

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY*
TENTANG SEJARAH SUMPAH PEMUDA UNTUK MENGAJARKAN
SIKAP TOLERANSI TERHADAP SISWA SD

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



Oleh:

Fitria Destiara

21052010078

Pembimbing 1:

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

Pembimbing 2:

Aileena Solicitor. C. R. E. C., S.T., M.Ds.

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

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY*
TENTANG SEJARAH SUMPAH PEMUDA UNTUK MENGAJARKAN
SIKAP TOLERANSI TERHADAP SISWA SD

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



Oleh:

Fitria Destiara
21052010078

Pembimbing 1:

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

Pembimbing 2:

Aileena Solicitor C. R. E. C, S.T., M.Ds.

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA
TIMUR

2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN
**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* TENTANG
SEJARAH SUMPAH PEMUDA UNTUK MENGAJARKAN SIKAP TOLERANSI
TERHADAP SISWA SD**

Disusun oleh:
FITRIA DESTIARA
21052010078

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 21 Mei 2025

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



Aileena Solicitor C. R. E. C., S.T., M.Ds.
NIPPPK. 19870119 202421 2024

Penguji 1



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

Penguji 2



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

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

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* TENTANG
SEJARAH SUMPAH PEMUDA UNTUK MENGAJARKAN SIKAP TOLERANSI
TERHADAP SISWA SD**

Disusun oleh:

FITRIA DESTIARA

21052020078

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 21 Mei 2025

Pembimbing 1



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

Pembimbing 2



Aleena Solicitor C. R. E. C., S.T., M.Ds
NIPPPK. 19870119 202421 2024

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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fitria Destiara
NPM : 21052010078
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, 12 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Fitria Destiara
NPM. 21052010078

ABSTRAK

Indonesia adalah negara dengan tingkat keberagaman budaya, suku, agama, dan bahasa yang tinggi, menjadikan toleransi sebagai aspek penting dalam menjaga keharmonisan. Namun, kasus intoleransi dan perundungan di kalangan anak-anak, khususnya di lingkungan sekolah dasar, masih cukup tinggi. Data dari KPAI dan FSGI menunjukkan bahwa perundungan kerap terjadi akibat kurangnya pemahaman terhadap nilai-nilai toleransi. Oleh karena itu, pendidikan karakter melalui pengenalan sejarah bangsa, seperti peristiwa Sumpah Pemuda, menjadi penting dalam menanamkan sikap saling menghargai sejak usia dini.

Untuk menjawab tantangan tersebut, dirancanglah media pembelajaran yang menarik dan sesuai perkembangan teknologi melalui buku cerita interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang mengangkat tema Sumpah Pemuda sebagai media edukatif untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya persatuan dan toleransi kepada siswa SD kelas 4–6. Proses perancangan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh melalui studi literatur, observasi, wawancara kepada guru mata pelajaran IPAS, serta penyebaran kuesioner kepada siswa SD kelas 4–6.

Konsep utama dalam perancangan ini adalah pengenalan toleransi melalui sejarah Sumpah Pemuda yang dikemas dalam narasi fiktif yang inspiratif dan imajinatif, menggunakan bahasa yang ringan sesuai dengan karakter anak-anak. Tokoh-tokoh utama menggambarkan keberagaman Indonesia sekaligus memperkenalkan tokoh-tokoh penting dalam peristiwa Sumpah Pemuda. Konsep kreatif diperkuat dengan ilustrasi menarik dan fitur interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) menghadirkan animasi, suara, dan visualisasi magis, sehingga mampu membangkitkan imajinasi sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai persatuan dan toleransi.

Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi edukatif yang efektif untuk meningkatkan literasi sejarah serta membentuk karakter toleran pada siswa SD. Dengan metode penyampaian yang menyenangkan dan interaktif, buku cerita ini diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran siswa terhadap pentingnya menghargai perbedaan, sekaligus menunjukkan kontribusi desain komunikasi visual dalam pendidikan melalui integrasi storytelling, ilustrasi, dan teknologi *Augmented Reality*.

Kata kunci: buku cerita interaktif, augmented reality, toleransi, siswa SD.

ABSTRACT

Indonesia is a country with a high level of cultural, ethnic, religious, and linguistic diversity, making tolerance an important aspect in maintaining harmony. However, cases of intolerance and bullying among children, especially in elementary schools, are still quite high. Data from KPAI and FSGI show that bullying often occurs due to a lack of understanding of the values of tolerance. Therefore, character education through the introduction of national history, such as the Youth Pledge event, is important in instilling an attitude of mutual respect from an early age.

To answer these challenges, an interesting and technologically advanced learning media was designed through an interactive story book based on Augmented Reality (AR) that carries the theme of the Youth Pledge as an educational media to convey messages about the importance of unity and tolerance to elementary school students in grades 4–6. The design process uses qualitative and quantitative methods. Data were obtained through literature studies, observations, interviews with science teachers, and distributing questionnaires to elementary school students in grades 4–6.

The main concept in this design is the introduction of tolerance through the history of the Youth Pledge which is packaged in an inspiring and imaginative fictional narrative, using light language in accordance with the character of children. The main characters depict the diversity of Indonesia while introducing important figures in the Youth Pledge event. The creative concept is reinforced with interesting illustrations and interactive features based on Augmented Reality (AR) presenting animation, sound, and magical visualization, so as to arouse imagination while strengthening students' understanding of the values of unity and tolerance.

The results of this design are expected to be an effective educational solution to improve historical literacy and form a tolerant character in elementary school students. With a fun and interactive delivery method, this storybook is expected to be able to raise students' awareness of the importance of respecting differences, while also showing the contribution of visual communication design in education through the integration of storytelling, illustration, and Augmented Reality technology.

Keywords: *interactive story books, augmented reality, tolerance, elementary school students.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Interaktif *Augmented Reality* tentang Sejarah Sumpah Pemuda untuk Mengajarkan Sikap Toleransi terhadap Siswa SD”. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis banyak menerima dukungan, bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan apresiasi kepada:

1. Allah SWT, atas segala berkah dan kemudahan yang diberikan.
2. Ayah, Ibu dan seluruh keluarga tercinta, atas doa, dukungan, dan semangat yang terus diberikan pada penulis.
3. Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing utama yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan yang sangat berarti bagi penulis sejak awal proses perancangan hingga tugas akhir ini selesai.
4. Ibu Aileen Solicitor C. R. E. C., S.T., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing kedua yang telah membimbing selama proses perancangan.
5. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan dukungan selama masa studi.
6. Seluruh narasumber, Pak Heru, Ibu Ningsih, Aura, dan Kak Rifqah yang telah meluangkan waktu dan memberikan informasi serta wawasan yang sangat membantu dalam proses pengumpulan data dan perancangan karya ini.
7. Para responden yang telah berpartisipasi dalam pengisian kuesioner dan memberikan kontribusi terhadap kelengkapan data perancangan ini.
8. Para sahabat penulis, Zakiyah Kharismatuzzahra, Irene Siwi Mimpang, Dwi Nur Azizah, Zakkiya Fauzia, Rachel Jihan Al Jauza, dan Anandira Dania Yasmin selaku sahabat yang telah setia menemani, membantu, dan memberikan dukungan selama proses perancangan tugas akhir ini.
9. Kim Mingyu Seventeen dan Chio San Ateez, yang turut menjadi hiburan dan penyemangat di tengah proses pengerjaan tugas akhir ini.

10. Teman-teman seangkatan yang telah memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan yang berarti selama masa studi hingga proses penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi yang berguna dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di dunia pendidikan dasar.

Surabaya, 5 Juni 2025

Fitria Destiara

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Tujuan Perancangan.....	7
1.6 Manfaat Hasil Perancangan	7
1.6.1 Manfaat bagi Perancang	7
1.6.2 Manfaat bagi Siswa	7
1.6.3 Manfaat bagi Sekolah	8
1.7 Kerangka Perancangan	9
BAB II.....	10
LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING.....	10
2.1 Definisi Operasional Judul.....	10
2.1.1 Buku Cerita.....	10
2.1.2 Buku Interaktif.....	10
2.1.3 Augmented Reality	11
2.1.4 Sejarah Sumpah Pemuda	11
2.1.5 Sikap Toleransi	12
2.1.6 Siswa SD	12
2.2 Landasan Teori Buku Cerita	12
2.2.1 Definisi Buku Cerita.....	12
2.2.2 Unsur-unsur Buku Cerita.....	13
2.2.3 Manfaat Buku Cerita	13
2.2.4 Perjenjangan Buku.....	14
2.3 Landasan Teori Buku Interaktif.....	16

2.3.1	Definisi Buku Interaktif.....	16
2.3.2	Jenis-jenis Buku Interaktif.....	17
2.4	Landasan Teori Augmented Reality	23
2.4.1	Definisi Augmented Reality	23
2.4.2	Elemen Augmented Reality	23
2.4.3	Prinsip Kerja Augmented Reality	24
2.4.4	Jenis-jenis Augmented Reality	24
2.5	Landasan Teori Sejarah	25
2.5.1	Definisi Sejarah	25
2.5.2	Sumpah Pemuda	25
2.5.3	Nilai-nilai Sumpah Pemuda.....	26
2.6	Landasan Teori Sikap Toleransi	27
2.6.1	Definisi Sikap	27
2.6.2	Definisi Toleransi.....	27
2.6.3	Macam-macam Toleransi.....	27
2.7	Landasan Teori Anak Sekolah Dasar	28
2.7.1	Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi.....	28
2.7.2	Karakteristik Anak Usia 10-12 Tahun	28
2.8	Landasan Teori Desain Komunikasi Visual.....	29
2.8.1	Ilustrasi	29
2.8.2	Layout.....	33
2.8.3	Warna.....	34
2.8.4	Tipografi	36
2.9	Studi Eksisting.....	37
2.10.1	Analisis Studi Eksisting.....	37
2.10	Studi Komparator.....	40
2.10.1	Analisis Studi Komparator Petualangan Peni Si Penyu Laut	41
2.10.2	Analisis Studi Komparator Asyiknya Bekerja Sama	45
BAB III		49
METODOLOGI DESAIN		49
3.1	Metode Perancangan	49
3.2	Objek Perancangan	49
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.3.1	Data Primer.....	50

3.3.1	Data Sekunder	55
3.4	Teknik Analisis Data	57
3.4.1	Analisis Hasil Koesioner	57
3.4.2	Analisis Hasil Wawancara	58
3.4.3	Analisis Hasil Observasi.....	61
3.4.4	Analisis TOWS Matrix	63
3.4.5	Analisis Consumer Insight	65
3.4.6	Analisis Consumer Journey	65
3.4.7	Point Of Contact	66
3.5	Sintesa Data	67
BAB IV		69
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN		69
4.1	Perumusan Konsep	69
4.1.1	Keyword	69
4.1.2	Konsep Kreatif.....	70
4.1.3	Konsep Verbal.....	71
4.1.4	Konsep Visual.....	79
4.1.5	Konsep Media.....	92
4.2	Proses Perancangan	94
4.2.1	Rough Design	94
4.2.2	Komprehensif Desain	99
4.2.3	Validasi Desain	102
4.2.4	Desain Final.....	107
4.3	Implementasi Desain.....	110
4.4	Anggaran Biaya Produksi	114
BAB V		117
KESIMPULAN		117
5.1	Kesimpulan.....	117
5.2	Saran	117
DAFTAR PUSTAKA		118
LAMPIRAN		124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pengisian Kuesioner di SDN Grabagan, 2024.....	3
Gambar 1. 2 Kerangka Perancangan, 2024	9
Gambar 2. 1 Perjenjangan Buku Tingkat C, 2024.....	16
Gambar 2. 2 Contoh Buku Interaktif, 2024	17
Gambar 2. 3 Contoh <i>Pop-Up Pull Tab</i> , 2024	18
Gambar 2. 4 Contoh <i>Pop-Up Volvelles</i> , 2024.....	19
Gambar 2. 5 Contoh Buku Interaktif Lift the Flap, 2024	19
Gambar 2. 6 Contoh Buku Interaktif <i>Participation</i> , 2024.....	21
Gambar 2. 7 Contoh Buku Interaktif <i>Play a Sound</i> , 2024.....	22
Gambar 2. 8 Contoh Buku Interaktif <i>Touch and Feel</i> , 2024	22
Gambar 2. 9 Contoh Buku Interaktif Campuran, 2024	23
Gambar 2. 10 Ilustrasi Tebaran Tanpa Bingkai, 2024	30
Gambar 2. 11 Ilustrasi Tebaran dengan Bingkai, 2024.....	30
Gambar 2. 12 Ilustrasi Satu Halaman, 2024.....	31
Gambar 2. 13 Ilustrasi Lepas, 2024	31
Gambar 2. 14 Warna Dingin, 2024	35
Gambar 2. 15 Warna Hangat, 2024	35
Gambar 2. 16 Cover Buku “Makna Sumpah Pemuda”, 2024	37
Gambar 2. 17 Cover Buku “Petualangan Peni Si Penyu Laut”, 2024.....	41
Gambar 2. 18 Cover Buku “Asyiknya Bekerja Sama”, 2024.....	45
Gambar 3. 1 Wawancara bersama Pak Heru, 2024	51
Gambar 3. 2 Wawancara bersama Aura, 2024.....	52
Gambar 3. 3 Wawancara bersama Bu Ningsih, 2024	53
Gambar 3. 4 Observasi di SDN Grabagan, 2024.....	61
Gambar 3. 5 Observasi di SDN Kepuh Kemiri, 2024	62
Gambar 3. 6 Observasi di Gramedia Royal Plaza, 2024	62
Gambar 3. 7 Observasi di Perpustakaan Umum Surabaya, 2024.....	63
Gambar 4. 1 Keyword	69
Gambar 4. 2 Acuan Gaya Gambar RobbieHRT, 2024	79
Gambar 4. 3 Acuan Gaya Gambar Milfa Saadah, 2024	80
Gambar 4. 4 Acuan Konsep Warna	80
Gambar 4. 5 Acuan Konsep Warna	81
Gambar 4. 6 Acuan Desain Karakter Adi.....	82
Gambar 4. 7 Acuan Busana Desain Karakter Adi	82
Gambar 4. 8 Acuan Desain Karakter Ruli, 2024.....	83
Gambar 4. 9 Acuan Busana Desain Karakter Ruli	83
Gambar 4. 10 Acuan Desain Karakter Sugondo Djojopuspito, 2024.....	84
Gambar 4. 11 Acuan Busana Karakter Sugondo Djojopuspito, 2024	84
Gambar 4. 12 Replika Soegondo Dojojopoespito di Museum Sumpah Pemuda,2024	84
Gambar 4. 13 Acuan Desain Karakter R.M. Djoko Marsaid, 2024	85
Gambar 4. 14 Acuan Busana Karakter R.M. Djoko Marsaid, 2024	85
Gambar 4. 15 Acuan Desain Karakter Muhammad Yamin, 2024.....	86
Gambar 4. 16 Acuan Busana Desain Karakter Muhammad Yamin, 2024.....	86

Gambar 4. 17 Acuan Desain Karakter Bu Guru	87
Gambar 4. 18 Acuan Busana Guru Seragam Khaki	87
Gambar 4. 19 Acuan Busana Guru Seragam Batik PGRI	87
Gambar 4. 20 Acuan Busana Guru Seragam Hitam Putih.....	88
Gambar 4. 21 Acuan Tempat Kongres Pemuda II, 2024	88
Gambar 4. 22 Acuan Kelas, 2024.....	89
Gambar 4. 23 Acuan Tempat Perpustakaan Sekolah, 2024	89
Gambar 4. 24 Typeface Moga Rezeki Dua	90
Gambar 4. 25 Typeface Mini Pizza	90
Gambar 4. 26 Typeface Chalkboard Reguler	90
Gambar 4. 27 Tebaran (Spreed)	91
Gambar 4. 28 Single	91
Gambar 4. 29 Spot.....	91
Gambar 4. 30 Alternatif Sketsa Judul Buku	94
Gambar 4. 31 Alternatif Sketsa Sampul Buku.....	95
Gambar 4. 32 Alternatif Sketsa Karakter Adi.....	95
Gambar 4. 33 Alternatif Sketsa Karakter Ruli.....	96
Gambar 4. 34 Alternatif Sketsa Karakter Soegondo Djojopoespito	96
Gambar 4. 35 Alternatif Sketsa Karakter R.M Djoko Marsaid	97
Gambar 4. 36 Alternatif Sketsa Karakter Muhammad Yamin	97
Gambar 4. 37 Alternatif Sketsa Karakter Bu Guru.....	98
Gambar 4. 38 Isi Halaman Buku	98
Gambar 4. 39 Komprehensif Judul Buku	99
Gambar 4. 40 Komprehensif Sampul Buku.....	100
Gambar 4. 41 Komprehensif Karakter Adi.....	100
Gambar 4. 42 Komprehensif Karakter Ruli.....	100
Gambar 4. 43 Komprehensif Karakter Soegondo Djojopoespito.....	101
Gambar 4. 44 Komprehensif Karakter R.M Djoko Marsaid	101
Gambar 4. 45 Komprehensif Karakter Muhammad Yamin	102
Gambar 4. 46 Komprehensif Karakter Bu Guru.....	102
Gambar 4. 47 Validasi Desain Judul.....	103
Gambar 4. 48 Validasi Desain Sampul Buku	103
Gambar 4. 49 Validasi Desain Karakter Adi.....	104
Gambar 4. 50 Validasi Desain Karakter Ruli	104
Gambar 4. 51 Validasi Desain Karakter Soegondo Djojopoespito.....	105
Gambar 4. 52 Validasi Desain Karakter R.M Djoko Marsaid	105
Gambar 4. 53 Validasi Desain Karakter Muhammad Yamin.....	106
Gambar 4. 54 Validasi Desain Karakter Bu Guru	106
Gambar 4. 55 Desain Final Judul Buku.....	107
Gambar 4. 56 Desain Final Cover Buku.....	107
Gambar 4. 57 Mock-up Desain Final Cover Buku.....	108
Gambar 4. 58 Desain Final Karakter	109
Gambar 4. 59 Isi Buku Final	109
Gambar 4. 60 Halaman Augmented Reality	110
Gambar 4. 61 Hasil Implementasi <i>Augmented Reality</i> dan <i>lift the flap</i>	111
Gambar 4. 62 Casing Handphone.....	111

Gambar 4. 63 Botol Minum.....	111
Gambar 4. 64 Topi	112
Gambar 4. 65 Kotak Pensil.....	112
Gambar 4. 66 Kotak Makan	112
Gambar 4. 67 Tote Bag.....	112
Gambar 4. 68 Buku Catatan	113
Gambar 4. 69 Gantungan Kunci.....	113
Gambar 4. 70 Booth Pameran.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Media Eksisting	38
Tabel 2. 2 Analisis Media Komparator Petualangan Peni Si Penyu Laut.....	42
Tabel 2. 3 Analisis Studi Komparator Asyiknya Bekerja Sama	46
Tabel 3. 1 Analisis TOWS Matrix	63
Tabel 3. 2 Consumer Journey	65
Tabel 4. 1 Alur Cerita	73
Tabel 4. 2 Anatomi Buku	76
Tabel 4. 3 Anggaran Biaya Produksi Buku	114
Tabel 4. 4 Anggaran Media Pendukung (Merchandise)	114
Tabel 4. 5 Anggaran Biaya Desainer	115