.....	73
Gambar 3.5 Wawancara dengan Ibu Winarmi S.Pd.....	74
Gambar 3.6 Wawancara dengan M. Danish Abdillah .....	74

Gambar 3.7 Wawancara dengan Aqilla .....	75
Gambar 3.8 Wawancara dengan Ibu Titi Surti Nastiti .....	76
Gambar 3.9 Wawancara dengan Mas Miswar .....	77
Gambar 3.10 Wawancara dengan Mas Arif Riyanto.....	77
Gambar 3.11 Wawancara dengan Pak Deni .....	78
Gambar 3.12 Focus Group Discussion .....	78
Gambar 3.13 Pengisian Kuisisioner .....	79
Gambar 3.15 Foto Muhammad Danis Abdillah (kanan) dan penulis (kiri) di situs pelestarian cagar budaya .....	95
Gambar 3.16 Foto bersama Aqilla (tengah) dan penulis (kiri) .....	97
Gambar 4.1 Bagan Perumusan Keyword .....	105
Gambar 4.2 Bagan Perumusan Konsep Kreatif .....	107
Gambar 4.3 Gaya Ilustrasi .....	119
Gambar 4.4 Referensi Desain Karakter Aruna .....	120
Gambar 4.5 Referensi Desain Karakter Genta .....	121
Gambar 4.6 Referensi Penggunaan Warna .....	121
Gambar 4.7 Referensi Penggunaan Font Judul .....	122
Gambar 4.8 Referensi Penggunaan Font Isi .....	123
Gambar 4.9 Referensi Penggunaan Layout .....	123
Gambar 4.10 Eksplorasi Sketsa Judul Buku .....	126
Gambar 4.11 Alternatif Sketsa Sampul Buku .....	127
Gambar 4.12 Alternatif Sketsa Karakter Aruna .....	128
Gambar 4.13 Alternatif Sketsa Karakter Genta .....	128
Gambar 4.14 Sketsa dan Paginasil Halaman Buku .....	129
Gambar 4.15 Dummy Interaktif Buku .....	130
Gambar 4.16 Alternatif Sketsa Sampul Buku .....	130
Gambar 4.17 Alternatif Sketsa Sampul Buku .....	131
Gambar 4.18 Desain Kerangka Interaktif.....	131
Gambar 4.19 Alternatif Desain Karakter Aruna.....	132
Gambar 4.20 Alternatif Desain Karakter Genta .....	132
Gambar 4.21 Prosentase Alternatif Desain Buku yang Terpilih .....	133
Gambar 4.22 Alternatif Desain Sampul Buku berdasarkan validasi ahli. ....	134



Gambar 4.23 Prosentase Alternatif Desain Karakter Aruna.....	135
Gambar 4.24 Prosentase Alternatif Desain Karakter Genta yang Terpilih .....	136
Gambar 4.25 Desain Final Judul Buku.....	136
Gambar 4.26 Prosentase Alternatif Desain Karakter Aruna yang Terpilih .....	137
Gambar 4.27 Mock-up Desain Final Sampul Buku .....	137
Gambar 4.28 Desain Final Karakter Aruna .....	138
Gambar 4.29 Desain Final Karakter Genta .....	138
Gambar 4.30 Desain Final Isi Buku .....	139
Gambar 4.31 Desain Final Kerangka Pop Up dan Interaktif.....	140
Gambar 4.32 Desain Final Kerangka Pop Up dan Interaktif yang telah disusun.....	141
Gambar 4.33 Media Pendukung Topi.....	141
Gambar 4.34 Media Pendukung Kaos.....	142
Gambar 4.35 Media Pendukung Tumbler .....	142
Gambar 4.36 Media Pendukung Bantal.....	142
Gambar 4.37 Media Pendukung Case HP .....	143
Gambar 4.38 Media Pendukung Gantungan Kunci.....	143
Gambar 4.39 Media Pendukung Stiker.....	143
Gambar 4.40 Media Pendukung ToteBag .....	144
Gambar 4.41 Media Pendukung Buku Catatan .....	144
Gambar 4.42 Media Pendukung Ring Note.....	144
Gambar 4.43 Media Pendukung Pembatas Buku .....	145
Gambar 4.44 Media Pendukung Spidol.....	145
Gambar 4.45 Desain Booth Pameran .....	146

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persenjangan Buku .....	27
Tabel 2.2 Studi Eksisting Jejak Peradaban Majapahit .....	57
Tabel 2.3 Studi Eksisting Seni bangunan bersejarah PATUNG .....	61
Tabel 2.4 Studi Komparator Mari mengenal hutan bersama Chikapedia .....	65
Tabel 2.5 Studi Komparator Ensiklopedia Balita Cerdas .....	68
Tabel 3.1 Analisis Consumer Journey (Danish).....	95
Tabel 3.2 Analisis Consumer Journey (Aqilla) .....	97
Tabel 3.2 Analisis TOWS Matrix .....	99
Tabel 4.1 Struktur Teks Cerita .....	109
Tabel 4.2 Paginasi Buku .....	109
Tabel 4.3 Anggaran Merchandise.....	146
Tabel 4.4 Anggaran Produksi Buku Satuan.....	147
Tabel 4.5 Anggaran Biaya Designer.....	147

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Data Wawancara .....	155
Lampiran Kuesioner .....	161
Lampiran Berkas Perizinan .....	165
Lampiran Lembar Asistensi .....	171
Lampiran Dokumentasi Pameran .....	177