

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF TENTANG BAHASA KRAMA ALUS UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA JAWA MATARAMAN PADA USIA 10-12 TAHUN

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



Oleh :

Dwi Nur Azizah
21052010063

Pembimbing 1 :

Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds

Pembimbing 2:

Masnuna, S.T., M.Sn

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

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF TENTANG
BAHASA KRAMA ALUS UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA JAWA
MATARAMAN PADA USIA 10-12 TAHUN

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



Oleh :

Dwi Nur Azizah

21052010063

Pembimbing 1 :

Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds

Pembimbing 2:

Masnuna, S.T., M.Sn

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

2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF TENTANG BAHASA KRAMA
ALUS UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA JAWA MATARAMAN PADA USIA 10-12
TAHUN

Disusun Oleh:
DWI NUR AZIZAH
21052010063

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 21 Mei 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds
NIP. 19880505 201903 1018



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

Penguji I



Aninditva Daniar, S.Sn., M.Sn
NIP. 199411242024062002

Penguji II



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

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)
Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Solichin, S.T., M.T.
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF TENTANG BAHASA KRAMA
ALUS UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA JAWA MATARAMAN PADA USIA 10-12
TAHUN

Disusun Oleh:
DWI NUR AZIZAH
21052010063

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 21 Mei 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds
NIP. 19880505 201903 1018



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

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 202121 2004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwi Nur Azizah
NPM : 21052010063
Program : Sarjana (S1)
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



Dwi Nur Azizah

Dwi Nur Azizah
NPM 21052010063

ABSTRAK

Bahasa Krama Alus merupakan bagian dari kearifan budaya lokal yang mencerminkan kesantunan bagi masyarakat Suku Jawa. Namun, dengan adanya arus globalisasi menyebabkan penurunan penutur bahasa Krama Alus terutama pada generasi muda. Kebanyakan orang tua memilih untuk mengajarkan bahasa Indonesia atau bahasa asing kepada anak-anak mereka dengan alasan kemudahan dalam berkomunikasi dan untuk menghadapi masa depan. Banyak anak-anak merasa bahwa bahasa Krama Alus sulit untuk dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar anak-anak tertarik untuk mempelajari dan menerapkan bahasa Krama Alus dalam kehidupan sehari-hari.

Solusi yang tepat bagi permasalahan tersebut yaitu buku ilustrasi interaktif berupa *pop-up* yang disertai *QR code* yang berisi suara. Buku ilustrasi interaktif sangat digemari oleh anak-anak karena memiliki efek berupa 3 Dimensi. Selain itu, terdapat *QR code* suara yang berisi contoh pengucapan bahasa Krama Alus agar anak-anak dapat mengikuti dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan dengan adanya buku ilustrasi interaktif ini, anak-anak dapat belajar berbahasa Krama Alus serta melestarikan budaya. Perancangan ini melibatkan anak-anak yang berada di wilayah kelompok budaya Mataraman Jawa Timur yang berusia 10-12 tahun dimana mereka menempuh kelas 4-6 pada jenjang Sekolah Dasar.

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif kemudian dianalisis secara deskriptif. Data-data yang diperoleh berupa data primer dan sekunder dengan melibatkan proses wawancara, FGD (*Focus Grup Discussion*), kuesioner, dan studi literatur. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan didapatkan hasil berupa kata kunci yang kemudian digunakan sebagai acuan dalam perancangan.

Melalui perancangan buku ilustrasi interaktif ini, diharapkan siswa sekolah dasar, terutama pada rentang usia 10-12 tahun, dapat lebih memahami serta mengimplementasikan bahasa Krama Alus dalam kehidupan sehari-hari. Selain sebagai media pembelajaran, buku ini juga berperan dalam melestarikan bahasa dan budaya Jawa Mataraman yang semakin tergerus oleh arus globalisasi.

Kata Kunci : Budaya, Ilustrasi, Interaktif, Jawa, Krama

ABSTRACT

Krama Alus language is part of the local cultural wisdom that reflects politeness for the Javanese people. However, with the flow of globalization, there has been a decline in Krama Alus language speakers, especially among the younger generation. Most parents choose to teach Indonesian or a foreign language to their children for reasons of ease of communication and to face the future. Many children feel that Krama Alus language is difficult to understand and apply in their daily lives. To overcome this problem, innovative and interesting learning media are needed so that children are interested in learning and applying Krama Alus language in their daily lives.

The right solution to this problem is an interactive illustration book in the form of a pop-up accompanied by a QR code containing sound. Interactive illustration books are very popular with children because they have a 3D effect. In addition, there is a sound QR code containing examples of Krama Alus language pronunciation so that children can follow and implement it in their daily lives. It is hoped that with this interactive illustration book, children can learn to speak Krama Alus and preserve culture. This design involves children in the Mataraman cultural group area of East Java aged 10-12 years where they are in grades 4-6 at the Elementary School level.

This design uses qualitative and quantitative methods then analyzed descriptively. The data obtained are in the form of primary and secondary data involving the interview process, FGD (Focus Group Discussion), questionnaires, and literature studies. The data obtained are then analyzed and the results are in the form of keywords which are then used as a reference in the design.

Through the design of this interactive illustration book, it is hoped that elementary school students, especially in the 10-12 year age range, can better understand and implement the Krama Alus language in everyday life. In addition to being a learning medium, this book also plays a role in preserving the Mataraman Javanese language and culture which is increasingly being eroded by the flow of globalization.

Keywords: *Culture, Illustration, Interactive, Java, Krama*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Tentang Bahasa Krama Alus untuk Melestarikan Budaya Jawa Mataraman pada Usia 10-12 Tahun”. Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa tidak akan dapat menyelesaikannya tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya.
2. Bapak, Mama, Mbak, dan Adik serta seluruh keluarga atas cinta, doa, dan dukungan tanpa henti yang menjadi semangat utama dalam setiap langkah.
3. Bapak Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds dan Ibu Masnuna S.T., M.Sn selaku pembimbing 1 dan 2 atas bimbingan dan saran yang sangat membangun.
4. Ibu Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn dan Bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A. selaku penguji 1 dan 2 atas masukan dan arahnya.
5. Narasumber yang telah membantu penulis dalam proses pengumpulan data untuk perancangan ini.
6. Sahabat penulis sejak SMP yaitu Dara, Deby, dan Nursita yang telah menjadi tempat berbagi cerita, semangat, dan motivasi selama masa studi. Serta teman-teman dekat, Zakiyah, Fitria, Zakkiya, Rachel, Irene, dan Salsa yang membantu selama masa perkuliahan serta memberikan semangat serta saling *support* satu sama lain.
7. Seluruh anggota NCT, terutama Mark, yang telah memotivasi penulis melalui karya, semangat, dan dedikasi mereka, sehingga penulis mampu menjaga konsistensi serta semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini hingga tuntas.
8. Semua pihak yang turut membantu secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari adanya kekurangan dalam Tugas Akhir ini dan terbuka terhadap kritik serta saran yang membangun. Semoga karya ini bermanfaat secara akademis maupun praktis bagi pihak-pihak terkait.

Surabaya, 04 Juni 2025

DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Batasan Masalah	7
1.5 Tujuan Perancangan.....	8
1.6 Manfaat Hasil Perancangan.....	8
1.7 Kerangka Perancangan	10
BAB II	11
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING.....	11
2.1 Definisi Operasional Judul.....	11
2.1.1 Buku Ilustrasi.....	11
2.1.2 Buku Interaktif.....	11
2.1.3 Bahasa Krama	12
2.1.4 Pelestarian Budaya.....	12
2.1.5 Anak Usia 10-12 Tahun	13
2.2 Landasan Teori Buku	13
2.2.1 Buku Cerita Anak.....	13
2.2.2 Macam-Macam Buku Cerita Anak	13
2.2.3 Anatomi Buku Cerita Anak.....	15
2.2.4 Perjenjangan Buku Cerita Anak.....	16
2.2.5 Buku Interaktif.....	17
2.2.6 Teknik Buku Moveable Book atau Pop-Up.....	21
2.3 Landasan Teori Bahasa	26
2.3.1 Pengertian Bahasa.....	26
2.3.2 Sejarah Bahasa di Indonesia	26

2.3.3	Bahasa Jawa	26
2.3.4	Tingkatan Bahasa Jawa	27
2.4	Landasan Teori Budaya.....	28
2.4.1	Pengertian Budaya	28
2.4.2	Keberagaman Budaya di Indonesia	28
2.4.3	Budaya Jawa	29
2.4.4	Kelompok Budaya Jawa Mataraman	29
2.4.5	Pelestarian Budaya Jawa Mataraman.....	30
2.5	Landasan Teori Penceritaan	31
2.5.1	Jenis Cerita.....	31
2.5.2	Unsur Cerita	33
2.5.3	Struktur Teks Cerita	33
2.6	Landasan Teori Karakteristik Anak Usia 10-12 Tahun.....	34
2.6.1	Karakteristik Anak Usia 10-12 Tahun.....	34
2.7	Landasan Teori Ilustrasi Buku Anak	35
2.7.1	Ilustrasi pada Buku Cerita.....	35
2.7.2	Teknik Ilustrasi Digital	37
2.7.3	Tipografi.....	38
2.7.4	Layout	43
2.7.5	Warna	44
2.8	Studi Eksisting.....	47
2.8.1	Analisis Studi Eksisting	47
2.9	Studi Komparator	50
2.9.1	Analisis Studi Komparator.....	50
BAB III.....		54
METODOLOGI PERANCANGAN.....		54
3.1	Metode Perancangan	54
3.2	Objek Perancangan	54
3.2.1	Populasi (Target Segmen)	54
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	55
3.3.1	Data Primer	55
3.3.2	Data Sekunder.....	60
3.4	Teknik Analisis Data	64

3.4.1	Analisis Hasil Kuesioner.....	65
3.4.2	Analisis Hasil Wawancara	66
3.4.3	Analisis Hasil Observasi	68
3.4.5	Analisis SWOT	71
3.4.6	Analisis <i>Consumer Insight</i>	72
3.4.7	Analisis <i>Consumer Journey</i>	72
3.5	Sintesis Data	76
3.6	USP (<i>Unique Selling Proposition</i>).....	77
BAB IV		78
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN		78
4.1	Perumusan Konsep	78
4.1.1	Keyword.....	78
4.1.2	Definisi Keyword.....	79
4.1.3	Konsep Verbal	79
4.1.4	Konsep Visual	89
4.1.5	Konsep Media	94
4.2	Proses Perancangan Desain	99
4.2.1	Sketsa Kasar.....	99
4.2.2	Komperehensif Desain.....	104
4.2.3	Desain Final	111
4.3	Implementasi Desain.....	114
4.4	Anggaran Biaya Produksi	117
BAB V		120
KESIMPULAN		120
5.1	Kesimpulan.....	120
5.2	Saran	120
DAFTAR PUSTAKA		121
LAMPIRAN		126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pengisian Kuesioner di SDI Darush Sholihin, 2024	3
Gambar 1. 2 Hasil Kuesioner, 2024	4
Gambar 1. 3 Kerangka Perancangan, 2024.....	10
Gambar 2. 1 Contoh Storybook, 2024	14
Gambar 2. 2 Isi Storybook, 2024	14
Gambar 2. 3 Contoh <i>Picture Book</i> , 2020	15
Gambar 2. 4 Isi <i>Picture Book</i> , 2020	15
Gambar 2. 5 Anatomi Buku, 2020	15
Gambar 2. 6 Klasifikasi Perjenjangan Buku, 2020	16
Gambar 2. 7 Perjenjangan Buku C, 2020	17
Gambar 2. 8 <i>Moveable Book</i> , 2024.....	18
Gambar 2. 9 Buku Interaktif <i>Peek a Boo</i> , 2024	18
Gambar 2. 10 Buku Interaktif <i>Participation</i> , 2024.....	19
Gambar 2. 11 Buku Interaktif <i>Hidden Object</i> , 2024.....	19
Gambar 2. 12 Buku Interaktif <i>Play a Song</i> , 2024.....	20
Gambar 2. 13 Buku Interaktif <i>Touch and Feel</i> , 2024	20
Gambar 2. 14 Buku Interaktif Campuran, 2024	21
Gambar 2. 15 Teknik <i>Transformations</i> , 2024	21
Gambar 2. 16 Teknik <i>Peepshow</i> , 2024	22
Gambar 2. 17 Teknik <i>Carousel</i> , 2024	22
Gambar 2. 18 Teknik <i>Volvelles</i> , 2024	22
Gambar 2. 19 Teknik <i>Pull Tabs</i> , 2024.....	23
Gambar 2. 20 Teknik <i>Box and Cylinder</i> , 2024	23
Gambar 2. 21 Teknik <i>V-Folding</i> , 2024	24
Gambar 2. 22 Teknik <i>Internal Stand</i> , 2024.....	24
Gambar 2. 23 Teknik <i>Mouth</i> , 2024	24
Gambar 2. 24 Teknik <i>Rotary</i> , 2024.....	25
Gambar 2. 25 Teknik <i>Parallel Slide</i> , 2024.....	25
Gambar 2. 26 Struktur Tingkatan Bahasa Jawa, 2020	27
Gambar 2. 27 Persebaran Wilayah Kerajaan Mataram, 2021	30
Gambar 2. 28 Contoh <i>Spread Full Bleed</i> , 2019	35
Gambar 2. 29 Contoh <i>Spread</i> dengan bingkai, 2019	36
Gambar 2. 30 Contoh Satu Halaman, 2019	36
Gambar 2. 31 Contoh <i>Spot</i> , 2019.....	37
Gambar 2. 32 Contoh Ilustrasi Vektor, 2024.....	38
Gambar 2. 33 Contoh Ilustrasi Bitmap, 2024	38
Gambar 2. 34 Contoh <i>Typeface Black Letter</i> , 2024	39
Gambar 2. 35 Contoh <i>Humanist</i> , 2024	40
Gambar 2. 36 Contoh <i>Typeface Old Style</i> , 2024	40
Gambar 2. 37 Contoh <i>Typeface Transitional</i> , 2024	41
Gambar 2. 38 Contoh <i>Typeface Modern</i> , 2024	41

Gambar 2. 39 Contoh <i>Typeface Slab Serif</i> , 2024	41
Gambar 2. 40 Contoh <i>Typeface Sans Serif</i> , 2024.....	42
Gambar 2. 41 Contoh <i>Typeface Script and Cursive</i> , 2024.....	42
Gambar 2. 42 Contoh <i>Typeface Display</i> , 2024	43
Gambar 2. 43 Warna Primer, 2024.....	44
Gambar 2. 44 Warna Sekunder, 2024	44
Gambar 2. 45 Warna Tersier, 2024.....	45
Gambar 2. 46 Warna Analogus, 2024	45
Gambar 2. 47 Warna Komplementer, 2024.....	45
Gambar 2. 48 Warna Panas, 2024	46
Gambar 2. 49 Warna Dingin, 2024	46
Gambar 2. 50 Sampul Buku <i>Tantri Basa</i> , 2017.....	47
Gambar 2. 51 Sampul Buku <i>Pop Up Butterflies</i> , 2024.....	50
Gambar 3. 1 Profil Guru Wali Kelas 4 SDN 2 Sanggrahan, 2024	56
Gambar 3. 2 Profil Wali Murid Siswa, 2024.....	57
Gambar 3. 3 Profil Siswa, 2024	58
Gambar 3. 4 Profil Illustrator Buku Cerita Anak, 2024	59
Gambar 3. 5 Observasi di SDN 2 Sanggrahan, 2024.....	69
Gambar 3. 6 Observasi di Perpustakaan Umum Kota Surabaya, 2024	70
Gambar 3. 7 Observasi di Gramedia Kota Surabaya, 2024	71
Gambar 3. 8 Foto Niha, 2024.....	72
Gambar 3. 9 Foto Riki, 2024	74
Gambar 4. 1 Alur Perumusan Keyword.....	78
Gambar 4. 2 Acuan Visual Gaya Gambar, 2024	89
Gambar 4. 3 Acuan Warna Hangat, 2024.....	90
Gambar 4. 4 Acuan Warna Tone Colorful, 2024.....	90
Gambar 4. 5 Acuan Karakter Bagus, 2024	91
Gambar 4. 6 Acuan Karakter Dimas, 2024	91
Gambar 4. 7 Acuan Karakter Ki Seno, 2024	92
Gambar 4. 8 Acuan Karakter Ibu Indah, 2024.....	92
Gambar 4. 9 Acuan Karakter Bu Laras, 2024.....	93
Gambar 4. 10 Acuan desain latar, 2024	93
Gambar 4. 11 Acuan desain interior, 2024.....	93
Gambar 4. 12 Typeface Alphakind, 2024	94
Gambar 4. 13 Typeface Nice Sugar, 2024	94
Gambar 4. 14 Contoh buku catatan, 2024.....	95
Gambar 4. 15 Contoh botol minum, 2024	96
Gambar 4. 16 Contoh kotak pensil, 2024	96
Gambar 4. 17 Contoh ransel, 2024	97
Gambar 4. 18 Contoh ransel, 2024	97
Gambar 4. 19 Contoh kaos anak, 2024.....	98
Gambar 4. 20 Contoh gantungan kunci, 2024	98
Gambar 4. 21 Contoh sticker set, 2024.....	98

Gambar 4. 22 Alternatif sketsa judul, 2024	99
Gambar 4. 23 Alternatif desain sampul, 2024.....	99
Gambar 4. 24 Alternatif sketsa desain karakter Bagus, 2024	100
Gambar 4. 25 Alternatif sketsa desain karakter Dimas, 2024.....	100
Gambar 4. 26 Alternatif sketsa desain karakter Ibu Indah, 2024.....	101
Gambar 4. 27 Alternatif sketsa desain karakter Ki Seno, 2024	101
Gambar 4. 28 Alternatif sketsa desain karakter Kakek Bagus, 2024.....	102
Gambar 4. 29 Paginasi Halaman, 2025.....	102
Gambar 4. 30 Storyboard, 2025.....	103
Gambar 4. 31 Dummy Pop up, 2025	103
Gambar 4. 32 Dummy Hidden Object, 2025	104
Gambar 4. 33 DummyPull Tabst, 2025.....	104
Gambar 4. 34 Komprehensif desain judul, 2025	105
Gambar 4. 35 Komprehensif desain sampul, 2025	105
Gambar 4. 36 Komprehensif desain karakter Bagus, 2025	106
Gambar 4. 37 Komprehensif desain karakter Dimas, 2025	106
Gambar 4. 38 Komprehensif desain karakter Ibu Bagus, 2025	106
Gambar 4. 39 Komprehensif desain karakter Kakek Bagus, 2025	107
Gambar 4. 40 Komprehensif desain karakter Bu Laras, 2025	107
Gambar 4. 41 Hasil kuesioner desain judul,2025	108
Gambar 4. 42 Hasil kuesioner desain karakter Bagus,2025	108
Gambar 4. 43 Hasil kuesioner desain karakter Dimas,2025	109
Gambar 4. 44 Hasil kuesioner desain karakter Ibu Indah,2025	109
Gambar 4. 45 Hasil kuesioner desain karakter Ki Seno,2025	110
Gambar 4. 46 Hasil kuesioner desain karakter Bu Laras,2025	110
Gambar 4. 47 Hasil kuesioner desain sampul,2025	111
Gambar 4. 48 Desain final judul,2025	111
Gambar 4. 49 Desain final sampul,2025.....	112
Gambar 4. 50 Desain mockup sampul,2025	112
Gambar 4. 51 Desain final karakter,2025	112
Gambar 4. 52 Desain final isi buku,2025	113
Gambar 4. 53 Desain final kerangka interaktif,2025	114
Gambar 4. 54 Penyusunan kerangka interaktif, 2025	115
Gambar 4. 55 Buku catatan, 2025.....	115
Gambar 4. 56 Botol Minum, 2025	115
Gambar 4. 57 Kotak pensil, 2025	116
Gambar 4. 58 Ransel, 2025.....	116
Gambar 4. 59 Label nama, 2025	116
Gambar 4. 60 Gantungan kunci, 2025	117
Gambar 4. 61 Kaos, 2025	117
Gambar 4. 62 Sticker pack, 2025.....	117

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Studi Eksisting	48
Tabel 2. 2 Analisis Studi Komparator	51
Tabel 3. 1 Jurnal Buku Ilustrasi Interaktif Anak	60
Tabel 3. 2 Buku Ilustrasi Interaktif Anak	61
Tabel 3. 3 Jurnal Bahasa Jawa	61
Tabel 3. 4 Website Bahasa Jawa	62
Tabel 3. 5 Jurnal Budaya.....	63
Tabel 3. 6 Buku Anak Usia 10-12 Tahun	63
Tabel 3. 7 Analisis SWOT	71
Tabel 3. 8 Jadwal Aktivitas Hari Senin Niha Fitriani	72
Tabel 3. 9 Jadwal Aktivitas Hari Senin Riki Hermawan	74
Tabel 4. 1 Struktur Teks Cerita	82
Tabel 4. 2 Paginasi Halaman.....	85
Tabel 4. 3 Anggaran Biaya Produksi Satuan.....	118
Tabel 4. 4 Anggaran Media Pendukung	118
Tabel 4. 5 Anggaran Biaya Desainer.....	118