

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
PENGENALAN TARI CENDRAWASIH
UNTUK ANAK USIA 5 – 8 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Luh Gede Angely Dhaera Amelia

0000033935

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
PENGENALAN TARI CENDRAWASIH
UNTUK ANAK USIA 5 – 8 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Luh Gede Angely Dhaera Amelia

0000033935

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Luh Gede Angely Dhaera Amelia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000033935

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
PENGENALAN TARI CENDRAWASIH
UNTUK ANAK USIA 5 – 8 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 18 Desember 2023



Handwritten signature of Luh Gede Angely Dhaera Amelia.

(Luh Gede Angely Dhaera Amelia)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
PENGENALAN TARI CENDRAWASIH
UNTUK ANAK USIA 5 – 8 TAHUN**

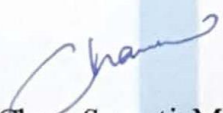
Oleh

Nama : Luh Gede Angely Dhaera Amelia
NIM : 00000033935
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

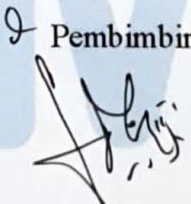
Telah diujikan pada hari Jumat, 5 Januari 2024
Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang

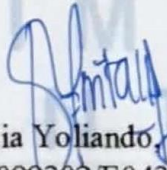

Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/L00266

Pembimbing


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/E068502
Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Penguji


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/E039375


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luh Gede Angely Dhaera Amelia

NIM : 00000033935

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI

PENGENALAN TARI CENDRAWASIH

UNTUK ANAK USIA 5 – 8 TAHUN

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 18 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Luh Gede Angely Dhaera Amelia)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan Tugas Akhir ini dengan judul: “Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Tari Cendrawasih Untuk Remaja Usia 5 – 8 Tahun”. Penulisan laporan Tugas Akhir ini disusun berdasarkan hasil pembelajaran penulis di Universitas Multimedia Nusantara dan ditulis sebagai bentuk syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada jurusan Desain Komunikasi Visual.

Topik yang diangkat penulis patut menjadi hal penting untuk melestarikan kesenian tradisional di Indonesia. Penulisan laporan Tugas Akhir ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mengkomunikasikan informasi mengenai kesenian tradisional dalam meningkatkan ketertarikan generasi muda. Dalam perancangan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dan pengalaman berharga atas ketersediaan beberapa pihak, maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc, sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Ni Nyoman Budawati, S.Sn., sebagai narasumber penari dan pemilik sanggar tari Sekar Bumi yang telah memberikan waktu, bimbingan, arahan, dan motivasi atas perancangan laporan Tugas Akhir ini.
6. Stella Olivia, sebagai narasumber editor buku yang telah memberikan waktu, bimbingan, arahan, dan motivasi atas perancangan laporan Tugas Akhir ini.

7. Nyoman Tri Arsani, sebagai narasumber orang tua anak yang telah memberikan waktu, bimbingan, arahan, dan motivasi atas perancangan laporan Tugas Akhir ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman saya yang telah memberikan motivasi dan semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Melalui laporan Tugas Akhir ini, penulis berharap semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat, baik sebagai sumber informasi dan inspirasi pembaca.

Tangerang, 18 Desember 2023



(Luh Gede Angely Dhaera Amelia)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
PENGENALAN TARI CENDRAWASIH
UNTUK ANAK USIA 5 – 8 TAHUN

(Luh Gede Angely Dhaera Amelia)

ABSTRAK

Seni merupakan manifestasi budaya yang dihasilkan melalui peradaban dan representasi masyarakat setempat. Keberagaman sosial dan budaya di Indonesia menjadi salah satu faktor berdirinya kesenian dan kebudayaan. Tari Cendrawasih merupakan tari tradisional yang berasal dari Pulau Bali yang memiliki ciri khas pada koreografi gerakan dan tata busananya. Namun, dewasa ini tanpa disadari kebudayaan tradisional di Indonesia semakin terkikis dan mulai tidak diminati yang disebabkan oleh tidak adanya filterisasi yang terdapat pada generasi muda dalam memilah kebudayaan yang datang akibat globalisasi. Hal ini menimbulkan kekhawatiran terhadap seni kebudayaan tradisional di Indonesia. Buku sebagai media informasi dapat menjadi salah satu media yang efektif dalam menjaga kelestarian kebudayaan di Indonesia, terutama pada seni tari Cendrawasih. Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa, serta sarana informasi yang efektif karena memuat visual teks dan visual gambar di dalamnya. Kurangnya media buku informatif berkonten ilustrasi pada anak-anak yang membuat seni kebudayaan tersebut kurang dikenal. Oleh karena itu, diperlukan suatu media berbasis buku berkonten ilustrasi sebagai media pembelajarannya.

Kata kunci: Tari Tradisional, Ilustrasi, Buku Ilustrasi

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

ILLUSTRATION BOOK DESIGN
FOR CHILDREN AGED 5 – 8 YEARS
TO INTRODUCE CENDRAWASIH DANCE

(Luh Gede Angely Dhaera Amelia)

ABSTRACT (English)

Art is a cultural manifestation produced through civilization and representation of the local community. Social and cultural diversity in Indonesia is one of the factors in the formation of art and culture. Cendrawasih dance is a traditional dance originating from the island of Bali which is characterized by its choreography of movements and clothing. But nowadays, without realizing it, traditional culture in Indonesia is increasingly being eroded and starting to be marginalized because of the lack of filtering that exists in the younger generation in sorting out the culture that has emerged because of globalization. This raises concerns about traditional arts and culture in Indonesia. Books as an information medium can be an effective medium in preserving culture in Indonesia, especially the Cendrawasih dance. Books are a source of knowledge and a source of building national character, as well as an effective means of information because they contain visual text and visual images in them. The lack of informative book media with illustrated content for children makes this cultural art less well-known. Therefore, book-based media with illustrated content is needed as a learning medium. (Meliputi dari Latar

Keywords: *Traditional Dance, Illustration, Illustration Book*

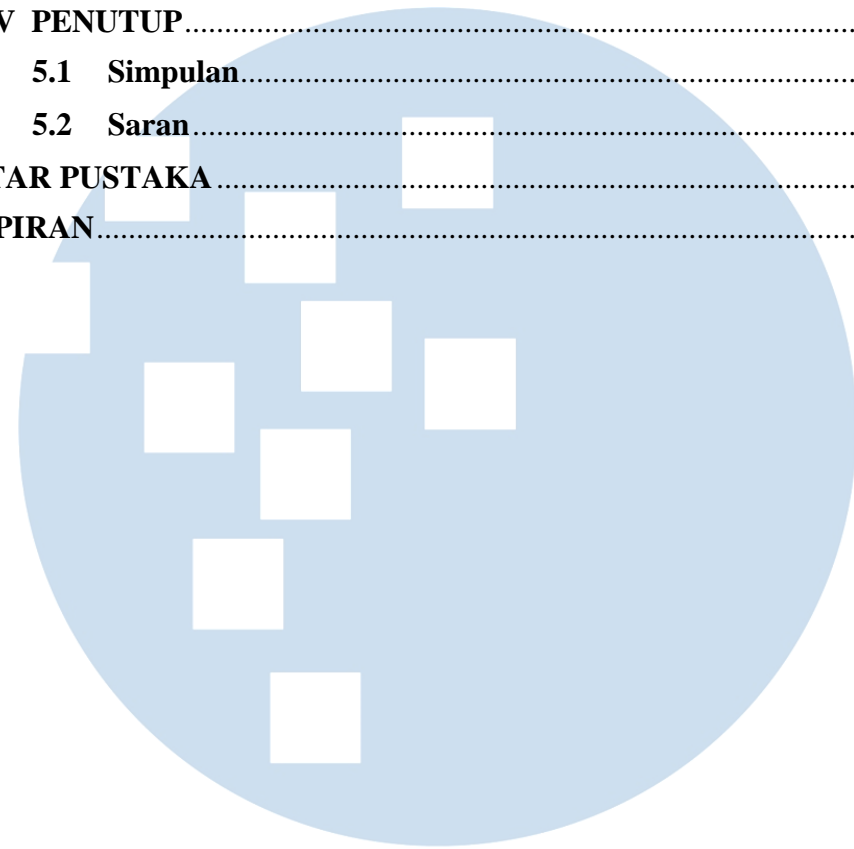
U M W N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Desain Komunikasi Visual	7
2.1.1 Elemen Desain	7
2.1.2 Prinsip Desain	14
2.1.3 Tipografi	21
2.1.4 Grid	25
2.2 Buku	29
2.2.1 Jenis Buku	29
2.2.2 Elemen Buku	30
2.2.3 Layout	33
2.2.4 Kuras (Katern)	42
2.3 Storytelling	43
2.3.1 Definisi Storytelling	43
2.3.2 Jenis Storytelling	44

2.4	Ilustrasi	47
2.4.1	Peran Ilustrasi	47
2.4.2	Jenis Ilustrasi	47
2.4.3	Gaya Visual Ilustrasi	52
2.4.4	Ilustrasi pada Anak	55
2.5	Tari Cendrawasih	57
2.5.1	Sejarah Tari Cendrawasih	57
2.5.2	Fungsi Tari Cendrawasih	58
2.5.3	Tata Rias dan Busana Tari Cendrawasih	58
2.5.4	Gerak Tari Cendrawasih	63
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		67
3.1	Metodologi Penelitian	67
3.1.1	Metode Kualitatif	67
3.1.2	Metode Kuantitatif	79
3.2	Metodologi Perancangan	83
3.2.1	Pendekatan Desain	83
3.2.2	Design Brief	84
3.2.3	Identifikasi Komponen Konten Buku	84
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		85
4.1	Strategi Perancangan	85
4.1.1	Pendekatan Desain	85
4.1.2	Design Brief	90
4.1.3	Identifikasi Komponen Konten Buku	94
4.2	Analisis Perancangan	111
4.2.1	Analisis Beta Test	112
4.2.2	Analisis Perancangan Cerita	113
4.2.3	Analisis Pemilihan Color Palette	113
4.2.4	Analisis Tipografi	114
4.2.5	Analisis Ilustrasi	115
4.2.6	Analisis Media Sekunder	119
4.3	Budgeting	124
4.3.1	Budgeting Media Utama	124

4.3.2 <i>Budgeting Media Sekunder</i>	125
BAB V PENUTUP	127
5.1 Simpulan	127
5.2 Saran	128
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv



UMMN

**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 TABEL

Tabel 3. 1 Analisa SWOT Buku Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini.....	75
Tabel 3. 2 Analisa SWOT Buku Tari Digital Tarian Ajeng	77
Tabel 4. 1 Target Perancangan.....	91
Tabel 4. 2 Konten Buku	91
Tabel 4. 3 Perancangan Suasana Cerita	94
Tabel 4. 4 Penjelasan Skala Likert.....	112
Tabel 4. 5 Biaya Jasa Desain.....	124
Tabel 4. 6 Biaya Produksi Isi Buku	124
Tabel 4. 7 Biaya Produksi Cover Buku.....	125
Tabel 4. 8 Biaya Produksi Media Sekunder.....	125

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Implementasi Ragam Garis pada Karakter Dongeng.....	8
Gambar 2. 2 Implementasi Ragam Bentuk Dasar 2D dan 3D	8
Gambar 2. 3 Implementasi <i>Figure and Ground</i>	9
Gambar 2. 4 Implementasi Tekstur Maya.....	9
Gambar 2. 5 <i>Color Wheel</i>	12
Gambar 2. 6 Klasifikasi Warna.....	12
Gambar 2. 7 Kombinasi Warna.....	13
Gambar 2. 8 Temperatur Warna.....	14
Gambar 2. 9 Implementasi <i>Symmetry Balance</i>	15
Gambar 2. 10 Implementasi <i>Asymmetry Balance</i>	15
Gambar 2. 11 Implementasi <i>Radial Balance</i>	16
Gambar 2. 12 Implementasi <i>Type of Emphasis</i>	16
Gambar 2. 13 Implementasi <i>Rhythm</i>	17
Gambar 2. 14 Implementasi <i>Unity</i>	17
Gambar 2. 15 Implementasi <i>Similarity</i>	18
Gambar 2. 16 Implementasi <i>Proximity</i>	18
Gambar 2. 17 Implementasi <i>Continuity</i>	19
Gambar 2. 18 Implementasi <i>Closure</i>	19
Gambar 2. 19 Implementasi <i>Common Fate</i>	20
Gambar 2. 20 Implementasi <i>Containing Line</i>	20
Gambar 2. 21 Implementasi <i>Old Style or Humanist Typeface</i>	21
Gambar 2. 22 Implementasi <i>Transitional Typeface</i>	22
Gambar 2. 23 Implementasi <i>Modern Typeface</i>	22
Gambar 2. 24 Implementasi <i>Slab Serif Typeface</i>	23
Gambar 2. 25 Implementasi <i>Sans Serif Typeface</i>	23
Gambar 2. 26 Implementasi <i>Black Letter Typeface</i>	24
Gambar 2. 27 Implementasi <i>Script Typeface</i>	24
Gambar 2. 28 Implementasi <i>Display Typeface</i>	25
Gambar 2. 29 Anatomi <i>Grid</i>	26
Gambar 2. 30 <i>Single-column Grid</i>	27
Gambar 2. 31 <i>Two-column Grid</i>	27
Gambar 2. 32 <i>Multicolumn Grid</i>	28
Gambar 2. 33 <i>Modular Grid</i>	28
Gambar 2. 34 <i>Hierarchical Grid</i>	29
Gambar 2. 35 <i>Book Block</i>	30
Gambar 2. 36 <i>Book Page</i>	32
Gambar 2. 37 Implementasi <i>Mondrian Layout</i>	36
Gambar 2. 38 Implementasi <i>Axial Layout</i>	36
Gambar 2. 39 Implementasi <i>Multi-Panel Layout</i>	37
Gambar 2. 40 Implementasi <i>Big Type Layout</i>	37
Gambar 2. 41 Implementasi <i>Copy Heavy Layout</i>	38

Gambar 2. 42 Implementasi <i>Frame Layout</i>	38
Gambar 2. 43 Implementasi <i>Silhouette Layout</i>	39
Gambar 2. 44 Implementasi <i>Circus Layout</i>	39
Gambar 2. 45 Implementasi <i>Grid Layout</i>	40
Gambar 2. 46 Implementasi <i>Vertical-Panel Layout</i>	40
Gambar 2. 47 Implementasi <i>Informal Balance Layout</i>	41
Gambar 2. 48 Implementasi <i>Comic Strips Layout</i>	41
Gambar 2. 49 Implementasi <i>Rebus Layout</i>	42
Gambar 2. 50 Implementasi <i>Kuras (Katern)</i>	43
Gambar 2. 51 Contoh Buku <i>Storytelling</i> Pendidikan.....	44
Gambar 2. 52 Contoh Buku Fabel.....	45
Gambar 2. 53 Contoh Buku Dongeng.....	46
Gambar 2. 54 Contoh Buku Legenda.....	46
Gambar 2. 55 Implementasi Ilustrasi Naturalis.....	48
Gambar 2. 56 Implementasi Ilustrasi Dekoratif.....	48
Gambar 2. 57 Implementasi Ilustrasi Kartun	49
Gambar 2. 58 Implementasi Ilustrasi Karikatur	50
Gambar 2. 59 Implementasi Ilustrasi Cerita Bergambar.....	50
Gambar 2. 60 Implementasi Ilustrasi pada Buku Pendidikan	51
Gambar 2. 61 Implementasi Ilustrasi Khayalan	51
Gambar 2. 62 Implementasi Gaya Kartun pada Karakter Doraemon	52
Gambar 2. 63 Implementasi Gaya Realis pada Karakter Adit & Sopo Jarwo	53
Gambar 2. 64 Implementasi Gaya Semi-realis pada Karakter Legenda Sawung Kampret.....	53
Gambar 2. 65 Implementasi Gaya Amerika pada karakter Marvel	54
Gambar 2. 66 Implementasi Gaya Jepang pada Karakter Sailor Moon.....	55
Gambar 2. 67 Implementasi Ilustrasi pada Anak Usia 6 Bulan - 2 Tahun.....	56
Gambar 2. 68 Implementasi Ilustrasi pada Anak Usia 5 - 8 Tahun	56
Gambar 2. 69 Implementasi Ilustrasi pada Anak Usia 8 - 12 Tahun	57
Gambar 2. 70 Tari Cendrawasih	58
Gambar 2. 71 Tata Rias Tari Cendrawasih	59
Gambar 2. 72 <i>Kemben Angkin</i>	60
Gambar 2. 73 <i>Kemben</i> Penutup Dada	60
Gambar 2. 74 Rok <i>Prada</i>	60
Gambar 2. 75 Busana Kain Selendang atau <i>Sampur</i>	61
Gambar 2. 76 Busana <i>Ampok-Ampok</i>	61
Gambar 2. 77 Aksesoris <i>Gelungan</i>	62
Gambar 2. 78 Aksesoris Gelang <i>Kana</i>	62
Gambar 2. 79 Aksesoris <i>Badong Lenter</i>	62
Gambar 2. 80 Aksesoris <i>Rumbing</i> (Anting-Anting)	63
Gambar 2. 81 Gerak Tari Cendrawasih.....	63
Gambar 2. 82 Gerakan Agham Tari Cendrawasih	64
Gambar 2. 83 Gerakan <i>Nyeregseg</i> Tari Cendrawasih.....	65

Gambar 2. 84 Gerakan <i>Ngegol</i> Tari Cendrawasih	65
Gambar 2. 85 Gerakan <i>Makesiap</i> Tari Cendrawasih	66
Gambar 3. 1 Wawancara dengan Penari dan Pemilik Sanggah Tari	61
Gambar 3. 2 Wawancara dengan Editor Buku	70
Gambar 3. 3 Wawancara dengan Orang Tua Anak.....	72
Gambar 3. 4 <i>Cover</i> Buku Tari Pendidikan.....	73
Gambar 3. 5 Konten isi buku terhadap elemen desain.....	74
Gambar 3. 6 Konten isi buku terhadap ilustrasi dan <i>layout</i>	74
Gambar 3. 7 <i>Cover</i> Buku Tarian Ajeng	76
Gambar 3. 8 Isi Konten Buku Tarian Ajeng	77
Gambar 3. 9 Hasil Kuesioner Pengetahuan Anak akan Tari Cendrawasih.....	80
Gambar 3. 10 Hasil Kuesioner Peminatan Anak terhadap Tari Tradisional.....	80
Gambar 3. 11 Hasil Kuesioner Alasan Orang Tua terhadap Minat Anak.....	80
Gambar 3. 12 Hasil Kuesioner Kendala Orang Tua dalam mendampingi Kegiatan Pembelajaran Anak	81
Gambar 3. 13 Hasil Kuesioner Media yang Sering Diakses Anak	81
Gambar 3. 14 Hasil Kuesioner Media yang Sesuai untuk Kegiatan Pembelajaran Anak	82
Gambar 3. 15 Metodologi Perancangan oleh Andrew Haslam (2006)	83
Gambar 4. 1 <i>Mind Map</i>	87
Gambar 4. 2 <i>Big Idea</i>	88
Gambar 4. 3 <i>Moodboard</i>	89
Gambar 4. 4 <i>Stylescape</i>	90
Gambar 4. 5 <i>Kuras (Katern)</i>	92
Gambar 4. 6 <i>Color Palette</i>	95
Gambar 4. 7 <i>Body Text Typeface</i>	96
Gambar 4. 8 <i>Headline dan Sub-head Typeface</i>	96
Gambar 4. 9 Referensi Visual Karakter Bulan	97
Gambar 4. 10 Perancangan Karakter Bulan.....	98
Gambar 4. 11 Referensi Visual Karakter Gena.....	99
Gambar 4. 12 Perancangan Karakter Gena.....	99
Gambar 4. 13 <i>Modular Grid Layout</i>	100
Gambar 4. 14 Penerapan <i>Modular Grid</i> pada Ilustrasi	101
Gambar 4. 15 <i>Finishing</i> Ilustrasi.....	101
Gambar 4. 16 <i>Sketsa Cover</i>	102
Gambar 4. 17 Implementasi <i>Modular Grid</i> pada <i>Cover</i>	102
Gambar 4. 18 <i>Finishing Cover</i>	103
Gambar 4. 19 Perancangan <i>web banner</i>	104
Gambar 4. 20 Perancangan <i>x-banner</i>	105
Gambar 4. 21 Perancangan poster.....	106
Gambar 4. 22 Perancangan Instagram	107
Gambar 4. 23 Finalisasi Instagram <i>Post Feed</i>	107
Gambar 4. 24 Finalisasi Instagram <i>Story</i>	108

Gambar 4. 25 Perancangan <i>Gimmick</i>	109
Gambar 4. 26 Finalisasi <i>Bookmark</i>	109
Gambar 4. 27 Finalisasi <i>Stiker</i>	110
Gambar 4. 28 Perancangan <i>Merch</i>	110
Gambar 4. 29 Finalisasi <i>keychain</i>	111
Gambar 4. 30 Finalisasi <i>totebag</i>	111
Gambar 4. 31 <i>Copywriter</i>	113
Gambar 4. 32 Implementasi <i>color palette</i>	114
Gambar 4. 33 Implementasi Tipografi	115
Gambar 4. 34 Karakter Bulan	116
Gambar 4. 35 Karakter Gena	116
Gambar 4. 36 Implementasi pada <i>Cover</i>	118
Gambar 4. 37 <i>Cover</i> depan dan belakang	118
Gambar 4. 38 <i>Mock Up Web Banner</i>	119
Gambar 4. 39 <i>Mock Up X-Banner</i>	120
Gambar 4. 40 <i>mock up poster</i>	121
Gambar 4. 41 <i>mock up instagram</i>	122
Gambar 4. 42 <i>mock up gimmick</i>	123
Gambar 4. 43 <i>mock up merch</i>	123

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form BAP Bimbingan	xv
Lampiran B Turnitin	xvii
Lampiran C Transkrip Wawancara kepada Penari dan Pemilik Sanggar Tari... ..	xviii
Lampiran D Transkrip Wawancara kepada Editor Buku	xxi
Lampiran E Transkrip Wawancara dengan Orang Tua Anak	xxiv
Lampiran F Hasil Kuesioner	xxvi

