

**PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL MENGENAI  
SEJARAH BENTENG YANG TERDAPAT DI PULAU JAWA  
KEPADA ANAK UMUR 8–12 TAHUN**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Muhammad Mikail Rimbony Sampetoding**

**00000037816**

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

**PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL MENGENAI  
SEJARAH BENTENG YANG TERDAPAT DI PULAU JAWA  
KEPADA ANAK UMUR 8–12 TAHUN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Muhammad Mikail Rimbony Sampetoding**

**0000037816**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Mikail Rimbony Sampetoding

Nomor Induk Mahasiswa : 00000037816

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL MENGENAI SEJARAH  
BENTENG YANG TERDAPAT DI PULAU JAWA KEPADA ANAK  
UMUR 8-12 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, 03 Januari 2024



Muhammad Mikail Rimbony Sampetoding

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

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL MENGENAI SEJARAH BENTENG YANG TERDAPAT DI PULAU JAWA KEPADA ANAK UMUR 8-12 TAHUN

Oleh

Nama : Muhammad Mikail Rimbono Sampetoding  
NIM : 00000037816  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

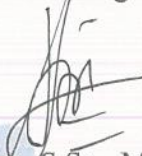
Telah diujikan pada hari, 03, Januari, 2024

Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan

LULUS

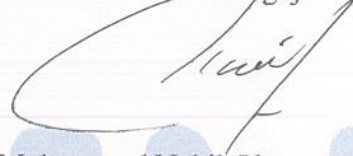
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Lia Herna, S.Sn., M.M.  
0315048108/E081472

Penguji



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.  
0319109601/E081434

Pembimbing



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.  
0326128001/E038953

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yollando, 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 : Muhammad Mikail Rimbono Sampetoding

NIM : 00000037816

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : \*Tesis/Skripsi/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 ENSIKLOPEDIA DIGITAL MENGENAI SEJARAH BENTENG YANG TERDAPAT DI PULAU JAWA KEPADA ANAK UMUR 8-12 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, 17, Januari, 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Mikail Rimbono Sampetoding

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, untuk Rahmat dan karunia-nya atas kelancaran dalam penulisan laporan perancangan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Ensiklopedia Digital Mengenai Sejarah Benteng yang Terdapat di Pulau Jawa Kepada Anak Umur 8-12 Tahun” sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Benteng adalah sebuah bangunan yang digunakan untuk melindungi diri dari serangan musuh, di era modern ini benteng sudah di anggap menjadi cagar budaya melalui undang-undang No.11 Tahun 2010, mengenai cagar budaya, masih kurang adanya media informasi yang menceritakan mengenai sejarah benteng yang terdapat di Indonesia, dikarenakan pendapat bahwa peninggalan Belanda membawa banyak memori yang buruk. Perancangan ini diciptakan oleh penulis dalam upaya untuk memberikan informasi yang baik mengenai benteng peninggalan Belanda, dalam upaya memberikan edukasi yang baik kepada masyarakat.

Dalam pengerjaan laporan Perancangan Tugas Akhir, penulis dapat mengerjakan secara lancar berkat bantuan dari banyak pihak. Dengan itu penulis ingin berterima kasih pada:

Mengucapkan terima kasih

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. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds. sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan adanya rancangan ini media informasi yang penulis rancang ini, dapat membantu anak-anak untuk menambahkan pengetahuan mengenai sejarah dari Beteng yang terdapat di pulau Jawa.

Tangerang, 17, Januari 2024



Muhammad Mikail Rimbonny Sampetoding

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL MENGENAI  
SEJARAH BENTENG YANG TERDAPAT DI PULAU JAWA  
KEPADA ANAK UMUR 8-12 TAHUN**

Muhammad Mikail Rimbony Sampetoding

**ABSTRAK**

Indonesia memiliki banyak sekali ragam warisan budaya, beberapa dari warisan budaya itu sudah dijadikan cagar budaya salah satunya adalah cagar budaya bangunan yaitu Benteng. Dari semua benteng yang terdapat dipulau Jawa 4 Benteng yang sudah menjadi Cagar Budaya pemerintah menjadikan ke 4 benteng tersebut sebagai cagar budaya melalui undang undan No.11 tahun 2010. Saat ini benteng masih kurang digunakan sebagai media pembelajaran menurut kurikulum yang diberikan Kemendikbud melalui webistanya mengenai kurikulum Ilmu pengetahuan Social dan Sejarah untuk anak sekolah dasar. Padahal banyak hal positif yang dapat di pelajari dari suatu benteng peninggalan Belanda seperti sejarah dibalik kehidupan dalam benteng hingga arsitektur dari sebuah benteng. Dikarenakan itu penulis ingin menciptakan ensiklopedia mengenai cagar budaya Benteng. Metode yang penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif, dengan wawancara dengan ilustrator buku anak, sesi FGD dengan 5 anak, studi refrensi dan eksisting. Perancangan desain yang digunakan *Human Centered Design*, dengan menggunakan *Inspiration, Ideation dan Implementation*. Hasil dari perancangan adalah ensiklopedia digital dengan harapan ensiklopedia ini dapat mengenalkan cagar budaya Benteng yang terdapat dipulau Jawa dan mempelajari hal positif dari cagar budaya tersebut.

**Kata kunci:** Benteng, Anak Usia 8-12, Ensiklopedia, Cagar Budaya, Pembelajaran.

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



***DESIGN OF DIGITAL ENCYCLOPEDIA ABOUT FORT  
HISTORY LOCATED AT JAVA ISLAND FOR CHILDREN  
AROUND 8-12 YEARS OLD***

Muhammad Mikail Rimbono Sampetoding

***ABSTRACT (English)***

Indonesia has a variety of cultural heritage. Some of those cultural heritage has already become official, some of those heritage there are cultural heritage building a fort, from all the fort in Java island there only 4 fort that already become cultural heritage through Law No.11 Year 2010. Today kids still don't know about fort because the curriculum from Government for elementary school don't talk about fort, it's such a shame because there's a lot of good things that we can learn from the fort built by the Netherlands about their social history or even the architecture of a fort. That is why I the writer want to make an encyclopedia about cultural heritage fort. The methods that are used are quantitative and qualitative, with some of those are interviews with children book illustrator, focus group discussion with 5 children, reference, and existing studies. Design planning used are Human Centered Design, with Inspiration, Ideation, and Implementation. And the result is making digital encyclopedia that can introduce about cultural heritage fort that located on Java island, and the kids can learn something positive from the cultural heritage fort.

***Keywords:*** Fort, Children with 8-12 Years Old, Encyclopedia, Cultural Heritage, Learning.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

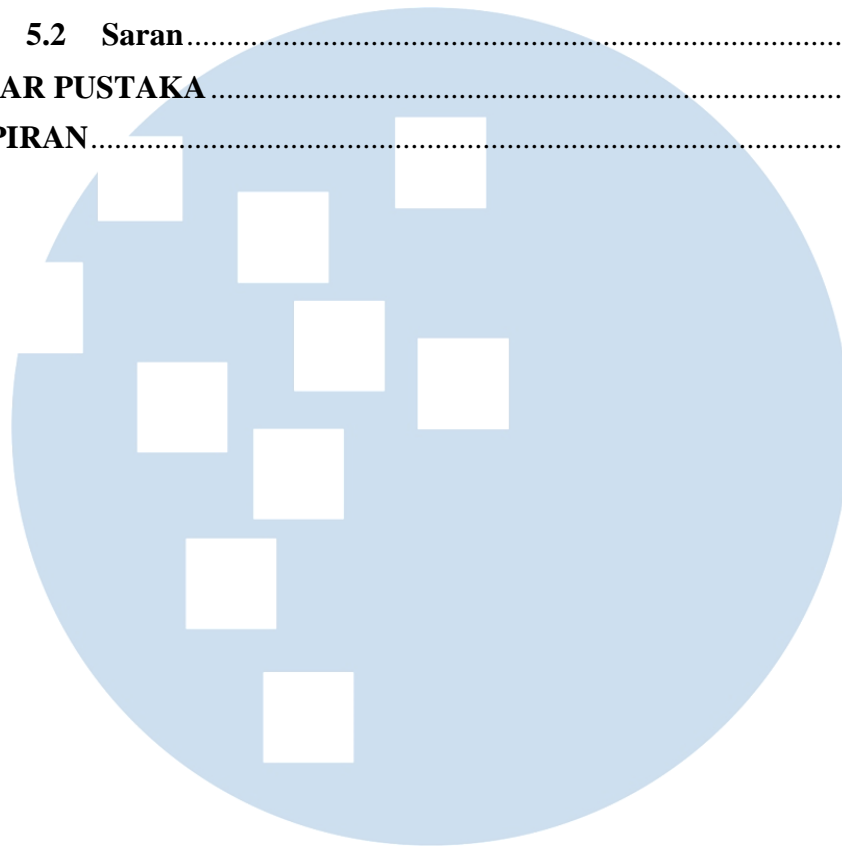
## DAFTAR ISI

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 .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Batasan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Desain Grafis.....</b>	<b>6</b>
<b>2.2 Media Informasi .....</b>	<b>6</b>
<b>2.3 Ensiklopedia.....</b>	<b>6</b>
<b>2.3.1 Ensiklopedia Umum.....</b>	<b>6</b>
<b>2.3.2 Ensiklopedia Khusus .....</b>	<b>7</b>
<b>2.4 Media Interaksi.....</b>	<b>7</b>
<b>2.5 Interactive Digital Media.....</b>	<b>8</b>
<b>2.5.1 Websites .....</b>	<b>8</b>
<b>2.5.2 Aesthetics in Interactive Digital Media .....</b>	<b>9</b>
<b>2.5.2.1 Typography .....</b>	<b>9</b>
<b>2.5.2.2 Color.....</b>	<b>11</b>
<b>2.5.2.3 Layout .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1 Buku.....</b>	<b>15</b>

2.1.1	Anatomi Buku .....	15
2.1.2	Komponen Buku .....	18
2.1.3	Penjilidan .....	22
2.1.4	Buku Anak .....	28
2.2	UI/UX Design .....	29
2.2.1	UI ( <i>User Interface</i> ) Design .....	30
2.2.2	UX ( <i>User Experience</i> ) Design .....	30
2.3	Grid .....	30
2.3.1	Anatomi Grid .....	31
2.3.2	Struktur Grid .....	32
2.4	Tipografi .....	35
2.4.1	<i>Font</i> .....	35
2.4.2	<i>Typeface</i> .....	37
2.5	Warna .....	39
2.5.1	Struktur Warna .....	40
2.5.2	Elemen Warna .....	41
2.5.3	Psikologi Warna .....	42
2.6	Ilustrasi .....	44
2.6.1	Bentuk Ilustrasi .....	44
2.6.2	Peran Ilustrasi .....	46
2.7	Psikologi Anak .....	50
2.7.1	Perkembangan Dalam Masa Sekolah Anak .....	51
2.7.2	Perkembangan Kognitif Anak .....	52
2.7.3	Kurikulum Pendidikan Anak .....	52
2.8	Benteng .....	52
2.8.1	Kegunaan benteng di jaman penjajahan Belanda ...	52
2.8.2	Kegunaan benteng di era modern .....	53
2.8.3	Cagar Budaya Bangunan .....	53
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>54</b>
3.1	Metodologi Penelitian Kualitatif .....	54
3.1.1	<i>Focus Group Discussuion</i> .....	54
3.1.2	<i>Wawancara dengan Pembuat Buku Anak</i> .....	55

3.1.3	<b>Observasi</b> .....	57
3.1.4	<b>Studi Pustaka</b> .....	62
3.1.5	<b>Studi Eksisting</b> .....	70
3.2	<b>Metodologi Perancangan</b> .....	71
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN</b> .....	73
4.1	<b>Strategi Perancangan</b> .....	73
4.1.1	<i>Inspiration</i> .....	73
4.1.1.1	<i>Secondary Research</i> .....	73
4.1.1.2	<i>Define Your Audience</i> .....	73
4.1.1.3	<i>Interview</i> .....	75
4.1.2	<i>Ideation</i> .....	76
4.1.2.1	<i>Brainstorm</i> .....	76
4.1.2.2	<i>Get Visual</i> .....	79
4.1.2.3	<i>Rapid Prototyping</i> .....	83
4.1.3	<i>Implementation</i> .....	93
4.1.4	<b>Perancangan Media Sekunder</b> .....	93
4.1.4.1	<b>Media Promosi Offline</b> .....	94
4.1.4.1.1	<b>Merchandise</b> .....	95
4.2	<b>Analisis Alpha</b> .....	96
4.2.1	<b>Analisis Visual</b> .....	97
4.2.2	<b>Analisis Interface</b> .....	99
4.2.3	<b>Analisis Interaktivitas</b> .....	100
4.2.4	<b>Hasil Perbaikan</b> .....	101
4.2.4.1	<b>Hasil Perbaikan Dalam Segi Interaktif</b> .....	101
4.2.4.2	<b>Hasil Perbaikan Dalam Segi Visual</b> .....	103
4.2.4.3	<b>Hasil perbaikan dalam segi Konten</b> .....	105
4.3	<b>Analisis Beta</b> .....	106
4.3.1	<b>Analisis Media Utama</b> .....	107
4.3.2	<b>Analisis Media Sekunder</b> .....	108
4.3.1	<b>Analisis Beta Test</b> .....	110
4.4	<b>Budgeting</b> .....	115
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	117

5.1	Simpulan.....	117
5.2	Saran.....	120
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>xiii</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>xvii</b>



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Table 4. 1 Tabel Segmentasi .....	74
Table 4. 2 Table Pembagian Konten .....	83
Table 4. 3 Table Pertanyaan Visual .....	97
Table 4. 4 Kesimpulan Dari <i>Alpha Test</i> mengenai <i>visual</i> .....	98
Table 4. 5 Table Masukan Analisis <i>Interface</i> .....	99
Table 4. 6 Pertanyaan <i>Visual Beta Test</i> .....	112
Table 4. 7 Pertanyaan <i>Interface Beta Test</i> .....	112
Table 4. 8 Pertanyaan Interaktivitas <i>Beta Test</i> .....	113
Table 4. 9 Table Hasil Pertanyaan <i>Beta Test</i> .....	114
Table 4. 10 Hasil <i>Budgeting</i> .....	116



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Perbedaan <i>Typeface</i> dan <i>Sans Serif</i> .....	10
Gambar 2. 2 Contoh penggunaan warna yang harmonis antara warna dingin dan hangat .....	12
Gambar 2. 3 Anatomi Buku .....	15
Gambar 2. 4 <i>Front Matter</i> .....	16
Gambar 2. 5 <i>Main Content</i> .....	16
Gambar 2. 6 <i>Back Matter</i> .....	17
Gambar 2. 7 Komponen Buku .....	18
Gambar 2. 8 Komponen Buku the <i>Book Block</i> .....	20
Gambar 2. 9 <i>Case</i> (aka <i>Hardcover</i> ).....	22
Gambar 2. 10 <i>Perfect</i> .....	23
Gambar 2. 11 <i>Tape</i> .....	24
Gambar 2. 12 <i>Side Stitch</i> .....	24
Gambar 2. 13 <i>Sadle Stitch</i> .....	25
Gambar 2. 14 <i>Pamphlet Stitch</i> .....	25
Gambar 2. 15 <i>Screw and Post</i> .....	26
Gambar 2. 16 <i>Stab</i> .....	26
Gambar 2. 17 <i>Spiral</i> .....	27
Gambar 2. 18 <i>Plastic Comb</i> .....	27
Gambar 2. 19 Anatomi grid .....	31
Gambar 2. 20 <i>Single-Column Grid</i> .....	32
Gambar 2. 21 <i>Multicolumn Grids</i> .....	33
Gambar 2. 22 <i>Modular Grid</i> .....	33
Gambar 2. 23 <i>Hierarchical Grid</i> .....	34
Gambar 2. 24 <i>Baseline Grid</i> .....	34
Gambar 2. 25 <i>Compound Grid</i> .....	35
Gambar 2. 26 <i>ITC Legacy Serif</i> .....	36
Gambar 2. 27 <i>Typeface</i> .....	37
Gambar 2. 28 <i>Consistency</i> .....	38
Gambar 2. 29 <i>Bad Spasing</i> (kiri) and <i>good spasing</i> (kanan) .....	38
Gambar 2. 30 <i>Kerning</i> .....	39
Gambar 2. 31 <i>Even Color and Texture</i> .....	39
Gambar 2. 32 <i>Value Scales for Blue, Gray and yellowwith equal visual steps</i> ....	41
Gambar 2. 33 <i>Two Tint of Red at the Same Value Have Different Intensities</i> .....	41
Gambar 2. 34 Kontras warna <i>hue</i> dan <i>value</i> .....	42
Gambar 2. 35 Bentuk dari <i>Litteral Illustration</i> .....	45
Gambar 2. 36 Contoh <i>Conceptual Illustration</i> .....	46
Gambar 2. 37 Contoh Ilustrasi Dokumentasi.....	47
Gambar 2. 38 Ilustrasi Komentar .....	47
Gambar 2. 39 Contoh Ilustrasi <i>Storytelling</i> .....	48

Gambar 2. 40 Contoh Ilustrasi Persuasif .....	49
Gambar 2. 41 Contoh Ilustrasi Identitas .....	50
Gambar 3. 1 Kegiatan <i>Focus Group Discussion</i> .....	54
Gambar 3. 2 Wawancara dengan Kak Herry .....	55
Gambar 3. 3 Pintu Masuk Gedung <i>Rotterdam</i> .....	58
Gambar 3. 4 Patung Sultan Hassanudin.....	58
Gambar 3. 5 Pintu Masuk Benteng <i>Rotterdam</i> .....	59
Gambar 3. 6 Bentuk bangunan di dalam benteng <i>Rotterdam</i> .....	59
Gambar 3. 7 Meriam di dalam benteng <i>Rotterdam</i> .....	60
Gambar 3. 8 Bangunan museum <i>La Galigo</i> .....	60
Gambar 3. 9 Dalam Museum <i>La Galigo</i> .....	61
Gambar 3. 10 Database Gramedia .....	61
Gambar 3. 11 Bagian Depan dari Benteng <i>Speelwijck</i> .....	62
Gambar 3. 12 Pemakaman dari Kuburan Bangsawan Belakang Benteng .....	63
Gambar 3. 13 Gudang di Dalam Benteng <i>Speelwijk</i> .....	63
Gambar 3. 14 Sejarah Singkat Benteng di Kosongkan .....	64
Gambar 3. 15 Benteng <i>Vastenburg</i> Tampak Atas.....	64
Gambar 3. 16 Benteng <i>Vastenburg</i> .....	65
Gambar 3. 17 Benteng <i>Vredeburg</i> .....	66
Gambar 3. 18 <i>Parit</i> yang Mengelilingi Benteng.....	67
Gambar 3. 19 Salah Satu Bangunan di Dalam Benteng.....	67
Gambar 3. 20 Museum di Salah Satu Bangunan Benteng <i>Speelwijk</i> .....	68
Gambar 3. 21 Gambar Dalam Benteng <i>Van Der Wijck</i> .....	69
Gambar 3. 22 <i>Benteng Van Der Wijck</i> .....	69
Gambar 3. 23 <i>Transformed How Everyday Things Are Made</i> .....	70
Gambar 4. 1 Persona Ahmad .....	74
Gambar 4. 2 <i>Mindmap</i> .....	76
Gambar 4. 3 Alternatif <i>Big Idea</i> .....	77
Gambar 4. 4 <i>Moodboard</i> .....	79
Gambar 4. 5 <i>Color Palette</i> Yang Akan Di Gunakan .....	80
Gambar 4. 6 <i>Typeface</i> yang Terpilih Untuk Desain.....	81
Gambar 4. 7 Sketsa dan <i>Final</i> Judul Ensiklopedia .....	82
Gambar 4. 8 Contoh <i>Modular Grid</i> yang Digunakan .....	82
Gambar 4. 9 <i>User flow</i> .....	85
Gambar 4. 10 <i>Wireframe</i> .....	86
Gambar 4. 11 Progres Pengerjaan Ilustrasi Benteng .....	87
Gambar 4. 12 Sketsa Benteng <i>Speelwijk</i> .....	88
Gambar 4. 13 Desain Ilustrasi Benteng.....	89
Gambar 4. 14 Refrensi Peta .....	90
Gambar 4. 15 Progres Pengerjaan Peta Pulau Jawa.....	91



Gambar 4. 16 <i>High-fidelity</i> dan Penerapan Grid.....	92
Gambar 4. 17 <i>Prototype</i> .....	93
Gambar 4. 18 Proses Perancangan Poster Mading .....	94
Gambar 4. 19 Progres Pengerjaan Stiker .....	95
Gambar 4. 20 Perbedaan <i>Landing Page</i> Dari <i>Scroll</i> menjadi <i>Klik</i> .....	102
Gambar 4. 21 Animasi Transisi Pada Peta.....	102
Gambar 4. 22 Perbedaan Page Memasuki Peta.....	103
Gambar 4. 23 Perbedaan <i>Home Page</i> .....	104
Gambar 4. 24 Perubahan Pada <i>Background</i> .....	104
Gambar 4. 25 <i>Update</i> dari Anatomi Benteng.....	105
Gambar 4. 26 Perbedaan <i>Main Content</i> Penjelasan Benteng.....	106
Gambar 4. 27 Keseluruhan Desain Ensiklopedia.....	107
Gambar 4. 28 Desain <i>Landing Page</i> Hingga <i>Menu</i> Utama.....	108
Gambar 4. 29 Desain Ke Empat Topik Utama .....	108
Gambar 4. 30 Tampilan Poster Mading .....	109
Gambar 4. 31 Tampilan Stiker .....	110
Gambar 4. 32 <i>Beta Test</i> User Sedang Menjelajahi dan Membaca Ensiklopedia	111

UMMN  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xvii
Lampiran B Pengecekan Turnitin .....	xx
Lampiran C Transkrip <i>Focus Group Discussion</i> .....	xxii
Lampiran D Transkrip Wawancara.....	xxv
Lampiran E Foto <i>Booth</i> Sidang.....	xl



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA