

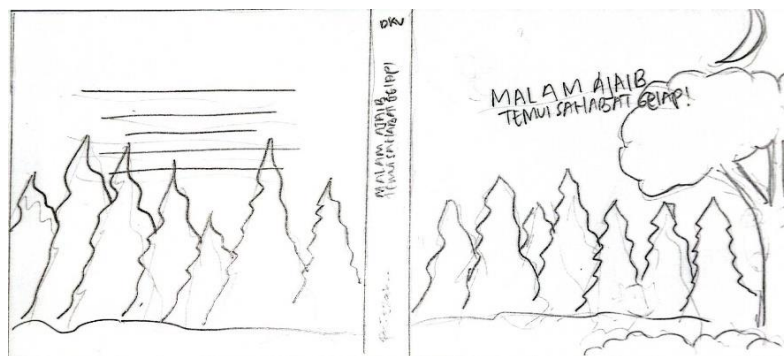
## BAB IV PROSES DESAIN DAN VISUALISASI

### 4.1. Proses Desain

#### 4.1.1. Perancangan Sketsa

Pada tahap awal proses perancangan *pop-up book*, penulis melakukan pembuatan sketsa sebagai acuan visual dalam penyusunan desain buku. Sketsa ini berfungsi sebagai panduan dalam menentukan posisi elemen-elemen penting seperti ilustrasi hewan, teks narasi, judul halaman, dan interaksi visual yang akan ditampilkan pada setiap halaman. Proses pembuatan sketsa dilakukan secara manual menggunakan pensil dan kertas untuk memberikan fleksibilitas dalam eksplorasi ide dan memudahkan revisi konsep secara cepat sebelum memasuki tahap digitalisasi.

Sebelum memulai sketsa, penulis melakukan riset mendalam tentang karakteristik hewan yang beraktivitas di malam hari yang akan dijadikan karakter utama dalam buku. Referensi visual dikumpulkan dari berbagai sumber. Proses riset ini penting untuk memastikan bahwa meskipun digambar dengan gaya kartun, setiap hewan tetap memiliki ciri khas yang mudah dikenali oleh anak-anak. Selain referensi hewan, penulis juga mengumpulkan inspirasi visual untuk elemen pendukung seperti suasana malam, bintang, bulan, dan dedaunan yang akan memperkaya komposisi setiap halaman.



Gambar 4. 1 Sketsa Cover Buku  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Sketsa ini menampilkan rancangan sampul depan dan belakang buku “Malam Ajaib: Temui Sahabat Gelap” dengan ilustrasi latar hutan malam. Pada bagian depan, tampak pepohonan yang menjulang di bawah langit malam dengan judul buku yang ditulis menggunakan gaya huruf tebal dan ekspresif agar menarik perhatian anak-anak. Unsur bulan sabit dan siluet pohon besar menegaskan suasana malam yang menjadi tema utama buku. Bagian belakang menggambarkan kelanjutan hutan sebagai elemen pengikat visual agar tampilan buku terasa menyatu dan harmonis serta adanya teks sinopsis dibagian belakang buku.



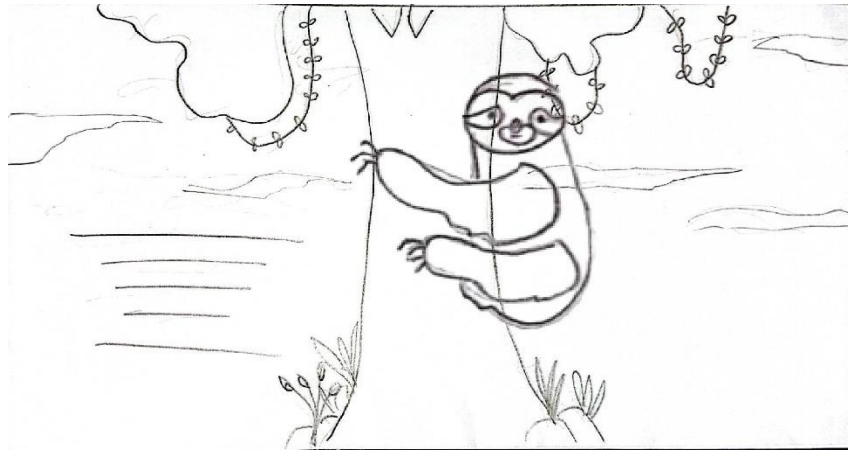
Gambar 4. 2 Sketsa Halaman 1  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Menampilkan burung hantu yang terbang di malam hari dengan latar bulan dan pepohonan. Ilustrasi ini menggambarkan suasana tenang malam hari dan memperkenalkan salah satu hewan utama. Elemen sayap terbuka digunakan untuk efek *pop-up* yang dinamis.



Gambar 4. 3 Sketsa Halaman 2  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Rubah divisualisasikan duduk di tanah lapang dengan latar hutan dan bulan sabit. Ekspresi lembut dan gaya ilustrasi kartun memberi kesan bersahabat, agar anak-anak tidak takut dengan hewan malam.



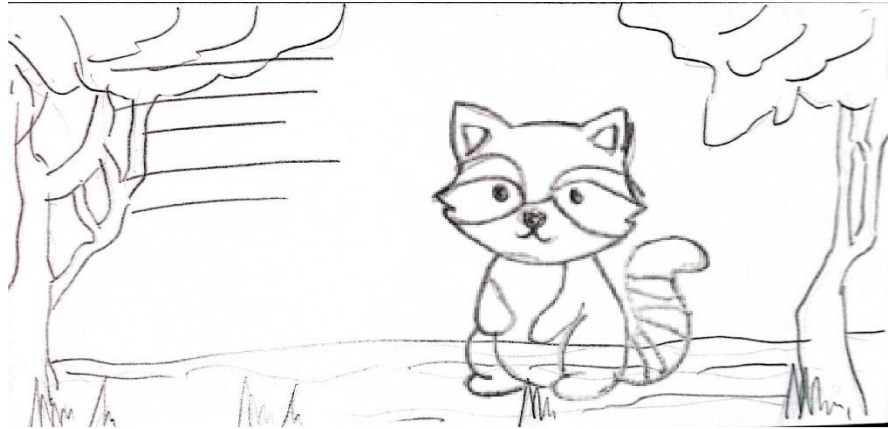
Gambar 4. 4 Sketsa Halaman 3  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Kukang digambarkan sedang bergelantung di batang pohon besar dengan suasana hutan malam yang tenang. Komposisi ini menonjolkan perilaku alami kukang yang bergerak lambat, sekaligus menampilkan habitatnya secara visual.



Gambar 4. 5 Sketsa Halaman 4  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Menampilkan kelelawar yang sedang terbang di antara pepohonan pada malam hari. Sayap kelelawar menjadi elemen utama yang akan bergerak saat halaman dibuka , menonjolkan karakter aktif dan khas dari hewan ini.



Gambar 4. 6 Sketsa Halaman 5  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Rubah digambarkan berada di antara pepohonan dengan ekspresi ceria dan tubuh sedikit menghadap pembaca. Ilustrasi ini menutup rangkaian cerita dengan suasana ramah, sekaligus menegaskan keberagaman hewan yang beraktivitas di malam hari.

#### 4.1.2. Digitalisasi Sketsa

Setelah seluruh proses pembuatan sketsa penulis melanjutkan ke tahap didigitalisasi sketsa untuk memperoleh hasil visual yang lebih optimal sebelum digunakan dalam perancangan buku *pop-up*. Proses digitalisasi dilakukan menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator*, agar setiap elemen ilustratif terlihat lebih menarik dan sesuai dengan konsep visual buku.

Penyesuaian ini bertujuan untuk memperkuat kesan malam hari yang hangat dan menyenangkan, serta menjaga konsistensi gaya ilustrasi antar halaman dalam satu buku. Dengan pengolahan visual yang tepat, karakter hewan seperti burung hantu, kelelawar, rubah, dan kukang terlihat lebih hidup, ekspresif, dan mampu menarik perhatian anak-anak sebagai target audiens.



Gambar 4. 7 Digital Cover Buku  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Sampul buku menampilkan pemandangan hutan malam dengan judul “Malam Ajaib: Temui Sahabat Gelap” yang ditulis menggunakan gaya huruf tebal dan ekspresif. Elemen pepohonan, bulan sabit, dan langit malam membentuk suasana tenang dan misterius, sekaligus mengundang rasa penasaran anak untuk membuka isi buku. Warna dominan biru tua dan hijau gelap digunakan untuk menunjukkan tema malam, dengan pencahayaan lembut di sekitar judul agar tampak menonjol. Bagian belakang sampul menampilkan lanjutan hutan sebagai pengikat visual agar desain buku terlihat harmonis.



Gambar 4. 8 Digital Halaman 1  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

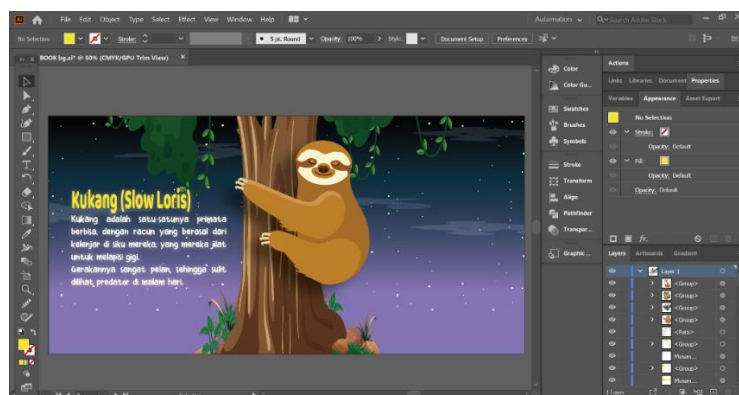
Ilustrasi ini menggambarkan burung hantu dengan sayap terbuka lebar di bawah sinar bulan penuh. Penggunaan warna coklat memberi kesan hangat di tengah suasana malam berwarna biru

gelap. Desain latar pohon kering dan bulan menciptakan nuansa misterius namun tetap ramah visual untuk anak usia dini.



Gambar 4. 9 Digital Halaman 2  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Pada halaman ini ditampilkan ilustrasi seekor rubah yang sedang duduk tenang di tengah hutan malam. Warna utama yang digunakan adalah kombinasi jingga dan coklat muda pada tubuh rubah, berpadu dengan latar biru gelap dan langit bercahaya bulan sabit. Komposisi gambar menempatkan rubah di tengah halaman untuk menjadi fokus utama. Gaya ilustrasi kartun dengan bentuk sederhana dan ekspresi lembut dipilih agar rubah terlihat ramah, bukan menakutkan. Elemen pencahayaan lembut pada area sekitar rubah menambah efek kehangatan visual sekaligus mempertegas kesan malam hari yang tenang.

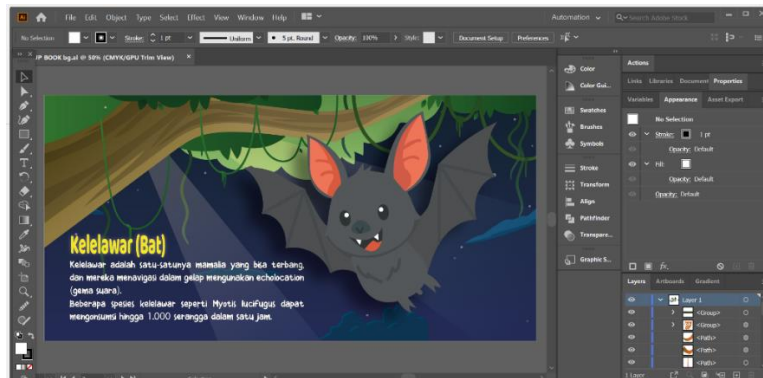


Gambar 4. 10 Digital Halaman 3  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Kukang digambarkan sedang bergelantung pada batang pohon besar dengan latar hutan tropis yang tenang. Warna hijau

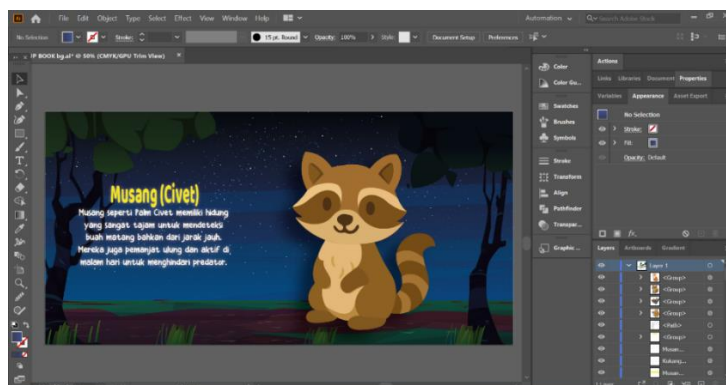


gelap, coklat, dan sedikit aksen kuning digunakan untuk menegaskan suasana alami malam hari. Teks pada halaman ini menjelaskan bahwa kelelawar adalah hewan lambat yang aktif pada malam hari. Komposisi visual dirancang sederhana agar fokus pembaca tertuju pada karakter utama tanpa gangguan dari elemen latar.



Gambar 4. 11 Digital Halaman 4  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Halaman ini menampilkan ilustrasi seekor kelelawar yang sedang terbang di bawah dahan pohon pada malam hari. Warna dominan biru tua dan hijau digunakan untuk menghadirkan suasana malam yang tenang dan alami. Karakter kelelawar digambar dengan gaya kartun lucu, berwarna abu-abu gelap dengan ekspresi ceria agar tampak bersahabat bagi anak-anak. Teks informasi disusun dengan tipografi *sans-serif* berwarna putih untuk menjaga keterbacaan di atas latar gelap, sedangkan judul “Kelelawar (*Bat*)” menggunakan warna kuning terang agar menarik perhatian pembaca.



Gambar 4. 12 Digital Halaman 5  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Halaman ini menampilkan seekor musang dengan ekspresi ramah di tengah suasana hutan malam berbintang. Warna biru tua digunakan sebagai latar utama untuk menggambarkan waktu malam, dipadukan dengan warna coklat muda dan gelap pada karakter musang agar kontras dan mudah dikenali. Elemen pepohonan dan rumput ditambahkan untuk menegaskan habitat alami hewan ini. Desain teks disusun di sisi kiri halaman, berisi informasi singkat tentang kebiasaan musang yang aktif di malam hari serta kemampuannya mendeteksi buah matang dari jarak jauh.

#### 4.2. Proses Perakitan

Proses ini merupakan bagian dari tahap awal, yaitu persiapan sebelum dirakit menjadi bentuk buku *pop-up* yang utuh dan siap digunakan.



Gambar 4. 13 Pemotongan Hasil Cetak  
(Sumber : Penulis,2025)

Tahap awal dimulai dengan mencetak desain sampul yang telah dibuat di *Adobe Illustrator* pada kertas *art carton*, Setiap bagian gambar hewan, latar, dan elemen pendukung lainnya dipotong sesuai pola yang telah dirancang, secara manual menggunakan *cutter* maupun gunting. Pemotongan dilakukan untuk menyesuaikan ukuran sampul dengan ukuran isi buku, sekaligus memastikan posisi ilustrasi dan teks tetap proporsional.





Gambar 4. 14 Pembuatan *Hardcover*  
(Sumber : Penulis,2025)

Desain yang sudah dicetak dan dipotong kemudian ditempelkan pada bahan dasar karton tebal (*board*) untuk memberikan kekuatan dan ketahanan. Proses ini dilakukan dengan pengukuran presisi menggunakan penggaris logam dan pemotongan rapi menggunakan *cutter* agar hasil sampul simetris dan profesional. Setelah sampul bagian depan dan belakang siap, keduanya disatukan dengan menyisakan ruang di bagian tengah untuk punggung buku. Ruang ini memungkinkan buku untuk dibuka dan ditutup dengan leluasa. Seluruh tepi sampul dilipat dan dilem rapi ke bagian dalam untuk memperkuat struktur cover.



Gambar 4. 15 Perakitan *Pop-up* disetiap halaman  
(Sumber : Penulis,2025)

Setiap halaman yang berisi ilustrasi dan elemen *pop-up* dipotong dan dilipat sesuai pola. Mekanisme lipatan *pop-up* (seperti *V-fold*) disesuaikan agar karakter dapat muncul ke arah pembaca saat halaman dibuka. Proses pengeleman dilakukan dengan hati-hati agar mekanisme *pop-up* dapat

berfungsi tanpa hambatan. Setiap karakter hewan seperti burung hantu, kelelawar, rubah, dan kukang direkatkan pada lipatan tengah halaman. Posisi dan sudut tempelan diatur agar saat buku dibuka, figur hewan terangkat secara maksimal dan membentuk efek tiga dimensi yang menarik bagi anak-anak.



Gambar 4. 16 Finishing  
(Sumber : Penulis,2025)

Setelah seluruh halaman dipasang dan mekanisme *pop-up* diuji, halaman-halaman tersebut disatukan menjadi satu kesatuan dengan penjilidan ke bagian *cover* utama. Tahap terakhir meliputi pengetesan buka-tutup halaman untuk memastikan semua elemen *pop-up* berfungsi sempurna tanpa robek atau menempel satu sama lain.

#### 4.3. Final Karya

Tahap selanjutnya dalam proses perancangan adalah finalisasi desain *pop-up book* berdasarkan konsep visual dan naratif yang telah ditentukan sebelumnya. Perancangan buku ini disusun dengan mengacu pada hasil studi literatur mengenai hewan yang beraktivitas di malam hari, karakteristik visual yang disukai anak-anak usia dini, serta referensi dari buku anak lain yang relevan. Ilustrasi dirancang dengan gaya semi-kartun agar mudah dikenali dan menarik perhatian, serta didukung narasi singkat yang komunikatif untuk mendukung fungsi edukatif buku.

Setiap halaman diatur secara sistematis agar pengalaman membaca terasa menyenangkan. Elemen *pop-up* ditempatkan pada titik-titik fokus visual agar mampu memberikan kejutan visual yang mendukung tema.

Selain itu, tata letak dirancang agar tidak terlalu padat, dengan penekanan pada karakter hewan dan interaksi visual yang konsisten di seluruh halaman.



Gambar 4. 17 Final Cover Buku  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 4. 18 Final Halaman 1  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

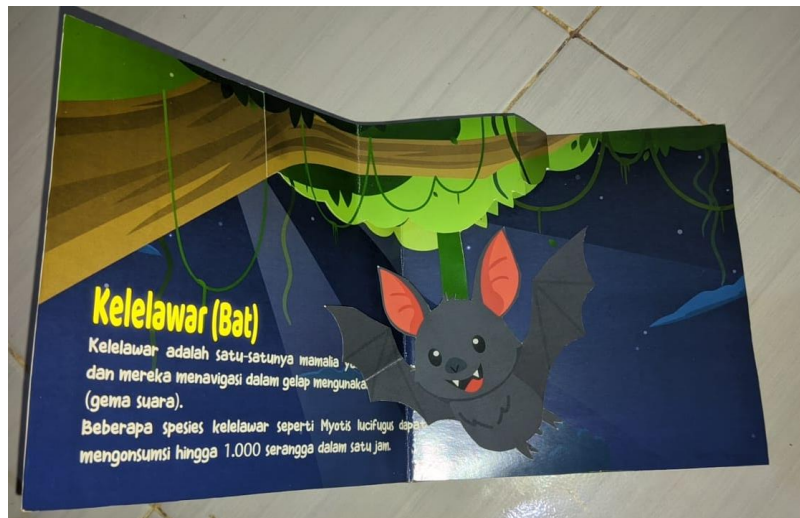


Gambar 4. 19 Final halaman 2  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)





Gambar 4. 20 Final Halaman 3  
 (sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 4. 21 Final Halaman 4  
 (sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 4. 22 Final Halaman 5  
 (sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

#### 4.4. Uji Coba (Testing)

Proses uji coba atau testing efektivitas *pop-up book* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media ini menarik minat dan membantu anak-anak dalam memahami materi. Kegiatan dilakukan dengan melibatkan anak-anak usia 4–6 tahun sebagai pengguna utama.

##### 1. Pre-Test

Tabel 4. 1Pre Test

NO	NAMA	JUMLAH PERTANYAAN										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AURA	10	0	10	10	0	0	0	10	10	0	50
2	KEISHA	10	0	10	0	10	10	10	0	0	10	60
3	AIRIN	10	0	0	0	10	10	10	0	10	0	50
4	INAYA	0	10	10	0	10	0	0	10	0	0	40
5	AILEEN	0	10	0	0	10	10	10	0	0	10	50
6	ZAHARA	10	0	0	10	10	0	0	10	0	0	40
7	HYIYA	10	0	10	10	10	10	0	0	0	10	60
8	GANIA	10	0	0	0	10	0	10	10	10	0	50
9	REY	0	0	10	0	10	0	0	10	10	10	50
10	HARIS	0	0	0	10	10	10	0	10	0	0	40
11	ABIL	0	10	10	10	0	0	0	10	10	0	50
12	ILHAM	10	10	10	0	0	0	10	0	10	0	50
13	SABRINA	0	10	10	10	0	0	10	10	0	10	60
14	ZAKI	10	0	10	0	0	0	10	10	10	0	50
15	AFIF	10	10	10	0	0	0	10	0	10	10	60
TOTAL												760
RERATA												50,6

Berdasarkan data pada tabel *pre test* diatas, terdapat 15 responden yang dinilai berdasarkan 10 butir pertanyaan dengan bobot skor per soal maksimal 10 untuk setiap butir jika jawaban benar. Total skor keseluruhan yang diperoleh seluruh responden sebesar 760, sehingga rata-rata nilai per individu mencapai 50,6. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum tingkat capaian peserta berada pada kategori sedang atau cukup baik, yaitu sekitar setengah dari skor maksimal yang mungkin diperoleh (100). Nilai tertinggi yang dicapai adalah 60, Sementara itu, nilai terendah adalah 40.

## 2. *Post-Test*

Tabel 4. 2 *Post Test*

NO	NAMA	JUMLAH PERTANYAAN										TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AURA	10	0	10	10	0	10	10	10	10	10	80
2	KEISHA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
3	AIRIN	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
4	INAYA	10	10	10	10	10	0	0	10	10	10	80
5	AILEEN	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
6	ZAHARA	10	10	0	10	10	10	10	10	10	0	80
7	HYIYA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
8	GANIA	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	90
9	REY	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
10	HARIS	0	10	10	10	10	10	10	10	10	0	80
11	ABIL	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10	90
12	ILHAM	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
13	SABRINA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
14	ZAKI	10	0	10	0	10	10	10	10	10	10	80
15	AFIF	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	90
TOTAL												1360
RERATA												90,6

Berdasarkan data pada tabel *post test* diatas, terdapat 15 responden yang dinilai berdasarkan 10 butir pertanyaan dengan skor maksimal 10 pada setiap butir. Hasil total keseluruhan nilai responden adalah 1360, dengan rata-rata nilai individu sebesar 90,6. Angka ini menunjukkan bahwa secara umum tingkat capaian peserta berada pada kategori sangat baik, karena mendekati skor maksimal 100. Nilai tertinggi yang dicapai adalah 100, Sementara itu, nilai terendah adalah 80.

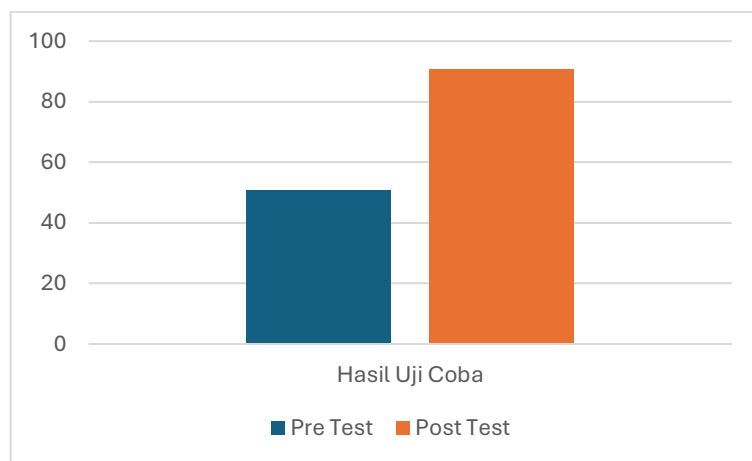
## 3. Hasil Uji Coba (Testing)

Berdasarkan kedua tabel data yang ditampilkan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil penilaian antara penilaian pertama dan kedua. Pada tabel pertama, total nilai keseluruhan peserta



adalah 760 dengan nilai rata-rata sebesar 50,6, yang menunjukkan bahwa kinerja peserta berada pada kategori cukup baik, dengan sebagian besar peserta memperoleh nilai di kisaran 40–60.

Namun, pada tabel kedua, hasil penilaian menunjukkan perkembangan yang sangat positif. Total nilai meningkat menjadi 1360, dan rata-rata naik drastis menjadi 90,6. Hal ini menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan performa yang signifikan dibandingkan penilaian sebelumnya. Nilai tertinggi mencapai 100 meningkat menjadi 80, menunjukkan tidak ada lagi peserta yang berada di kategori rendah.



Gambar 4. 23 Grafik Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test*  
(Sumber : Penulis,2025)

Perbandingan kedua hasil ini menggambarkan bahwa terdapat kemajuan yang nyata dalam tingkat pemahaman, kemampuan menjawab, dan pencapaian peserta secara keseluruhan. Jika pada penilaian pertama rata-rata hanya mencapai separuh dari skor maksimal, maka pada penilaian kedua peserta hampir mencapai kesempurnaan. Peningkatan ini menunjukkan adanya efektivitas dari proses pembelajaran atau evaluasi yang dilakukan di antara dua tahap tersebut, sehingga hasil akhirnya menunjukkan kinerja yang sangat baik, konsisten, dan merata.

#### 4.5. Media Utama

Media utama yang dirancang dalam proyek ini adalah sebuah buku *pop-up*. Buku ini dirancang sebagai media edukasi visual yang ditujukan untuk mengenalkan berbagai hewan yang beraktivitas di malam hari kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan komunikatif. Buku ini menampilkan ilustrasi yang dapat ditarik, dan muncul (*pop-up*), sehingga anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan karakter hewan di dalamnya. Selain memberikan hiburan, media ini juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran dini mengenai perilaku hewan dan kehidupan malam di alam.

Ukuran buku yang digunakan adalah 20 x 20 cm (*square*). Menggunakan bahan *art carton* 400 gsm dan dengan teknik cetak *printing*. Di dalamnya terdapat 10 halaman, termasuk sampul depan dan belakang, yang masing-masing menghadirkan satu jenis hewan yang beraktivitas di malam hari, seperti burung hantu, kelelawar, kukang, rubah, dan musang. Setiap halaman berisi ilustrasi utama dengan elemen *pop-up*, nama hewan, narasi pendek yang mudah dipahami, serta fakta menarik yang disesuaikan dengan usia anak.

Secara visual, buku ini mengusung tampilan yang cerah, bersih, dan ramah anak, dengan dominasi warna gelap yang lembut (seperti biru malam dan ungu gelap) untuk menggambarkan suasana malam, dikombinasikan dengan warna-warna cerah untuk karakter hewan agar tetap menarik. Jenis huruf yang digunakan memiliki gaya bulat, besar, dan mudah dibaca oleh anak-anak, serta konsisten di seluruh halaman untuk menjaga kenyamanan membaca.



Gambar 4. 24 Media Utama Buku *Pop-Up*  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

#### 4.6. Media Pendukung

Selain buku *pop-up* sebagai media utama, penulis juga merancang beberapa media pendukung untuk menunjang penyampaian informasi dan memperluas jangkauan distribusi dari buku. Media pendukung ini berfungsi sebagai alat bantu promosi maupun edukasi tambahan yang dapat digunakan dalam berbagai konteks, seperti pameran buku anak, kegiatan literasi, maupun pembelajaran di sekolah atau taman kanak-kanak.

Media-media pendukung tersebut dirancang dalam bentuk media cetak yang dapat ditempatkan di area strategis seperti ruang baca anak, perpustakaan sekolah, toko buku, atau dibagikan secara langsung kepada orang tua dan tenaga pendidik. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian khalayak terhadap buku *pop-up* ini serta memberikan informasi singkat mengenai isi dan manfaat buku tersebut.

Adapun media pendukung yang dirancang antara lain:

##### 1. *X-Banner*

*X-Banner* merupakan media promosi cetak berbentuk vertikal yang dirancang untuk menarik perhatian secara visual di tempat-tempat strategis. Dalam konteks perancangan buku *pop-up* ini, *X-Banner* berfungsi untuk memperkenalkan judul buku, menyampaikan nilai edukatifnya. *X-Banner* akan sangat efektif ditempatkan di area

promosi seperti toko buku anak, perpustakaan, ruang baca sekolah, maupun saat event peluncuran atau pameran literasi.



Gambar 4. 25 *Mock Up X- Banner*  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Ukuran : 60 x 160 cm

Bahan : *Flexy Frontlite* 250 gsm

Teknik cetak : *Printing*

## 2. Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan media promosi fungsional yang juga bisa dijadikan cendera mata atau bonus pembelian buku. Selain digunakan sebagai aksesoris tas sekolah, gantungan kunci juga memperkuat ikatan anak terhadap karakter favoritnya dari buku.



Gambar 4. 26 *Mock Up Gantungan Kunci*  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Ukuran : 5 x 5 cm

Bahan : Akrilik Transparan

Teknik cetak : *UV Print*

### 3. Sticker

Stiker adalah media promosi sederhana namun sangat disukai oleh anak-anak. Selain menjadi cendera mata, stiker berfungsi sebagai penguat branding visual karakter dalam buku. Stiker bisa dibagikan gratis sebagai hadiah, ditempel di buku pelajaran, kotak bekal, atau alat tulis, yang secara tidak langsung membuat anak lebih dekat dengan isi buku.



Gambar 4. 27 Mock Up Sticker  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Ukuran : 5 x 5 cm

Bahan : *Vinly Glossy*

Teknik cetak : *Printing*

### 4. Kaos

Kaos adalah salah satu bentuk media promosi bergerak yang dapat digunakan oleh anak-anak sebagai bentuk ekspresi sekaligus mendukung promosi visual dari buku *pop-up*. Selain menjadi souvenir

yang menyenangkan, kaos juga memperluas jangkauan promosi karena dapat dipakai di luar acara resmi, seperti di sekolah, tempat wisata, atau lingkungan rumah.



Gambar 4. 28 *Mock Up* Kaos  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Ukuran : s ( anak-anak)

Bahan : *Babyterry*

Teknik cetak : Sablon

## 5. Pin

Pin atau lencana kecil digunakan sebagai pelengkap merchandise edukatif. Bisa dikenakan di tas sekolah, baju, atau topi. Penggunaan pin memperkuat ingatan visual terhadap karakter buku dan menumbuhkan rasa kepemilikan anak terhadap media edukasi ini.



Gambar 4. 29 *Mock Up* Pin  
(sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Ukuran : 4 x 4 cm

Bahan : Akrilik

Teknik cetak : *UV Print*