



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 TENTANG SENI SULAM
SUMATERA BARAT**

Laporan Tugas Akhir

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



Nama : Vanya Gunardi

NIM : 14120210018

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 : Vanya Gunardi

NIM : 14120210018

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERENCANGAN BUKU TENTANG SENI SULAM SUMATERA BARAT

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 narasumber.

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, 15 Januari 2018



Vanya Gunardi

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan Buku Tentang Seni Sulam Sumatera Barat

Oleh

Nama : Vanya Gunardi

NIM : 14120210018

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 23 Januari 2018

Pembimbing

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

Penguji

Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.

Ketua Sidang

Nadia Mahatmi, M.Ds.

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus karena oleh kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul ‘Perancangan Buku Tentang Seni Sulam Sumatera Barat.

Sulam Sumatera Barat merupakan kerajinan khas pulau Sumatera yang sudah ada sejak abad ke-18 dan merupakan kerajinan turun-temurun yang dikuasai oleh perempuan Sumatera Barat pada umumnya. Sulam Sumatera Barat ini sudah mendapatkan penghargaan dari UNESCO, namun sangat disayangkan masyarakat Indonesia masih banyak yang tidak mengetahui atau mengenal kerajinan sulam ini. Pepatah “karena nilai setitik, rusak susu sebelanga” yang mempunyai arti karena kesalahan kecil, menghilangkan sebuah kebaikan yang pernah dilakukan. Pepatah ini sangat tepat untuk menggambarkan sulam Sumatera Barat saat ini, masyarakat Indonesia melakukan kesalahan kecil dimana mereka tidak mengetahui dan mengenal kebudayaan daerah ini, karena kesalahan ini mereka telah menyia-nyiakan perjuangan nenek moyang telah susah payah membuat kebudayaan ini dan berharap generasi penerusnya dapat terus melanjutkan.

Penulis mendapatkan banyak pengalaman dalam proses pembuatan tugas akhir ini. Salah satunya adalah penulis lebih mengenal kerajinan Indonesia khususnya Seni Sulam Sumatera Barat, tidak hanya itu penulis mengunjungi berbagai tempat bersejarah yang sebelumnya belum pernah dikunjungi. Melalui tugas akhir ini, memunculkan rasa kepedulian terhadap kebudayaan daerah dimana penulis bertemu dengan banyak orang yang melestarikan kebudayaan dan ahli

kerajinan yang tetap memperkenalkan kebudayaan ini kepada dunia. Dengan tugas akhir ini, penulis berharap agar pembaca dapat mengetahui dan mengenal lebih dekat kebudayaan Indonesia ini.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang membantu penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai. Ucapan ini dituliskan kepada:

1. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Bapak Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.
2. Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds., Dosen Pembimbing yang telah sabar dalam memberikan masukan dan arahan hingga proses penggerjaan Tugas Akhir ini selesai.
3. Elizar, Elinar, Suwarni, Widia, Tin, Fitri, Emah, Neng, Yeni dari Sumatera Barat, Rukbeni yang telah membantu untuk menghubungi pengurus sulam di Sumatera Barat serta Salfrida sebagai Ketua Komunitas Pecinta Sulam yang telah memberi banyak masukan baik dalam proses pencarian data hingga dalam perancangan buku.
4. Kepada teman-teman seperjuangan, Jonathan Timothy, Maya Rosanti, pemain musik di Ultima Symphony Orchestra, Vivian Aristya yang telah bersedia menjadi model fotografi dan anggota Ultigraph Rupavikara 2017.
5. Kepada kedua orang tua penulis, Hendri Rimba dan Ernawati, yang telah membantu dan memberikan doa kepada penulis, kepada adik penulis, Verany Gunardi yang telah memberikan dukungan moril,

kepada tante penulis, Flourensia Siska R. yang telah membantu dan menemai penulis mengumpulkan data selama di Sumatera Barat, Kotogadang, Bukittinggi.

6. Kepada teman-teman anak bimbingan Gideon, yang telah sama-sama berjuang dan saling menguatkan, memotivasi dan memberi masukan selama satu semester terakhir di kampus ini.

Tangerang, 17 Januari 2018



Vanya Gunardi

ABSTRAKSI

Seni Sulam merupakan salah satu bentuk seni atau kerajinan menghias suatu bahan (kain, kulit, atau bahan lainnya) dengan menggunakan benang dan jarum untuk membentuk sebuah pola desain yang beragam seperti flora, geometris, ataupun bentuk-bentuk lainnya. Penulis merancang buku dengan tema Seni Sulam Sumatera Barat agar masyarakat Indonesia khususnya remaja dapat mengetahui dan mengenal seni sulam sebagai budaya Indonesia yang berharga.

Perancangan buku ini menggunakan metode pengumpulan data seperti wawancara, observasi, kuesioner, dokumen dan artefak. Tujuan dengan adanya data tersebut dapat membantu penulis dalam pembuatan buku yang sesuai dan benar agar masyarakat Indonesia khususnya remaja dapat dalam mengetahui dan mengenal seni sulam. Media buku dipilih dan diharapkan dapat membuat pembacanya terutama masyarakat Indonesia dengan usia 19 hingga 29 tahun semakin mengenal dengan kebudayaan Indonesia khususnya Seni Sulam Sumatera Barat.

Kata Kunci: masyarakat, remaja, seni sulam, sumatera barat, teknik sulam, buku, kebudayaan.



ABSTRACT

Sulam or Embroidery is an art form or craft to decorate a material (cloth, leather, or other material) by using yarn and needle to form a pattern of designs such as flora, geometric, or other forms. The author designed the book with the theme of West Sumatra Embroidery so that Indonesian people, especially teenagers can know and recognize the art of embroidery as a valuable Indonesian culture.

The design of this book using data collection methods such as interviews, observations, questionnaires, documents and artifacts. The purpose of the data can help the author in making the book appropriate and correct for the Indonesian people, especially teenagers can know and recognize the art of embroidery. Book design is selected and expected to make the readers, especially the people of Indonesia with the age of 19 to 29 years more familiar with the Indonesian culture, especially Art Sulam West Sumatra.

Keywords: *society, adolescent, art of embroidery, west sumatera, handicraft, book,culture*



DAFTAR ISI

PERANCANGAN BUKU TENTANG SENI SULAM SUMATERA BARAT	i
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Perancangan	4
1.5. Manfaat Perancangan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5

2.1. Buku.....	5
2.1.1. Merancang Buku	5
2.1.2. Anatomi Buku	6
2.1.3. Komponen Buku	7
2.1.4. Percetakan	11
2.1.5. Kertas	12
2.1.6. <i>Binding</i>	13
2.1.7. <i>Form and Function</i>	15
2.2. Ilustrasi.....	18
2.2.1. Kegunaan Ilustrasi	19
2.2.2. Jenis Ilustrasi.....	23
2.2.3. Teknik Ilustrasi	24
2.2.4. Gaya Ilustrasi	27
2.2.5. Media Ilustrasi	30
2.3. Desain dalam Buku.....	34
2.3.1. Tipografi dalam Buku	34
2.3.2. Klasifikasi huruf dalam Buku	35
2.3.3. Elemen dalam Buku	37
2.3.4. <i>Layout</i> dalam Buku	39
2.3.5. <i>Grid</i> dalam Buku.....	40

2.3.6.	<i>Warna</i> dalam Buku	44
2.3.7.	<i>Sequence</i> dalam Buku	49
2.3.8.	<i>Unity</i> dalam Buku	50
2.3.9.	<i>Emphasis</i> dalam Buku.....	50
2.3.10.	<i>Balance</i> dalam Buku	51
2.4.	Fotografi	52
2.4.1.	Cahaya dalam Fotografi.....	54
2.4.2.	Kategori Fotografi.....	55
2.4.3.	Warna dalam Fotografi	56
2.4.4.	Komposisi dalam Fotografi.....	57
2.4.5.	Kegunaan Fotografi	58
2.5.	Seni Sulam	59
2.5.1.	Jenis Seni Sulam	59
2.5.2.	Teknik Seni Sulam	60
2.5.3.	Seni Sulam Sumatera Barat	60
2.6.	Consumer Behavior	66
BAB III METODOLOGI.....		69
3.1.	Metode Pengumpulan Data	69
3.1.1.	Observasi.....	69

3.1.2.	<i>Interviews atau Wawancara</i>	85
3.1.3.	<i>Documents atau Pustaka</i>	101
3.1.4.	<i>Audio and visual materials</i>	111
3.1.5.	<i>Survey Design</i>	114
3.2.	Metode Perancangan.....	119
3.2.1.	Dokumentasi	120
3.2.2.	Analisis	120
3.2.3.	<i>Expression</i>	120
3.2.4.	Konsep	120
3.2.5.	<i>The Design Brief</i>	120
BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS		121
4.1.	Perancangan.....	121
4.1.1.	Konsep Perancangan	121
4.1.2.	Tujuan Perancangan	122
4.1.3.	Strategi Perancangan	123
4.2.	Mindmapping	123
4.3.	Brainstorming	124
4.4.	Konsep Desain.....	125
4.4.1.	Alur Buku.....	126

4.4.2.	Ilustrasi.....	129
4.4.3.	Layout	136
4.4.4.	Warna	141
4.4.5.	Tipografi	141
4.4.6.	Fotografi.....	143
4.4.7.	Elemen Grafis	145
4.4.8.	<i>Paper Engineering</i>	145
4.4.9.	Sampul Buku.....	147
4.4.10.	Jaket Buku.....	149
4.4.11.	Kotak Buku	151
4.5.	Aplikasi Pada Media	152
4.5.1.	Poster.....	152
4.5.2.	<i>X-Banner</i>	153
4.5.3.	<i>Embroidery Button Starter Kit</i>	154
4.5.4.	<i>Postcard</i>	155
4.5.5.	<i>Envelope</i>	156
4.5.6.	Tas Kanvas.....	157
4.5.7.	Kaos	159
4.5.8.	<i>Totebag</i>	160
4.5.9.	<i>Pouch</i>	162

4.5.10.	Kaos Kaki.....	162
4.5.11.	<i>Embroidery T-shirt Starter Kit</i>	163
4.6.	Analisis.....	164
4.6.1.	Ilustrasi.....	165
4.6.2.	<i>Layout</i>	166
4.6.3.	Warna.....	167
4.6.4.	Tipografi	169
4.6.5.	Fotografi.....	172
4.6.6.	Elemen Grafis	173
4.6.7.	<i>Paper Engineering</i>	174
4.6.8.	Sampul Buku.....	176
4.6.9.	Media Pendukung	177
4.7.	Budgeting	178
BAB V	PENUTUP	189
5.1.	Kesimpulan	189
5.2.	Saran	190
DAFTAR PUSTAKA.....	xxvii	
LAMPIRAN A: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN.....	xxxii	
LAMPIRAN B: KUISIONER ONLINE DAN LANGSUNG.....	xxxvii	

LAMPIRAN C: OBSERVASI LAPANGAN	xl
LAMPIRAN D : <i>LAYOUT BUKU</i>.....	xli
LAMPIRAN E : APLIKASI PADA MEDIA	xlvii
LAMPIRAN F: DISPLAY	1



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Anatomi Buku	7
Gambar 2.2. Ukuran Kertas Iso	12
Gambar 2.3. <i>Common Binding Methods</i>	14
Gambar 2.4. <i>Dividing the Book</i>	16
Gambar 2.5. <i>Exquisite Corpse</i>	16
Gambar 2.6. <i>Gatefold</i>	17
Gambar 2.7. <i>Different size outer</i>	18
Gambar 2.8. <i>Documentation, Reference dan Instruction</i>	20
Gambar 2.9. <i>Commentary Illustration</i>	20
Gambar 2.10. <i>Storytelling Illustration</i>	21
Gambar 2.11. <i>Persuasion Illustration</i>	22
Gambar 2.12. <i>Identity Illustration</i>	22
Gambar 2.13. Ilustrasi Manual	24
Gambar 2.14. Ilustrasi Digital	25
Gambar 2.15. <i>Mixing Media</i>	26
Gambar 2.16. <i>Celebrating Process</i>	26
Gambar 2.17. <i>Collage and Photomontage</i>	27
Gambar 2.18. Realisme	28
Gambar 2.19. Kartunisme	28
Gambar 2.20. Hibrida	29
Gambar 2.21. Fine Art	29
Gambar 2.22. <i>Watercolour</i>	30

Gambar 2.23. <i>Acrylic Paint</i>	31
Gambar 2.24. <i>Black and White</i>	32
Gambar 2.25. <i>Collage and Mixed media</i>	33
Gambar 2.26. <i>Computer Illustration</i>	34
Gambar 2.27. Klasifikasi huruf.....	37
Gambar 2.28. <i>Spread Page</i>	39
Gambar 2.29. <i>Layout Grid</i>	40
Gambar 2.30. <i>Typographic Grids</i>	41
Gambar 2.31. Contoh Grid.....	42
Gambar 2.32. <i>Basic Grid Diagrams</i>	43
Gambar 2.33. <i>Elements of Grid</i>	44
Gambar 2.34. <i>Hue</i>	46
Gambar 2.35. <i>Value</i>	47
Gambar 2.36. <i>Saturation</i>	47
Gambar 2.37. <i>Saturation Cone Slice</i>	48
Gambar 2.38. <i>Analogous Colors</i>	49
Gambar 2.39. <i>Sequence</i>	49
Gambar 2.40. <i>Unity</i>	50
Gambar 2.41. <i>Emphasis</i>	51
Gambar 2.42. Keseimbangan Simetris.....	52
Gambar 2.43. Suji Kapalo Samek.....	62
Gambar 2.44. Sulam Terawang atau Karawang	63
Gambar 2.45. Sulam Kerancang	64

Gambar 2.46. Sulam Bayang	64
Gambar 2.47. Sulam Kalengkang	65
Gambar 2.48. Sulam Suji Cair	66
Gambar 3.1. Yayasan Kerajinan Amai Setia	71
Gambar 3.2. Hasil sulaman yang diberada di Amai Setia	72
Gambar 3.3. Lokasi dan beberapa penghargaan	72
Gambar 3.4. Beberapa koleksi pakaian sulaman	73
Gambar 3.5. Lokasi rumah penyulam	74
Gambar 3.6. Lokasi penyulam menyulam	74
Gambar 3.7. Buku Sulam, Tenun & Renda khas Kotogadang	77
Gambar 3.8. Buku Time, Rites and Festivals in Bali.....	79
Gambar 3.9. Buku Textile of SouthEast Asia.....	81
Gambar 3.10. Layout Buku Textile of SouthEast Asia	82
Gambar 3.11. Layout 2 Buku Textile of SouthEast Asia	82
Gambar 3.12. Layout 3 Buku Textile of SouthEast Asia	82
Gambar 3.13. Wawancara dengan Ibu Salfrida	87
Gambar 3.14. Wawancara dengan Ibu Rukbeni	90
Gambar 3.15. Wawancara dengan Ibu Elinar	92
Gambar 3.16. Wawancara dengan Ibu Suwarni.....	93
Gambar 3.17. Wawancara dengan Ibu Fitri	95
Gambar 3.18. Wawancara dengan Ibu Neng	96
Gambar 3.19. Wawancara kepada Ibu Lina.....	97
Gambar 3.20. Wawancara kepada Ibu Retno.....	100

Gambar 3.21. Dokumen Pribadi dan Publik	102
Gambar 3.22. Sulaman Suji (1 warna benang)	104
Gambar 3.23. Sulaman Suji Cair (Beberapa gradasi warna)	105
Gambar 3.24. Sulaman Suji Kepala Peniti atau Kapalo Samek	106
Gambar 3.25. Sulaman Suji Terawang	107
Gambar 3.26. Sulaman Kalengkang	108
Gambar 3.27. Pakaian dan Perhiasan Sumatera Barat.....	111
Gambar 3.28. Sulaman koleksi Yayasan Kerajinan Amai Setia.....	112
Gambar 3.29. Sulaman milik penyulam di Kotogadang.....	112
Gambar 3.30. Penghargaan yang diperoleh Yayasan Kerajinan Amai Setia.....	113
Gambar 3.31. Alat dan Bahan dalam menyulam	113
Gambar 3.32. Video pembuatan sulaman	114
Gambar 3.33. <i>Blank Form Kuisioner</i>	116
Gambar 3.34. Diagram Hasil Perhitungan Ketertarikan.....	117
Gambar 3.35. Diagram Hasil Penemuan Media	118
Gambar 3.36. Diagram Pemilihan Media Cetak	119
Gambar 4.1. <i>Mindmapping</i>	124
Gambar 4.2. <i>Brainstorming</i>	125
Gambar 4.3. Referensi Gaya Ilustrasi 1	130
Gambar 4.4. Referensi Gaya Ilustrasi 2	130
Gambar 4.5. Alternatif Ilustrasi 1	131
Gambar 4.6. Alternatif Ilustrasi 2	132
Gambar 4.7. Referensi Ilustrasi	133

Gambar 4.8. Proses Sketsa Ilustrasi.....	134
Gambar 4.9. Proses Pewarnaan.....	135
Gambar 4.10. Hasil Akhir Ilustrasi.....	135
Gambar 4.11. Modular Scale Double Helix (body text 10 point & 12 point ; 1:1,618).....	136
Gambar 4.12. Pembuatan Grid pada Illustrator	137
Gambar 4.13. Penerapan Grid pada InDesign	138
Gambar 4.14. Alternatif Layout 1a	138
Gambar 4.15. Alternatif Layout 1b.....	139
Gambar 4.16. Alternatif Layout 2.....	140
Gambar 4.17. Alternatif Layout 3.....	140
Gambar 4.18. Alternatif Layout 4.....	141
Gambar 4.19. <i>Open Sans</i>	142
Gambar 4.20. <i>Drops_free_version Regular</i>	142
Gambar 4.21. <i>Berkshire Swash</i>	143
Gambar 4.22. Referensi Gaya Fotografi	144
Gambar 4.23. Referensi Gaya Fotografi 2	144
Gambar 4.24. Elemen Grafis	145
Gambar 4.25. Penerapan <i>Gatefold</i>	146
Gambar 4.26. Penerapan <i>Exquistieve Corpse</i>	146
Gambar 4.27. <i>Different Sized Outer for Theme Separation</i>	147
Gambar 4.28. Referensi Sampul Buku	148
Gambar 4.29. Hasil Akhir Sampul Buku	148

Gambar 4.30. Referensi Jaket Buku	149
Gambar 4.31. Alternatif Jaket Buku	150
Gambar 4.32. Hasil Akhir Jaket Buku	150
Gambar 4.33. Hasil Akhir Kotak Buku	151
Gambar 4.34. Poster1	152
Gambar 4.35. Poster 2	153
Gambar 4.36. Hasil <i>Mockup X-Banner</i>	154
Gambar 4.37. <i>Embroidery Button Starter Kit</i>	155
Gambar 4.38. <i>Postcard</i>	156
Gambar 4.39. <i>Envelope</i>	157
Gambar 4.40. Tas Kanvas	158
Gambar 4.41. <i>Packaging Merchandise</i> Tas Kanvas	158
Gambar 4.42. Kaos 1	159
Gambar 4.43. Kaos 2	159
Gambar 4.44. <i>Packaging Merchandise</i> Kaos	160
Gambar 4.45. <i>Totebag</i>	161
Gambar 4.46. <i>Packaging Merchandise Totebag</i>	161
Gambar 4.47. <i>Pouch</i>	162
Gambar 4.48. Kaos Kaki 1	163
Gambar 4.49. Kaos Kaki 2	163
Gambar 4.50. <i>Emrboidery Starter Kit</i>	164
Gambar 4.51. Penerapan Ilustrasi dalam Perancangan	166
Gambar 4.52. Penerapan layout pada perancangan buku	167

Gambar 4.53. Penerapan warna pada layout buku.....	169
Gambar 4.54. Penerapan <i>Typeface Drops_free_version_regular</i>	170
Gambar 4.55. Penerapan <i>Typeface Berkshire Swash</i>	171
Gambar 4.56. Penerapan <i>Typeface Open Sans</i>	172
Gambar 4.57. Hasil Desain Halaman Fotografi.....	173
Gambar 4.58. Hasil penerapan elemen grafis	174
Gambar 4.59. Hasil penerapan <i>paper engineering</i>	175
Gambar 4.60. Hasil sampul dan jaket buku	177



DAFTAR TABEL

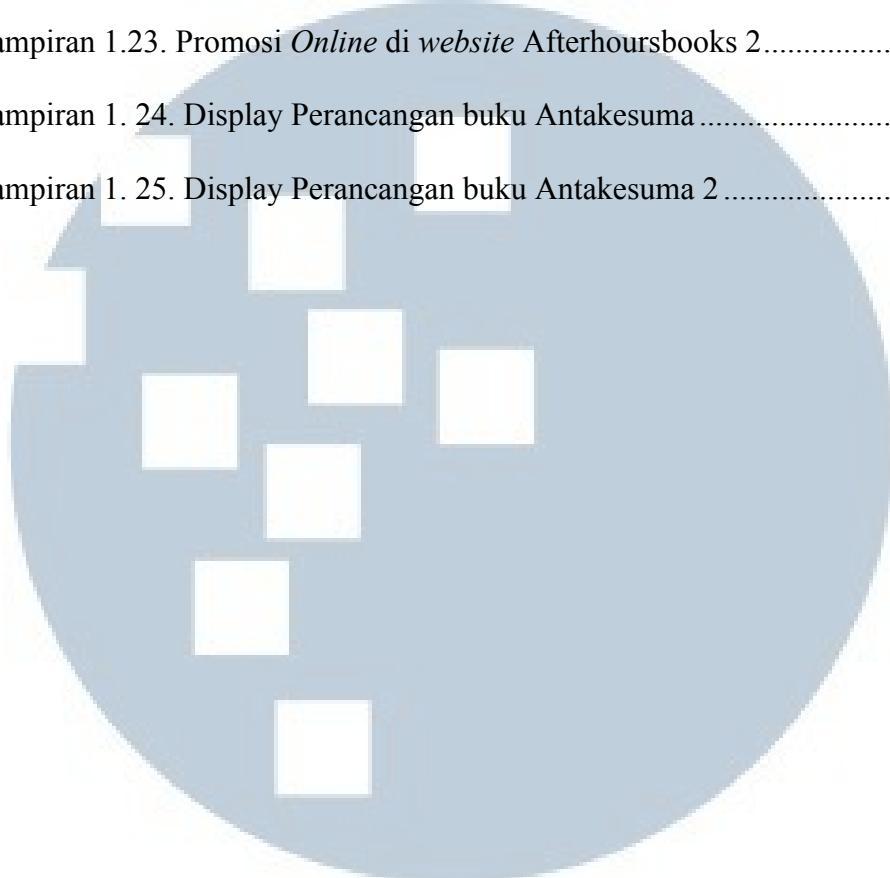
Tabel 4. 1. Biaya Produksi Desain.....	178
Tabel 4. 2. Total Biaya Produksi Cover Buku	180
Tabel 4. 3. Total Biaya Produksi <i>Book Jacket</i>	181
Tabel 4. 4. Total Biaya Produksi <i>Book Box</i>	181
Tabel 4. 5. Total Biaya Produksi Halaman Isi Buku	182
Tabel 4. 6. Total Biaya Produksi Halaman Sisipan Buku.....	183
Tabel 4. 7. Biaya 1 Buku (dengan halaman sisipan dan book jacket) dan 1 Buku (dengan halaman sisipan, book jacket dan book box).....	184
Tabel 4. 8. Biaya Produksi Media Promosi	185
Tabel 4. 9. Biaya Produksi Gimmick	185
Tabel 4. 10. Total Biaya Merchandise	187



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1. Kartu Konsultasi Bimbingan 1	xxxi
Lampiran 1.2. Kartu Konsultasi Bimbingan 2	xxxii
Lampiran 1.3. Kartu Konsultasi Bimbingan 3	xxxiii
Lampiran 1.4. Kartu Konsultasi Bimbingan 4	xxxiv
Lampiran 1.5. Kartu Konsultasi Bimbingan 5	xxxv
Lampiran 1.6. Kartu Konsultasi Bimbingan 6	xxxvi
Lampiran 1.7. Kuisioner <i>Online</i> 1	xxxvii
Lampiran 1.8. Kuisioner <i>Online</i> 2	xxxvii
Lampiran 1.9. Kuisioner <i>Online</i> 3	xxxviii
Lampiran 1.10. Kuisioner Langsung	xxxix
Lampiran 1.11. Observasi Lapangan di Yayasan Kerajinan Amai Setia 1	xl
Lampiran 1.12. Observasi Lapangan di Yayasan Kerajinan Amai Setia 2	xl
Lampiran 1.13. Contoh <i>Layout</i> untuk Halaman Bab Awal	xli
Lampiran 1.14. Contoh <i>Layout</i> untuk Halaman Awal pada Bab 3	xlii
Lampiran 1.15. Contoh <i>Layout</i> untuk Halaman Berilustrasi	xliii
Lampiran 1.16. Contoh <i>Layout</i> untuk Halaman Isi Buku 1	xliv
Lampiran 1.17. Contoh <i>Layout</i> untuk Halaman Isi Buku 2	xlv
Lampiran 1.18. Contoh <i>Layout</i> untuk Halaman Penutup	xlvi
Lampiran 1.19. Promosi <i>Online</i> di website Afterhoursbookshop	xlvii
Lampiran 1.20. Promosi <i>Online</i> di facebook Afterhoursbooks 1	xlvii
Lampiran 1.21. Promosi <i>Online</i> di facebook Afterhoursbooks 2	xlviii
Lampiran 1.22. Promosi <i>Online</i> di instagram Afterhoursbooks	xlviii

Lampiran 1.23. Promosi <i>Online</i> di website Afterhoursbooks 2.....	xlix
Lampiran 1. 24. Display Perancangan buku Antakesuma	1
Lampiran 1. 25. Display Perancangan buku Antakesuma 2	1



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA