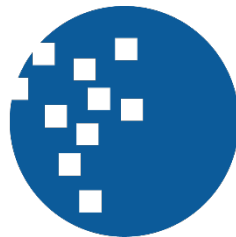


**PERANCANGAN BUKU ANTOLOGI TENTANG KARYA  
FILM USMAR ISMAIL UNTUK REMAJA AKHIR  
USIA 18—22 TAHUN**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Michelle Melisca**

**00000042648**

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

**PERANCANGAN BUKU ANTOLOGI TENTANG KARYA**

**FILM USMAR ISMAIL UNTUK REMAJA AKHIR**

**USIA 18—22 TAHUN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Michelle Melisca**

**00000042648**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**i**

Perancangan Buku Antologi..., Michelle Melisca, Universitas Multimedia Nusantara

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Michelle Melisca  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042648  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN BUKU ANTOLOGI TENTANG KARYA FILM USMAR ISMAIL UNTUK REMAJA AKHIR USIA 18—22 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, 22 Desember 2023



(Michelle Melisca)

U M M 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

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN BUKU ANTOLOGI TENTANG KARYA  
FILM USMAR ISMAIL UNTUK REMAJA AKHIR  
USIA 18—22 TAHUN**

Oleh  
Nama : Michelle Melisca  
NIM : 00000042648  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 8 Januari 2024  
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



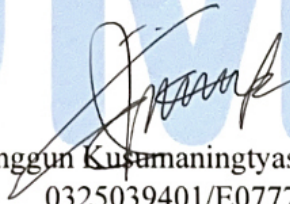
Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.  
0308078801/E034812

Penguji



Christina Flora, S.Ds., M.M.  
0305049703/E074901

Pembimbing



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.  
0325039401/E077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Michelle Melisca  
NIM : 00000042648  
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 BUKU ANTOLOGI TENTANG KARYA FILM

### USMAR ISMAIL UNTUK REMAJA AKHIR USIA 18—22 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, 22 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Michelle Melisca)

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

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan karunia-Nya yang melimpah, penulis dapat sampai di titik ini dan merancang Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Antologi tentang Karya Film Usmar Ismail untuk Remaja Akhir Usia 18—22 Tahun” sebagai pemenuhan salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) dengan baik.

Perancangan Tugas Akhir yang mengangkat topik mengenai karya film Usmar Ismail dibuat dengan tujuan untuk memberikan wawasan lebih kepada remaja mengenai gagasan sosok Usmar Ismail serta pengaruh karya filmnya yang sukses dalam mewakili perjuangan bangsa Indonesia pada era revolusi saat itu hingga ia diberi gelar sebagai “Bapak Perfilman Nasional”.

Dengan adanya perancangan ini, penulis berharap media ini dapat dijadikan sarana rujukan yang bermanfaat bagi pengarsipan data untuk mempermudah pembaca dalam mencari tahu informasi mengenai karya film Usmar Ismail secara lebih dalam lagi. Selain itu, perancangan ini diharapkan juga dapat menjadi sumber inspirasi bagi pembaca untuk membuat karya-karya baru yang berkualitas tanpa kehilangan akar dari sejarah perfilman itu sendiri dan dapat selalu mengapresiasi karya-karya film Usmar Ismail.

Melalui proses perjalanan dalam penulisan tugas akhir ini, penulis sangat bersyukur terhadap segala doa, dukungan, dan bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Oleh karena itu, penulis ingin menuturkan 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. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Edo Tirtadarma, M.Ds., sebagai dosen spesialis yang telah memberikan arahan dalam perancangan Tugas Akhir ini hingga dapat menghasilkan karya yang maksimal.
6. Salman Aristo, selaku CEO Wahana Kreator Nusantara dan sutradara sebagai narasumber yang telah bersedia diwawancara dan membantu penulis dalam melengkapi data untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Akhlis Suryapati, selaku ketua Sinematek Indonesia sebagai narasumber yang bersedia diwawancara dan membantu penulis dalam mengumpulkan data untuk perancangan media informasi tugas akhir ini.
8. Jeany Cahyaputra, Maurelle Nolita, dan Jocelyn Djohan, selaku target perancangan yang bersedia meluangkan waktu untuk diwawancara dan melengkapi data Tugas Akhir ini.
9. Angelia Marvella, Euniece Angelica, Jessyln Anggreani, Winda Wiranata, dan Ryu Richiekawa, selaku teman-teman perjuangan Tugas Akhir yang telah memberikan dukungan secara emosional dan membantu penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir hingga selesai.
10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Melalui perancangan Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan sumber referensi yang bermanfaat serta dapat menambah wawasan bagi para pembaca untuk perkembangan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

Tangerang, 22 Desember 2023



(Michelle Melisca)

# PERANCANGAN BUKU ANTOLOGI TENTANG KARYA

## FILM USMAR ISMAIL UNTUK REMAJA AKHIR

USIA 18—22 TAHUN

(Michelle Melisca)

### ABSTRAK

Pembahasan tentang perfilman Indonesia akan selalu terhubung dengan tokoh sutradara, seniman, sekaligus, pelopor film nasional itu sendiri yang menjadi tonggak utamanya, yaitu Usmar Ismail. Pada filmnya, ia selalu menanamkan nilai nasionalitas terkait segala isu serta peristiwa nyata yang dialami oleh bangsa Indonesia pada era revolusi. Peran serta karyanya tidak hanya sebagai akar, tetapi juga identitas dari sejarah perfilman Indonesia yang menjadi warisan budaya penting untuk dilestarikan. Meskipun tingkat minat remaja terhadap film cukup tinggi, tetapi sebagian besar tidak mengetahui film dan sosok Usmar Ismail. Hal itu dilandasi atas minimnya media informasi yang mengangkat pembahasan tersebut dan data yang telah ada masih belum lengkap bahkan beberapa masih tercecce. Maka, diperlukan sebuah perancangan media informasi yang dapat menyediakan wawasan lengkap kepada remaja tentang karya film dan sosok Usmar. Metode penelitian pada perancangan ini menggunakan *mixed method* berupa wawancara, kuesioner, observasi, studi eksisting, dan studi referensi. Sedangkan, untuk metode perancangan yang digunakan, yakni milik Robin Landa yang mencakup tahapan *orientation, analysis, visual concepts, design, dan implementation*. Media informasi yang dirancang berupa buku antologi dengan konsep besarnya, yaitu ‘Napak Tilas Waktou Film Oesmar Ismail’ untuk mengajak pembacanya kembali ke era 1950an dengan mengilas balik melalui film Usmar Ismail. Perancangan media utama juga dilengkapi dengan beberapa media sekunder, seperti, *social media content, web banner, digital screen ads, poster, x banner*, dan *gimmick* berupa pembatas buku, stiker, dan *postcard*.

**Kata kunci:** *Usmar Ismail, film, budaya, buku antologi, remaja*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**ANTHOLOGY BOOK DESIGN REGARDING USMAR ISMAIL'S**

**FILM WORKS FOR LATE ADOLESCENT**

**AGED 18—22 YEARS OLD**

(Michelle Melisca)

**ABSTRACT (English)**

*Discussions about Indonesian cinema will always be connected to its prominent figure, who has become its prime stake, on which is Usmar Ismail. He is a director, artist, and pioneer of Indonesian cinema. In his films, he always brought up national values related to all actual issues and events experienced by the Indonesian populace during the revolutionary era. His works not only play parts as its principal but also as the identity of Indonesian cinema history itself, which became a cultural heritage to preserve. Although teenagers' interest in film is quite high, most do not know Usmar Ismail and his works. That is caused by the lack of information media that discusses about his works and his influence in the film industry. Furthermore, the existing information media does not provide thorough data, even many other data is still scattered everywhere. Therefore, information media in the form of an e-book that provides thorough information about Usmar Ismail for adolescents is needed. The research methods used for this information media design is mixed method in the form of interview, questionnaire, observation, existing studies, and reference studies. Whilst the design methods used is Robin Landa's, which include stages such as orientation, analysis, visual concepts, design, dan implementation. The information media designed is an anthology book which big idea is "Napak Tilas Waktoe Film Oesmar Ismail" to bring all the readers back to the 50s by looking back at Usmar Ismail's films. The main media design is also equipped with some secondary media, such as social media content, web banner, digital screen ads, poster, x banner, and gimmick in the form of sticker and bookmark.*

**Keywords:** *Usmar Ismail, film, culture, information media, adolescent*

## 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
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Informasi .....	6
2.1.1 Fungsi Media.....	6
2.1.2 Jenis Media.....	7
2.2 Buku.....	8
2.2.1 Komponen Buku .....	8
2.2.2 Struktur Buku.....	14
2.2.3 Jenis Buku .....	16
2.2.4 Buku Antologi .....	18
2.2.5 Format .....	19
2.2.6 Layout.....	19
2.2.7 Grid .....	21
2.2.8 Elemen Desain.....	25
2.2.9 Prinsip Desain .....	30
2.2.10 Tipografi.....	37

2.2.11	Warna .....	41
2.2.12	Ilustrasi .....	45
2.2.13	Fotografi .....	52
2.2.14	Penjilidan Buku .....	55
2.2.15	Percetakan Buku.....	60
2.3	Film .....	64
2.3.1	Fungsi Film.....	64
2.3.2	Jenis Film.....	64
2.3.3	Unsur Film.....	66
2.3.4	Tim Produksi Film.....	66
2.3.5	Film Nasional .....	68
2.3.6	Tokoh Usmar Ismail.....	69
2.3.7	Remaja Akhir.....	71
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>72</b>
3.1	Metodologi Penelitian.....	72
3.1.1	Metode Kualitatif.....	72
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	93
3.2	Metodologi Perancangan .....	100
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....</b>		<b>102</b>
4.1	Strategi Perancangan .....	102
4.1.1	<i>Orientation</i> .....	102
4.1.2	<i>Analysis</i> .....	103
4.1.3	<i>Visual Concepts</i> .....	107
4.1.4	<i>Design</i> .....	117
4.1.5	<i>Implementation</i> .....	142
4.2	Analisis Perancangan .....	148
4.2.1	Analisis Desain Buku.....	149
4.2.2	Analisis <i>Cover</i> Buku.....	151
4.2.3	Analisis Warna.....	154
4.2.4	Analisis Tipografi.....	156
4.2.5	Analisis Ilustrasi.....	157
4.2.6	Analisis Aset Foto .....	159

4.2.7 Analisis Aset Visual .....	160
4.2.8 Analisis <i>Layout</i> .....	162
4.2.9 Analisis Media Sekunder .....	171
4.2.10 Analisis <i>Beta Testing</i> .....	179
4.3 <i>Budgeting</i> .....	185
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>189</b>
5.1 Simpulan.....	189
5.2 Saran .....	191
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xviii</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>xxii</b>



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT Buku Jejak Bung Usmar .....	80
Tabel 3.2 SWOT Buku Usmar Ismail Mengupas Film.....	83
Tabel 3.3 SWOT Pameran Boeng Usmar Ismail .....	86
Tabel 4.1 Tabel <i>Creative Brief</i> .....	104
Tabel 4.2 Tabel Alternatif <i>Big Idea</i> .....	109
Tabel 4.3 Tabel Konten.....	114
Tabel 4.4 Tabel Pertanyaan Wawancara <i>Beta Testing</i> .....	179
Tabel 4.5 Tabel <i>Budgeting</i> Biaya Desain.....	186
Tabel 4.6 Tabel <i>Budgeting</i> Biaya Produksi Cover dan Isi Buku .....	186
Tabel 4.7 Tabel <i>Budgeting</i> Harga 1 Buku.....	187
Tabel 4.8 Tabel <i>Budgeting</i> Biaya Produksi Media Sekunder .....	188

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>The Book Block</i> .....	9
Gambar 2.2 <i>The Page</i> .....	11
Gambar 2.3 <i>Grid Syste</i> .....	21
Gambar 2.4 <i>Single-Column Grid</i> .....	23
Gambar 2.5 <i>Two-Column Grid</i> .....	23
Gambar 2.6 <i>Multi-Column Grid</i> .....	24
Gambar 2.7 <i>Modular Grids</i> .....	24
Gambar 2.8 <i>Hierarchical Grids</i> .....	25
Gambar 2.9 <i>Garis</i> .....	26
Gambar 2.10 <i>Bentuk</i> .....	26
Gambar 2.11 <i>Hue</i> .....	28
Gambar 2.12 <i>Value</i> .....	28
Gambar 2.13 <i>Saturation</i> .....	29
Gambar 2.14 <i>Tekstur Taktil</i> .....	30
Gambar 2.15 <i>Tekstur Visual</i> .....	30
Gambar 2.16 <i>Format</i> .....	31
Gambar 2.17 <i>Balance</i> .....	32
Gambar 2.18 <i>Visual Hierarchy</i> .....	32
Gambar 2.19 <i>Emphasis</i> .....	33
Gambar 2.20 <i>Rhythm</i> .....	34
Gambar 2.21 <i>Unity</i> .....	34
Gambar 2.22 <i>Scale</i> .....	36
Gambar 2.23 <i>Proportion</i> .....	36
Gambar 2.24 <i>Tipografi Old Style</i> .....	37
Gambar 2.25 <i>Tipografi Transitional</i> .....	37
Gambar 2.26 <i>Tipografi Modern</i> .....	38
Gambar 2.27 <i>Tipografi Slab Serif</i> .....	38
Gambar 2.28 <i>Tipografi Sans Serif</i> .....	38
Gambar 2.29 <i>Tipografi Gothic</i> .....	39
Gambar 2.30 <i>Tipografi Script</i> .....	39
Gambar 2.31 <i>Tipografi Display</i> .....	39
Gambar 2.32 <i>Prinsip Warna</i> .....	42
Gambar 2.33 <i>Color Relation</i> .....	43
Gambar 2.34 <i>Ilustrasi Naturalis</i> .....	48
Gambar 2.35 <i>Ilustrasi Dekoratif</i> .....	49
Gambar 2.36 <i>Ilustrasi Kartun</i> .....	49
Gambar 2.37 <i>Ilustrasi Karikatur</i> .....	50
Gambar 2.38 <i>Ilustrasi Cerita Bergambar</i> .....	50
Gambar 2.39 <i>Ilustrasi Buku Pelajaran</i> .....	51
Gambar 2.40 <i>Ilustrasi Khayalan</i> .....	51

Gambar 2.41 Fotografi <i>The Horizon Lines</i> .....	52
Gambar 2.42 Fotografi <i>Vertical Lines</i> .....	53
Gambar 2.43 Fotografi <i>Dutch Lines</i> .....	53
Gambar 2.44 Fotografi <i>Diagonal Lines</i> .....	54
Gambar 2.45 Fotografi <i>Curved Lines</i> .....	55
Gambar 2.46 Jilid <i>Case</i> .....	56
Gambar 2.47 Jilid <i>Perfect</i> .....	56
Gambar 2.48 Jilid <i>Tape</i> .....	57
Gambar 2.49 Jilid <i>Side Stitch</i> .....	57
Gambar 2.50 Jilid <i>Saddle Stitch</i> .....	58
Gambar 2.51 Jilid <i>Pamphlet Stitch</i> .....	58
Gambar 2.52 Jilid <i>Screw and Post</i> .....	59
Gambar 2.53 Jilid <i>Stab</i> .....	59
Gambar 2.54 Jilid <i>Spiral</i> .....	60
Gambar 2.55 Percetakan <i>Letterpress</i> .....	61
Gambar 2.56 Percetakan <i>Photocopy</i> .....	61
Gambar 2.57 Percetakan <i>Ink Jet</i> .....	62
Gambar 2.58 Percetakan <i>Screen Print</i> .....	62
Gambar 2.59 Percetakan <i>Digital</i> .....	63
Gambar 2.60 Percetakan <i>Offset Lithography</i> .....	63
Gambar 3.1 Wawancara dengan Pak Salman Aristo .....	75
Gambar 3.2 Wawancara dengan Pak Akhlis Suryapati .....	78
Gambar 3.3 Sampul Buku Jejak Bung Usmar .....	79
Gambar 3.4 Sampul Buku Usmar Ismail Mengupas Film .....	82
Gambar 3.5 Poster Pameran Boeng Usmar Ismail.....	84
Gambar 3.6 Pameran Boeng Usmar Ismail.....	85
Gambar 3.7 Sampul Buku <i>Blank Rainbow</i> .....	87
Gambar 3.8 Sampul Buku <i>The Memory Police</i> .....	89
Gambar 3.9 Sampul Buku Dari Ngak Ngik Ngok ke Dheg Dheg Plas.....	90
Gambar 3.10 Poster Film Darah dan Doa .....	91
Gambar 3.11 Poster <i>Book Showcase</i> Grafis Nusantara.....	92
Gambar 3.12 Data Responder Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin .....	95
Gambar 3.13 Data Responder Berdasarkan Wilayah dan Jenis Kelamin .....	95
Gambar 3.14 Data Responden Perempuan Berdasarkan Wilayah dan Pekerjaan .....	96
Gambar 3.15 Data Responden Laki-laki Berdasarkan Wilayah dan Pekerjaan....	96
Gambar 3.16 Data Responden Berdasarkan Usia dan SES.....	97
Gambar 3.17 Data Responden Usia, Tingkat Kegemaran, .....	97
Gambar 3.18 Data Alasan Kegemaran Terhadap Menonton Film.....	98
Gambar 3.19 Data Berdasarkan Usia, Minat Film, dan .....	99
Gambar 3.20 Data Responden Berdasarkan Media Informasi.....	99
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> .....	108
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> .....	110

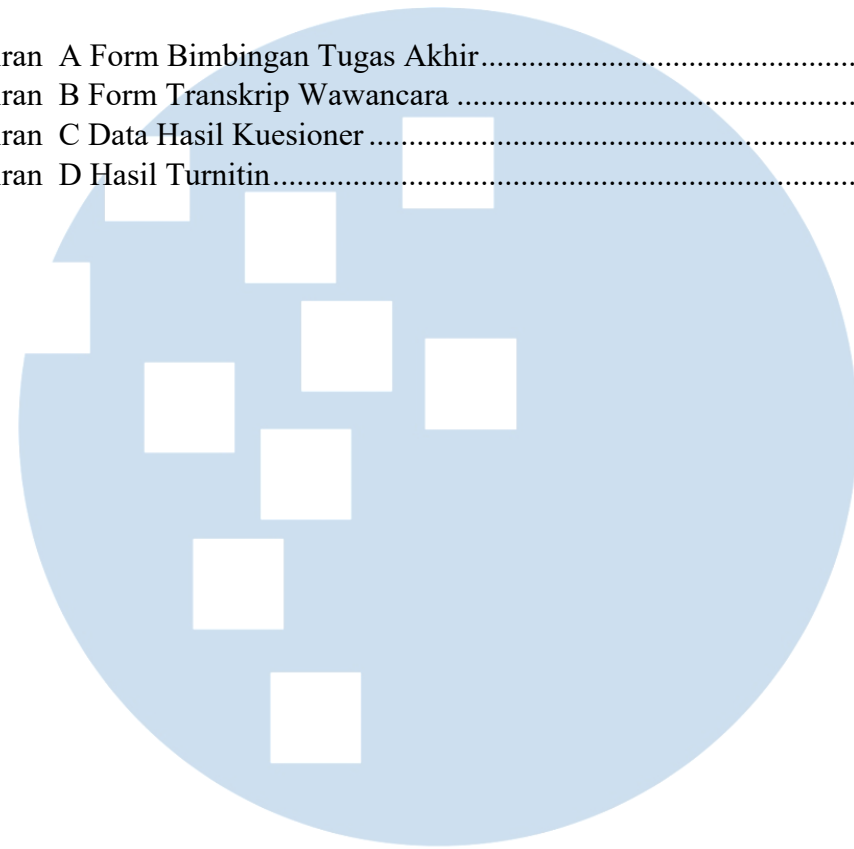
Gambar 4.3 <i>Color Palette</i> .....	111
Gambar 4.4 Alternatif <i>Typeface</i> .....	112
Gambar 4.5 <i>Typeface Final</i> .....	113
Gambar 4.6 Format Buku .....	118
Gambar 4.7 Sketsa Kateren .....	119
Gambar 4.8 Kateren Perancangan .....	120
Gambar 4.9 Referensi Aset <i>Flash</i> .....	121
Gambar 4.10 Proses Pembuatan Aset <i>Flash</i> .....	121
Gambar 4.11 Proses Pembuatan Aset <i>Flash</i> .....	122
Gambar 4.12 Alternatif Aset <i>Flash</i> .....	122
Gambar 4.13 Referensi Aset Batik Tanah Liek .....	122
Gambar 4.14 Sketsa Aset Batik Tanah Liek .....	123
Gambar 4.15 Proses Pembuatan Aset Batik Tanah Liek .....	123
Gambar 4.16 Proses Finalisasi Aset Batik Tanah Liek .....	124
Gambar 4.17 Alternatif Aset Batik Tanah Liek .....	124
Gambar 4.18 Referensi Ilustrasi .....	125
Gambar 4.19 Proses Pembuatan Ilustrasi .....	125
Gambar 4.20 Proses Pembuatan Ilustrasi .....	125
Gambar 4.21 Gaya Ilustrasi .....	126
Gambar 4.22 Ilustrasi Sebelum dan Sesudah Diberi Tekstur .....	126
Gambar 4.23 Variasi <i>Grid</i> .....	127
Gambar 4.24 Aset Arsip <i>Cover</i> .....	128
Gambar 4.25 Aset Kolase <i>Cover</i> .....	129
Gambar 4.26 Aset <i>Typeface</i> dan Supergrafis Judul .....	129
Gambar 4.27 Aset Judul .....	130
Gambar 4.28 Proses Pembuatan <i>Cover</i> dengan <i>Grid</i> .....	130
Gambar 4.29 Aset <i>Cover</i> Final Terpisah .....	131
Gambar 4.30 Aset <i>Cover</i> Final Digabung .....	131
Gambar 4.31 Sketsa <i>Chapter Divider</i> .....	132
Gambar 4.32 Proses <i>Color Grading</i> Aset Foto .....	133
Gambar 4.33 Proses Merancang <i>Divider</i> .....	133
Gambar 4.34 Hasil Final <i>Spread Divider</i> .....	134
Gambar 4.35 Sketsa <i>Spread</i> Konten .....	134
Gambar 4.36 <i>Color Grading</i> Aset Foto .....	135
Gambar 4.37 Proses <i>Digital Imaging</i> Aset Foto .....	135
Gambar 4.38 <i>Grid Spread</i> Konten .....	135
Gambar 4.39 <i>Spread</i> Konten .....	136
Gambar 4.40 Sketsa <i>Spread</i> Katalog .....	136
Gambar 4.41 <i>Color Grading</i> Aset Foto Katalog Film .....	137
Gambar 4.42 Proses Pembuatan <i>Spread</i> Katalog Film .....	137
Gambar 4.43 <i>Grid Spread</i> Katalog Film .....	138
Gambar 4.44 <i>Spread</i> Katalog Film .....	138
Gambar 4.45 Sketsa <i>Spread</i> Konten Alternatif .....	139



Gambar 4.46 Proses Pembuatan <i>Spread</i> Konten Alternatif.....	139
Gambar 4.47 Proses Color Grading <i>Spread</i> Konten Alternatif.....	140
Gambar 4.48 Proses Pembuatan <i>Spread</i> Konten Alternatif.....	140
Gambar 4.49 Aset Foto <i>Spread</i> Konten Alternatif.....	140
Gambar 4.50 <i>Spread</i> Konten Alternatif.....	141
Gambar 4.51 Sketsa <i>Spread</i> Konten Alternatif 2.....	141
Gambar 4.52 Proses <i>Color Grading</i> Aset Foto.....	141
Gambar 4.53 <i>Spread</i> Konten Alternatif 2.....	142
Gambar 4.54 Media Sekunder Poster.....	144
Gambar 4.55 Media Sekunder Media Sosial.....	145
Gambar 4.56 Media Sekunder <i>Digital Screen Ads</i> .....	146
Gambar 4.57 Media Sekunder <i>Web Banner</i> .....	147
Gambar 4.58 Media Sekunder <i>X Banner</i> .....	147
Gambar 4.59 Media Sekunder <i>Gimmick</i> .....	148
Gambar 4.60 Analisis Desain Buku.....	149
Gambar 4.61 Analisis <i>Cover</i> Buku.....	152
Gambar 4.62 Analisis <i>Background Cover</i> Buku.....	153
Gambar 4.63 Analisis Lapisan <i>Cover</i> Buku.....	154
Gambar 4.64 Analisis Warna.....	154
Gambar 4.65 Analisis Warna Pada <i>Spread</i> Buku.....	155
Gambar 4.66 Analisis Warna <i>Spread</i> Katalog Film.....	156
Gambar 4.67 Analisis Tipografi.....	157
Gambar 4.68 Analisis Ilustrasi.....	158
Gambar 4.69 Analisis Aset Foto.....	159
Gambar 4.70 Analisis Aset Foto Alternatif.....	160
Gambar 4.71 Analisis Aset Visual <i>Flash</i> .....	161
Gambar 4.72 Analisis Aset Visual Batik Tanah Liek.....	162
Gambar 4.73 Analisis <i>Layout Spread Chapter Divider</i> .....	164
Gambar 4.74 Analisis <i>Layout Spread</i> Konten.....	166
Gambar 4.75 Analisis <i>Layout Spread</i> Katalog Karya Film.....	168
Gambar 4.76 Analisis <i>Layout Spread</i> Konten Alternatif.....	169
Gambar 4.77 Analisis <i>Layout Spread</i> Konten Alternatif 2.....	171
Gambar 4.78 Analisis Media Sekunder Media Sosial.....	172
Gambar 4.79 Analisis Media Sekunder Poster.....	173
Gambar 4.80 Analisis Media Sekunder Poster Alternatif.....	174
Gambar 4.81 Analisis Media Sekunder <i>X Banner</i> .....	175
Gambar 4.82 Analisis Media Sekunder <i>Web Banner</i> .....	176
Gambar 4.83 Analisis Media Sekunder <i>Digital Screen Ads</i> .....	177
Gambar 4.84 Analisis Media Sekunder <i>Gimmick</i> Stiker.....	178
Gambar 4.85 Analisis Media Sekunder <i>Gimmick</i> Pembatas Buku.....	179
Gambar 4.86 <i>Beta Testing</i> dengan Jocelyn Djohan.....	182
Gambar 4.87 <i>Beta Testing</i> dengan Jeany Cahyaputra.....	184
Gambar 4.88 <i>Beta Testing</i> dengan Maurelle Nolita.....	185

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan Tugas Akhir.....	xxii
Lampiran B Form Transkrip Wawancara .....	xxv
Lampiran C Data Hasil Kuesioner .....	xxx
Lampiran D Hasil Turnitin.....	xxxviii



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA