



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN BUKU *RIJSTTAFEL* &  
PENGARUHNYA TERHADAP BUDAYA MAKAN DI  
INDONESIA KINI**

**Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Nathanael Ivan  
NIM : 14120210019  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2018**

## **LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nathanael Ivan

NIM : 14120210019

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

### **PERANCANGAN BUKU *RIJSTTAFEL* & PENGARUHNYA TERHADAP BUDAYA MAKAN DI INDONESIA KINI**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 26 Juni 2018

Nathanael Ivan



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU *RIJSTTAFEL* &  
PENGARUHNYA TERHADAP BUDAYA MAKAN DI  
INDONESIA KINI**

Oleh

Nama : Nathanael Ivan  
NIM : 14120210019  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 13 Juli 2018

Pembimbing

Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

Chara Susanti, M.Ds.

Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Ketua Program Studi

Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

iv

## KATA PENGANTAR

“Tak kenal maka tak sayang.” Begitupun halnya terhadap sejarah. “Bangsa yang besar adalah bangsa yang tidak melupakan sejarahnya.” Kalimat yang pernah diucapkan Bung Karno sang proklamator ini pun juga rasanya penting untuk diingat oleh segala kalangan di zaman ini dan seterusnya ke depan.

Kata-kata itulah yang sebenarnya menjadi titik berangkat saya mengangkat sebuah topik yang amat dekat dengan sejarah. Dan akhirnya, kali ini saya membawakan kembali sebuah sejarah yang pernah ada di Indonesia, yang mengejutkannya, sadar-tidak sadar, mempengaruhi kebiasaan sehari-hari kita sebagai orang Indonesia. Tepatnya adalah topik *rijsttafel*. Sebuah budaya makan, makanan, cara makan, kebiasaan makan orang-orang dahulu. Entah orang Belanda, entah orang Pribumi (ningrat khususnya).

Pilihan kepada topik ini tidak secara mentah-mentah saya ambil sebagai topik Tugas Akhir saya. Berbagai macam topik lain juga sempat terlintas dalam pikiran dan keinginan. Namun, bisa dikatakan semua akan kembali ke “akar”-nya: kepada hal-hal yang memang kita amat sukai, dan kita amat tertarik terhadapnya. Sebagai seseorang yang menilai diri sendiri dan dinilai orang lain “*old soul*”, saya rasa cukup tepat jika “akar” saya adalah topik-topik kesejarahan dan kebudayaan. Topik ini pun sebenarnya juga muncul berkat “pancingan” pembicaraan santai pada suatu waktu dengan salah satu dosen DKV sekitar tahun lalu, Dr. Margaretha Margawati van Eymeren, M.Hum. Dari beliau lah, tercetus ide untuk membawa topik ini sebagai topik Tugas Akhir saya. Melihat juga kembali kepada latar belakang keluarga secara pribadi, dan ketertarikan pribadi pada hal-hal yang

berbau sejarah dan budaya, akhirnya saya mantap untuk maju dengan topik *rijsttafel*. Sejak awal, saya telah memandang topik ini selain menarik secara materi, juga sebagai suatu topik yang “menantang” untuk dibawa dan diselesaikan dalam kurun waktu Tugas Akhir yang sebenarnya cukup singkat, hanya sekitar 4 bulan. Terlebih bahasannya tentang budaya hasil akulturasi, yang harus memandang dari kedua sisi pelaku sejarah agar berimbang. Selain itu, sejarah bukan suatu hal yang main-main. Kebenaran faktualnya tentu harus bisa dipertanggungjawabkan. Belum lagi, tidak semua sejarah tercatat dengan baik atau terkumpulkan pada satu sumber yang komplit. Terlebih untuk sejarah semacam ini, yang benar saja, sumbernya “tercecer” di berbagai pelosok sumber dan negeri. Menarik dan menantang tentu merupakan kombinasi dua hal yang sekiranya bagi saya semakin menguatkan keinginan untuk membawa topik ini. Dan akhirnya, lahirlah sebuah buku baru, dengan berbagai materi yang “tercecer” tersebut, dikumpulkan dalam buku hasil rancangan, yang telah dianalisis kebenarannya agar sefaktual dan seriil mungkin, juga amat kuat secara konsepnya. Dan kini, dengan bangga dan penuh harapan, saya persembahkan buku ini sebagai bentuk “*grand closing*” saya sebagai mahasiswa Desain Grafis. Juga sebagai salah satu *portfolio* terbesar untuk saya sendiri menapaki karir lebih baik di depannya dalam industri kreatif, dan sekiranya juga untuk kampus UMN.

Tentunya, saya tidak dapat menyelesaikan perancangan buku dan Tugas Akhir ini sendirian. Banyak sekali pihak yang dengan telah amat bermurah hati membantu dan mendukung saya secara moriil maupun materiil dalam perjalanan perancangan ini. Dari awal penggodokan ide, bahkan hingga produk buku ini

terselesaikan bersama-sama dengan segala set dan *display*-nya. Untuk itu, saya ingin menghaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara, sekaligus ketua sidang dalam sidang akhir,
2. Bapak Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds., selaku sekretaris program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara, sekaligus dosen pembimbing Tugas Akhir ini pada semester Genap 2017-2018,
3. Bapak Fadly Rahman, selaku penulis buku “*Rijsttafel: Budaya Kuliner di Indonesia Masa Kolonial 1870-1942*”, yang telah mengizinkan saya menyadur bukunya tersebut sebagai materi utama perancangan buku ini,
4. Ibu Evelyn Huang, yang bersedia saya wawancarai untuk melakukan penambahan materi-materi, kritik serta saran mengenai materi dan perancangan produk buku ini,
5. Ibu Retno Kristy, *editor* PT. Elex Media Komputindo, yang telah bersedia diwawancarai untuk dimintai pendapatnya tentang hal-hal teknis yang berkaitan dengan buku,
6. Dr. Margaretha Margawati van Eymeren, M.Hum., yang telah memberikan ide awal dan masukan-masukan lain mengenai topik bersangkutan,



7. Ibu Fransisca Retno Setyowati, S.Ds., M.Sn., yang telah bersedia saya tanyai pendapat ahlinya mengenai ilustrasi dan gaya visual, serta tentang perancangan buku,
8. Bapak Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds., yang telah bersedia saya tanyai pendapat ahlinya mengenai pemilihan tipografi untuk perancangan buku ini,
9. Bapak Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds., yang telah membimbing saya dalam tahun-tahun akademik sebelumnya, sekaligus memberikan kritik serta saran membangun akan topik ini baik di luar kelas maupun saat sidang judul sebagai ketua sidang,
10. Ibu Chara Susanti, M.Ds., yang telah memberikan kritik dan saran membangun tentang rancang materi isi maupun visual buku ini dalam sidang judul dan sidang akhir sebagai penguji,
11. Ibu Salima Hakim, S.Sn., M.Hum., atas beberapa informasi dan arahannya tentang topik sejarah,
12. dr. Merry dan keluarga, Reyhan Dwi Wasitaputra dan Simon, rekan-rekan dari dan di Bandung yang telah membantu memberikan petunjuk saat saya melakukan wawancara dan penelitian langsung untuk melengkapi materi isi buku ini,
13. Ibu Nin Djani, yang telah meminjamkan beberapa buku sebagai referensi rancang buku sekaligus memberikan saran-saran tambahan untuk perancangan buku,

14. Ibu Puriningtyas dari Kembang Setaman Decor, Ibu Indah dan Bapak Riri dari CATERINDO, yang telah mengizinkan saya untuk melakukan dokumentasi pada beberapa acara pesta yang mereka tangani, untuk keperluan foto pengisi buku yang dirancang,
15. Janitia Amirah Jasmine dan keluarga, yang telah membantu memberikan jalan dokumentasi acara untuk keperluan foto isi buku, sekaligus pemasangan *display* pada hari-H sidang,
16. Finny Rahmasari Nurazizah dan Michael Yonathan Tandi, yang telah membantu sepanjang perjalanan rancang buku ini, mulai dari penggodokan desain hingga pemasangan *display*,
17. Rekan-rekan dari GDN48: Petra Usie, Luisa Erica, Rabin Gosal, Salma Safia, Ismi Ulfah, Bernadette Putri, Intan Aditya, Vevi Julian, Reyner Riady, yang telah bersama-sama saling mendukung satu sama lain melakukan “perjalanan” Tugas Akhir ini dalam satu tim bimbingan yang *solid*, dari awal hingga selesainya Tugas Akhir ini,
18. Beberapa senior baik dari kampus maupun perusahaan ex-magang yang membantu memberikan tips dan trik maupun pendapat tentang Tugas Akhir dan rancang buku: Andrea Tania, Andes Vergia, Jesica Fariman, Fredy Pradinata Tong,
19. Beberapa kawan dari Desain Grafis 2014 UMN yang juga memberikan masukan-masukan serta tips dan trik dalam melakukan Tugas Akhir maupun perancangan buku ini: Vanya Gunardi, Fergie Lau, Laurencia Elizabeth Meidy,

20. Rekan-rekan lain yang sering memberikan dukungan moral dan bantuan baik langsung maupun tidak langsung dari awal hingga *display*: Verdiana Vanessa, Vinsens Setyoraharjo, Patricia Suzana, Franky August, Debora Kerennina, Timothy Rikie Joviliano, Debora Deatirza Herma,
21. Keluarga kecil saya, Mama, Papa, dan Adik, yang telah banyak memberikan dukungan moril maupun materiil sepanjang proses perancangan buku ini,
22. Seluruh rekan, kerabat, keluarga, maupun kawan-kawan lainnya dari berbagai komunitas, UKM, perusahaan ex-magang, maupun kelompok lainnya yang telah membantu sepanjang proses perancangan buku ini, yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu-per-satu.

Semoga dengan kehadiran perancangan buku ini mampu memberikan “angin segar” akan topik sejarah dan budaya akulturasi di Indonesia. Juga, bisa dijadikan sarana nostalgia, layaknya salah satu tujuan utama dari buku hasil rancangan ini. Juga sekiranya bisa menjadi sumber inspirasi bagi banyak orang untuk berkarya lebih baik lagi. Terakhir, sebagai bentuk pertanggungjawaban, baik akademik maupun artistik, sebagai seorang mahasiswa desain.

Tangerang, 28 Juni 2018

Nathanael Ivan

## ABSTRAKSI

*Rijsttafel* merupakan salah satu jenis budaya kuliner yang pernah berkembang pada masa akhir kolonialisme Belanda di Indonesia. Budaya kuliner hasil akulturasi budaya Eropa dengan Indonesia yang dahulu dikemas dengan mewah ini sedikit banyak telah mempengaruhi menu dan cara santap orang Indonesia di zaman sekarang. Karenanya, jejak sejarahnya yang banyak namun tersebar di berbagai penjuru sumber patut untuk dikenali kembali dan diarsipkan dengan lebih baik. Hal ini sebagai bentuk penghargaan atas budaya dan kebiasaan yang dapat dinikmati orang Indonesia hingga kini, khususnya dalam hal makan. Selain itu, juga bisa dijadikan bentuk nostalgia akan memori-memori baik dari zaman dahulu, yang telah membentuk masyarakat kini. Perwujudan solusinya dilakukan dalam bentuk sebuah buku baru berjudul “*Rijsttafel: Tempo Doeloe & Hari Ini*”. Memaparkan tentang jejak sejarah *rijsttafel* dan pengaruhnya terhadap budaya makan di Indonesia di zaman sekarang. Dilakukan dengan pendekatan analitik dari segi materi, dan konseptual secara konsep rancang visualnya. Satu hal lagi yang mampu menjadi pengantar akan kepentingan topik ini adalah, “Kuliner bukan lagi hanya urusan makan enak dan kenyang, namun juga dapat dijadikan identitas unik kebanggaan bangsa.”

Kata kunci : Nostalgia, Kemewahan (atau Mewah), Kolonial

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **ABSTRACT**

*Rijsttafel is one kind of culinary culture that had ever developed around the end of Dutch Colonialism in Indonesia. This culinary culture which was a result of acculturation between European culture and Indonesian that once packed with luxury has many influences on menus and Indonesian people's eating behavior nowadays. Hence, the many historical traces that are scattered across various sources should be recognised and archived better. This is as a form of appreciation towards culture and customs that Indonesians can enjoy until now, especially in terms of eating. In addition, it can also be used as a form of nostalgia for the good memories of the ancient times, which have shaped the society in the present time. The realization of the solution is done in the form of a new book titled "Rijsttafel": Tempo Doeloe & Hari Ini". It describes the traces of rijsttafel history and its influences on the culinary culture in Indonesia today. Performed with analytical approach in terms of material, and conceptual approach for the visual design. Another thing that can be a pin point of interests about the topic is, "Culinary is no longer just a matter of eating to fulfill the bodily needs, but also can be a unique identity for the Nation's pride."*

*Keywords: Nostalgia, Luxury (or Luxurious), Colonialism*

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>XI</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XVII</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>XX</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XXI</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1. Desain Grafis.....	6
2.1.1. Elemen Desain .....	6
2.1.2. Prinsip Desain .....	12

2.2.	Buku .....	18
2.2.1.	Komponen Desain Buku .....	19
2.2.2.	Metode Desain Buku.....	23
2.3.	Ilustrasi.....	25
2.3.1.	Ilustrasi Editorial ( <i>Editorial Illustration</i> ).....	26
2.3.2.	Ilustrasi Buku ( <i>Book Publishing</i> ).....	26
2.3.3.	Ilustrasi Mode ( <i>Fashion Illustration</i> ).....	27
2.3.4.	Ilustrasi Periklanan ( <i>Advertising Illustration</i> ).....	27
2.3.5.	Ilustrasi Industri Musik ( <i>Music Industry Illustration</i> ) .....	28
2.3.6.	Ilustrasi untuk Studio Desain Grafis ( <i>Graphic Design Studio Collaboration</i> ).....	28
2.3.7.	Ilustrasi Inisiasi Pribadi ( <i>Self-Initiated Illustration</i> ) .....	29
2.4.	Tipografi.....	29
2.4.1.	<i>Serif</i> .....	30
2.4.2.	<i>Sans Serif</i> .....	32
2.5.	<i>Grid</i> dalam Buku.....	32
2.5.1.	<i>Manuscript Grid</i> .....	32
2.5.2.	<i>Column Grid</i> .....	33
2.5.3.	<i>Modular Grid</i> .....	33
2.5.4.	<i>Hierarchal Grid</i> .....	34
2.6.	Fotografi.....	35
2.6.1.	Klasifikasi Foto .....	35
2.6.2.	Komposisi Foto .....	36

<b>BAB III METODOLOGI .....</b>	<b>39</b>
3.1. Metodologi Pengumpulan Data.....	39
3.1.1. Kuantitatif .....	39
3.1.2. Kualitatif .....	40
3.2. Metodologi Perancangan.....	59
3.2.1. Pendekatan Desain Buku.....	59
3.2.2. Proses Perancangan Buku .....	62
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS .....</b>	<b>64</b>
4.1. Perancangan Buku.....	64
4.1.1. <i>Big Idea</i> .....	64
4.1.2. Ukuran dan Orientasi Buku.....	68
4.1.3. <i>Kateren, Rough Sketch, dan Thumbnails</i> .....	69
4.1.4. Perancangan <i>Grid</i> dan <i>Layout</i> .....	79
4.1.5. Pemilihan Warna.....	89
4.1.6. Pemilihan dan Penggunaan Tipografi .....	91
4.1.7. Gambar, Foto, dan Ilustrasi .....	95
4.1.8. Perancangan Supergrafis.....	97
4.1.9. Perancangan Sampul dan Jacket Buku .....	100
4.2. Analisis Perancangan .....	103
4.3. Penerapan Media.....	106
4.3.1. Media Promosi .....	106
4.3.2. <i>Merchandise</i> .....	110
4.3.3. <i>Display</i> .....	115





4.4. <i>Budgeting</i> .....	119
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>130</b>
5.1. Kesimpulan .....	130
5.2. Saran.....	132
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>XXII</b>

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Wawancara dengan Bapak Fadly Rahman.....	41
Gambar 3.2. Wawancara dengan Ibu Evelyn Huang .....	45
Gambar 3.3. Wawancara Bersama ( <i>FGD/ Forum Group Discussion</i> ) dengan Ibu Retno Kristy .....	47
Gambar 3.4. Jacket Buku “ <i>The Sampoerna Legacy: A Family &amp; Business History</i> ” .....	49
Gambar 3.5. Tampak Depan Buku “ <i>Pesona Solo</i> ” .....	51
Gambar 3.6. Buku “ <i>Delicious Book Design</i> ” .....	53
Gambar 3.7. Tampak Depan Buku “ <i>366 Keajaiban Dunia Serta Cerita Lainnya</i> ” .....	55
Gambar 3.8. Tampak Depan Jacket Buku “ <i>Kretek Jawa</i> ” .....	57
Gambar 4.1. <i>Mind mapping</i> Perancangan Buku .....	65
Gambar 4.2. <i>Moodboard</i> Perancangan.....	67
Gambar 4.3. <i>Rough Sketch</i> untuk Perancangan Buku.....	76
Gambar 4.4. <i>Thumbnails</i> Perencanaan Desain Per Halaman dalam Buku .....	79
Gambar 4.5. Ukuran Buku Beserta <i>Margin</i> -nya .....	80
Gambar 4.6. Beberapa Halaman Pertama Sebagai Hasil Percobaan Desain Pertama Kali.....	81
Gambar 4.7. Evolusi Desain Halaman pada Revisi Kedua (Atas) dan Final (Bawah).....	83
Gambar 4.8. Beberapa Hasil Akhir <i>Layout</i> dan <i>Grid</i> Buku dalam <i>Software</i> Adobe InDesign dengan Pembagian 12 Kolom.....	87
Gambar 4.9. Palet Warna yang Digunakan dalam Perancangan Keseluruhan .....	89

Gambar 4.10. <i>Font Test</i> Pertama dengan Lima Set Tipografi .....	91
Gambar 4.11. <i>Font Test</i> Kedua .....	92
Gambar 4.12. Jenis-Jenis Tipografi yang Final Digunakan dalam Perancangan Beserta Kegunaan dan Ukurannya .....	94
Gambar 4.13. Sebagian dari Beragam Supergrafis yang Dibuat untuk Perancangan Buku Menggunakan <i>Software Adobe Illustrator</i> .....	98
Gambar 4.14. Tipografi Judul Buku yang Dirancang Langsung Oleh Perancang Sendiri .....	100
Gambar 4.15. Buku " <i>Groot Nieuw Volledig Oost-Indisch Kookboek</i> " yang Ilustrasinya Dijadikan Referensi Ilustrasi pada Sampul dan Jacket Buku Rancangan.....	101
Gambar 4.16. Evolusi Desain Sampul dan Jacket Buku dari Pertama (Paling Atas) Hingga Final (Paling Bawah).....	102
Gambar 4.17. Poster A2 <i>In-Situ Offline</i> untuk di dalam Toko Buku.....	106
Gambar 4.18. <i>Web Banner Ex-Situ Online</i> dan Contoh Aplikasinya pada Sebuah Portal Berita .....	107
Gambar 4.19. Iklan <i>Delftsche Slaolie</i> dan <i>Delfia</i> yang Menjadi Referensi Perancang dalam Merancang Media Promosi untuk Buku .....	109
Gambar 4.20. Contoh Muka Depan dan Belakang Kartu Pos.....	111
Gambar 4.21. Contoh <i>Coaster</i> .....	112
Gambar 4.22. Contoh Piranti Makan Berupa Serbet, Sendok, dan Garpu.....	113
Gambar 4.23. Desain Tutup Atas <i>Box</i> .....	114
Gambar 4.24. Sketsa <i>Display</i> Awal .....	116

Gambar 4.25. <i>Display Asli Final</i> .....	117
Gambar 4.26. Plano Ukuran 90 x 120 cm Bisa Memuat Isi Buku Sebanyak 8 Lembar .....	119
Gambar 4.27. Plano Ukuran 65 x 100 cm Bisa Memuat 4 Lembar Sampul Buku .....	122
Gambar 4.28. Plano Ukuran 65 x 100 cm Bisa Memuat 3 Lembar Jacket Buku .	124



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Analisis SWOT Buku “ <i>The Sampoerna Legacy: A Family &amp; Business History</i> ”.....	50
Tabel 3.2. Tabel Analisis SWOT Buku “Pesona Solo” .....	52
Tabel 3.3. Tabel Analisis SWOT Buku “ <i>Delicious Book Design</i> ” .....	54
Tabel 3.4. Tabel Analisis SWOT Buku “366 Keajaiban Dunia Serta Cerita Lainnya” .....	56
Tabel 3.5. Tabel Analisis SWOT Buku “Kretek Jawa” .....	58
Tabel 4.1. Kateren Perencanaan Jumlah Halaman untuk Buku “ <i>Rijsttafel: Tempo Doeloe &amp; Hari Ini</i> ”.....	70
Tabel 4.2. Tabel Perhitungan Modal Isi Buku .....	120
Tabel 4.3. Tabel Modal Sampul <i>Hard Cover</i> .....	123
Tabel 4.4. Tabel Perhitungan Modal Jacket Buku .....	125
Tabel 4.5. Tabel Perhitungan Jasa Desain .....	127
Tabel 4.6. Tabel Harga Buku .....	127
Tabel 4.7. Tabel Perhitungan Modal <i>Merchandise</i> .....	128

U M W N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A: LAMPIRAN KEUANGAN DARI BAAK .....</b>	<b>XXIV</b>
<b>LAMPIRAN A: BERKAS BIMBINGAN I .....</b>	<b>XXV</b>
<b>LAMPIRAN A: BERKAS BIMBINGAN II .....</b>	<b>XXVI</b>
<b>LAMPIRAN A: BERKAS BIMBINGAN III .....</b>	<b>XXVII</b>
<b>LAMPIRAN A: BERKAS BIMBINGAN SPESIALIS.....</b>	<b>XXVIII</b>

**UMMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA