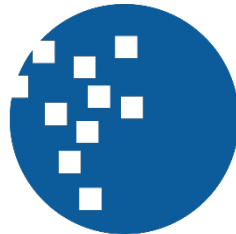


**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI TENTANG KITAB
YOHANES UNTUK REMAJA USIA 13-18 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Vanilla Gunawan

00000043561

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

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI TENTANG KITAB

YOHANES UNTUK REMAJA USIA 13-18 TAHUN



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Vanilla Gunawan

00000043561

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Vanilla Gunawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000043561

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI TENTANG KITAB YOHANES UNTUK REMAJA USIA 13-18 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, 8 Januari 2024



Vanilla

Vanilla Gunawan

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 MEDIA EDUKASI TENTANG KITAB YOHANES UNTUK REMAJA USIA 13-18 TAHUN

Oleh

Nama : Vanilla Gunawan
NIM : 00000043561
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 8 Januari 2024
Pukul 14.30 s.d 15.20 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Roy Anthonius Susanto S.Sn., M.Ds.
0402038006/E061071

Penguji

Dr. Suwito Gasande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/E081436

Pembimbing

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

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 : Vanilla Gunawan
NIM : 00000043561
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 MEDIA EDUKASI TENTANG KITAB YOHANES UNTUK REMAJA USIA 13-18 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,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


Vanilla Gunawan

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus sebab kasih karunia-Nya yang melimpah dan kesanggupan-Nya yang telah membantu saya menyelesaikan laporan perancangan dari rangkaian program Tugas Akhir. Tujuan dibuatnya laporan ini adalah untuk melaporkan seluruh proses perancangan yang telah dilakukan selama pengerjaan Tugas Akhir. Laporan ini juga dirancang untuk memenuhi syarat kelulusan Sarjana Desain pada tahun 2024 mendatang.

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. Lia Herna, S.Sn., M.M. sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Jimmy Suparman & Peybel Sherly Nadeak, Gembala Area Youth Abbalove Serpong sebagai narasumber yang telah bersedia menambah wawasan dan membantu proses perancangan tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Marion Cecilia Haryanto & Hibie Tjiputra Fong, siswi sekolah Tunas Bangsa yang telah bersedia memotivasi, serta membantu mengumpulkan responden dalam proses pengumpulan data karya tugas akhir ini.

8. Stevan Amadeo & Angelina Jocelyn, sahabat-sahabat yang telah bersedia membantu secara emosional dan pemahaman dalam keseluruhan perancangan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi masyarakat, terutama para remaja di usia 13-18 tahun yang ingin memulai kebiasaan membaca Alkitab. Diharapkan karya ini dapat membawa bangsa-bangsa mengenal Tuhan Yesus Kristus sebagai satu-satunya jalan, kebenaran, dan hidup.

Tangerang, 22 Desember 2023



Vanilla Gunawan

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN MEDIA EDUKASI TENTANG KITAB

YOHANES UNTUK REMAJA USIA 13-18 TAHUN

Vanilla Gunawan

ABSTRAK

Perancangan ini ada untuk memenuhi syarat kelulusan dalam program Tugas Akhir. Karya yang dirancang merupakan solusi yang diupayakan untuk meningkatkan minat baca Alkitab khususnya pada remaja usia 13-18 tahun. Indonesia memiliki beragam agama, salah satunya agama Kristen. Remaja seringkali mengalami pergejolan emosi secara pikiran dan perasaannya sehingga mudah terpengaruh dengan hal-hal yang negatif. Firman Tuhan dibutuhkan dalam fase ini sebagai dasar hidup dan upaya mengurangi penyimpangan sosial pada masyarakat. Minat membaca Alkitab dalam masing-masing individu remaja menjadi penting agar dapat membangun kehidupan spiritual mereka dan membangun generasi yang cinta Firman Tuhan. Namun, remaja belum menemukan media yang tepat untuk mendalami Firman Tuhan secara komprehensif. Oleh karena itu, penulis menemukan bahwa keberadaan media edukasi tentang kitab-kitab yang ada dalam Alkitab dapat menjadi solusi meningkatnya niat baca Alkitab pada remaja. Metode yang digunakan adalah metode *Design Thinking* oleh Kelly & Brown (2018). Tahapan yang dilakukan adalah *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*. Hasil dari perancangan adalah media informasi dalam bentuk buku berbasis desain grafis dengan isi Kitab Yohanes sebagai Injil yang baik untuk dimengerti sebagai permulaan oleh para pembaca pemula.

Kata kunci: Membaca Alkitab, Remaja, Kitab Yohanes, Desain Visual Buku

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

DESIGNING AN EDUCATION MEDIA ABOUT THE BOOK OF JOHN FOR TEENAGERS AGED 13-18

Vanilla Gunawan

ABSTRACT (English)

This design exists to fulfill the graduation requirements in the Final Project program. The work designed is a solution for those who seeks to increase their interest in reading the Bible, especially among teenagers aged 13-18 years. Indonesia has various religions, one of which is Christianity. Teenagers often experience emotional turmoil in their thoughts and feelings so they are easily influenced by negative things around them. God's Word is needed in this phase as a foundation for their lives and an effort to reduce social deviation in society. Each individual teenager's interest in reading the Bible is important in order to build their spiritual life and raise a generation that loves God's Word. However, teenagers have not found the right media to explore God's Word comprehensively. Therefore, the author found that the existence of educational media about the books in the Bible could be a solution to increase interests of reading the Bible among teenagers. The method used is the Design Thinking method by Kelly & Brown (2018). The stages carried out are Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test. The result of the design is a book based on graphic design with the contents of the Book of John as a Gospel that is good for beginner readers to understand as a start.

Keywords: Bible Reading, Teenagers, Book of John, Book Visual Design

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.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
1.5.1 Bagi Penulis	4
1.5.2 Bagi Masyarakat	4
1.5.3 Bagi Universitas	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Komunikasi Visual	5
2.1.1 Fungsi Desain Komunikasi Visual	5
2.2 Desain Grafis	6
2.2.1 Unsur Desain Grafis	6
2.2.2 Prinsip Desain	8
2.2.3 Warna	11
2.2.4 Tipografi	16
2.2.5 Anti Desain	16
2.2.6 Layout	18

2.2.7	Sistem Grid dan Margin	18
2.3	Media Informasi	22
2.3.1	Buku	22
2.6.1	Karakteristik Remaja Usia 13-18 Tahun	33
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	35
3.1	Metodologi Penelitian	35
3.1.1	Metode Kualitatif	35
3.1.2	Kesimpulan	58
3.1.3	Metode Kuantitatif	59
3.2	Metodologi Perancangan	65
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	69
4.1	Strategi Perancangan	69
4.1.1	<i>Emphatize</i>	69
4.1.2	<i>Define</i>	70
4.1.3	<i>Ideate</i>	71
4.1.4	Prototype	76
4.2	Analisis Perancangan	124
4.2.1	Analisis Media Primer	125
4.2.2	Analisis Media Sekunder	137
4.2.3	<i>Beta Test</i>	144
4.3	<i>Budgeting</i>	145
BAB V	PENUTUP	149
5.1	Simpulan	149
5.2	Saran	150
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		xvi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Perencanaan Konten.....	86
Tabel 4.2 Biaya Desain Buku.....	145
Tabel 4.3 Biaya Produksi Buku di Percetakan Lima Warna.....	146
Tabel 4.4 Biaya Produksi Gimmick.....	147
Tabel 4.5 Biaya Produksi <i>Merchandise</i>	148



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Eksklusif Seniman untuk <i>HydroFlask</i>	7
Gambar 2.2 Desain Massal Packaging Kapal Api	8
Gambar 2.3 Ilustrasi Perbandingan Keseimbangan pada Desain.....	9
Gambar 2.4 Ilustrasi Perbandingan Irama pada Desain	9
Gambar 2.5 Ilustrasi Perbandingan Hirarki pada Desain.....	10
Gambar 2.6 Ilustrasi Perbandingan Kesatuan pada Desain	11
Gambar 2.7 <i>Color Wheel</i>	12
Gambar 2.8 <i>Color Combination</i>	13
Gambar 2.9 Perbedaan Warna Scarlet dan Ungu.....	14
Gambar 2.10 Contoh Tipografi.....	16
Gambar 2.11 <i>Anti Design Endeavour</i>	17
Gambar 2.12 Contoh <i>Layout Design</i>	18
Gambar 2.13 Contoh Aplikasi <i>Grid System</i>	19
Gambar 2.14 Anatomi <i>Grid System</i>	20
Gambar 2.15 Dua Jenis Grid : <i>Manuscript dan Column</i>	21
Gambar 2.16 Anatomi Buku	23
Gambar 2.17 Jilid <i>Case / Hardcover</i>	25
Gambar 2.18 Jilid <i>Perfect Binding</i>	25
Gambar 2.19 Jilid <i>Tape</i>	26
Gambar 2.20 Jilid <i>Slide Stitch</i>	26
Gambar 2.21 Jilid <i>Saddle Stitch</i>	27
Gambar 2.22 Jilid <i>Pamphlet Stitch</i>	27
Gambar 2.23 Jilid <i>Screw and Post</i>	28
Gambar 2.24 Jilid <i>Stab</i>	28
Gambar 2.25 Jilid <i>Spiral</i>	29
Gambar 2.26 Jilid <i>Plastic Comb</i>	29
Gambar 2.27 Contoh Supergrafis.....	30
Gambar 2.28 Remaja Usia 12-14 Tahun.....	33
Gambar 3.1 Wawancara dengan Gembala Area Jimmy dan Peybel.....	36
Gambar 3.2 FGD dengan Kelompok Usia 16-17 Tahun (1).....	40

Gambar 3.3 FGD dengan Kelompok Usia Kedua (16-17 tahun).....	41
Gambar 3.4 FGD dengan Kelompok Siswa/i Usia 14-15 tahun	43
Gambar 3.5 Pilihan Visual yang Diminati oleh Siswa Pria	45
Gambar 3.6 Pilihan Visual yang Diminati oleh Siswa Wanita (1)	45
Gambar 3.7 Pilihan Visual yang Diminati oleh Siswa Wanita (2)	46
Gambar 3.8 Sampul Alkitab Jurnal Agenda	48
Gambar 3.9 Isi Buku Alkitab Jurnal	49
Gambar 3.14 Sampul Buku <i>The Book of Psalms</i>	54
Gambar 3.15 Isi Buku <i>The Book of Psalms</i>	55
Gambar 3.16 Sampul <i>The Word According to Gen Z - 30 Days Devo</i>	55
Gambar 3.17 Isi <i>The Word According to Gen Z - 30 Days Devo (1)</i>	56
Gambar 3.18 Isi <i>The Word According to Gen Z - 30 Days Devo (2)</i>	57
Gambar 3.19 Isi <i>The Word According to Gen Z - 30 Days Devo (3)</i>	58
Gambar 3.20 Diagram Minat Baca Alkitab	60
Gambar 3.21 Diagram Alasan Tidak Tertarik Membaca Alkitab.....	60
Gambar 3.22 Diagram Pendapat mengenai Pentingnya Alkitab.....	61
Gambar 3.22 Diagram Sikap Hati ketika Membaca Alkitab	61
Gambar 3.23 Diagram Alasan Pentingnya Membaca Alkitab	62
Gambar 3.24 Diagram Preferensi Alkitab Digital atau Fisik.....	63
Gambar 3.24 Diagram Nilai Visual Alkitab Fisik yang Sudah Ada.....	63
Gambar 3.25 Diagram Pengaruh Visual Alkitab Fisik	64
Gambar 3.26 Diagram Pengaruh Desain Visual terhadap Membaca Alkitab.....	65
Gambar 3.27 Tahapan Metodologi <i>Design Thinking</i>	66
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	71
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	75
Gambar 4.3 <i>Stylescape</i>	76
Gambar 4.4 <i>Key Visual Sampul Buku</i>	77
Gambar 4.5 <i>Key Visual Isi Buku</i>	77
Gambar 4.6 <i>Colour Swatch</i>	79
Gambar 4.8 <i>Paragraph Style Judul Bab</i>	81
Gambar 4.8 <i>Paragraph Style Judul Sub Bab</i>	82
Gambar 4.9 <i>Paragraph Style Body Text</i>	82

Gambar 4.10 <i>Paragraph Style Numbering</i>	83
Gambar 4.11 <i>Paragraph Style Short Desc</i>	83
Gambar 4.12 Supergrafis	84
Gambar 4.13 Referensi Supergrafis	85
Gambar 4.14 <i>Flatplan</i>	88
Gambar 4.15 Ukuran Buku	89
Gambar 4.16 Dua Belas Jenis <i>Layout</i> Isi Buku.....	89
Gambar 4.17 <i>Layout Extended Page dan Half Page</i>	90
Gambar 4.18 Contoh <i>Extended Page</i>	91
Gambar 4.19 Contoh <i>Half Page</i>	92
Gambar 4.20 <i>Grid Half Page</i>	93
Gambar 4.21 <i>Grid</i> Isi Buku.....	93
Gambar 4.22 <i>Margin</i> Isi Buku	94
Gambar 4.23 <i>Baseline Grid</i> Isi Buku.....	95
Gambar 4.24 Sketsa Halaman <i>Level Up</i>	96
Gambar 4.25 Halaman <i>Level Up</i>	96
Gambar 4.26 Sketsa Halaman <i>Power Statement</i>	97
Gambar 4.27 Halaman <i>Power Statement</i>	98
Gambar 4.28 Sketsa Halaman Ruang Renung.....	99
Gambar 4.29 Halaman Ruang Renung.....	99
Gambar 4.30 <i>Grid</i> Halaman Ruang Renung	100
Gambar 4.31 Sketsa Halaman Catat Kisahmu	100
Gambar 4.32 Halaman Catat Kisahmu.....	101
Gambar 4.33 <i>Grid</i> Halaman Ruang Renung	101
Gambar 4.34 Sketsa Sampul Buku.....	102
Gambar 4.35 <i>Margin dan Grid</i> Sampul Buku.....	103
Gambar 4.36 <i>Grid</i> Sampul Buku	103
Gambar 4.37 Sampul Buku Jilid 1	104
Gambar 4.38 Sampul Buku Jilid 2	105
Gambar 4.39 <i>Study Kit Sticker Set</i>	106
Gambar 4.40 <i>Study Kit Sticky Notes</i>	107
Gambar 4.41 <i>Study Kit Bookmarks</i>	108

Gambar 4.42 Referensi <i>Instagram Feeds</i>	109
Gambar 4.43 Proses Perancangan <i>Instagram Feeds</i>	110
Gambar 4.44 Desain <i>Instagram Feeds</i>	111
Gambar 4.45 Desain <i>Instagram Carousel</i>	111
Gambar 4.46 Referensi Desain <i>Instagram Story</i>	112
Gambar 4.47 Proses Perancangan Desain <i>Instagram Story</i>	113
Gambar 4.48 Desain <i>Instagram Story</i>	113
Gambar 4.49 Proses Perancangan Desain Poster.....	114
Gambar 4.50 Desain Poster Pengumuman.....	115
Gambar 4.51 Referensi Desain Poster Pengumuman	116
Gambar 4.52 Proses Perancangan Desain <i>UI/UX Microsite</i>	117
Gambar 4.53 Proses Perancangan Desain <i>Merchandise Totebag</i>	118
Gambar 4.54 Desain Sampul Buku Sebelum Revisi Bimbingan Spesialis.....	119
Gambar 4.55 Desain <i>Background</i> Isi Buku Sebelum Revisi Bimbingan Spesialis	119
Gambar 4.56 Desain Tipografi Isi Buku Sebelum Revisi Bimbingan Spesialis. 120	
Gambar 4.57 Desain Vektor Sebelum Revisi Bimbingan Spesialis	120
Gambar 4.58 Penomoran pada Isi Buku Sebelum Revisi Bimbingan Spesialis . 120	
Gambar 4.59 Spacing pada Isi Buku Sebelum Revisi Bimbingan Spesialis.....	121
Gambar 4.60 Ruang Renung pada Isi Buku Sebelum Revisi Bimbingan Spesialis	121
Gambar 4.61 Elemen Grafis Penekanan pada Isi Buku Sebelum Revisi Bimbingan Spesialis.....	122
Gambar 4.62 Desain Sampul Buku Setelah Revisi Bimbingan Spesialis.....	122
Gambar 4.63 Desain <i>Background</i> Isi Buku Setelah Revisi Bimbingan Spesialis.....	123
Gambar 4.64 Desain Tipografi Isi Buku Setelah Revisi Bimbingan Spesialis ...	123
Gambar 4.65 Penomoran Isi Buku Setelah Revisi Bimbingan Spesialis	123
Gambar 4.66 Spacing Isi Buku Setelah Revisi Bimbingan Spesialis	123
Gambar 4.67 Ruang Renung Isi Buku Setelah Revisi Bimbingan Spesialis	124
Gambar 4.68 Elemen Grafis Penekanan Setelah Revisi Bimbingan Spesialis ...	124
Gambar 4.69 Contoh Aplikasi Warna pada Karya.....	126
Gambar 4.70 Contoh Aplikasi Supergrafis pada Karya.....	128
Gambar 4.71 Contoh Aplikasi Tipografi pada Karya	129

Gambar 4.72 Contoh Aplikasi Layout pada Karya	130
Gambar 4.73 Contoh Aplikasi Layout <i>Extended</i> pada Karya	131
Berdasarkan layout teks yang ada, penulis menuangkan isi Firman Tuhan berdasarkan materi dari SABDA. Penulis juga mengaplikasikan <i>link barcode</i> dalam beberapa <i>extended page</i> dengan isi <i>video</i> pembelajaran kisah-kisah yang tertera dalam buku. Hal ini untuk menyesuaikan karakteristik dari generasi remaja ini.	131
Gambar 4.74 Contoh Aplikasi Lembar Refleksi Diri pada Karya	132
Terdapat halaman Ruang Renung yang dapat menolong pengguna mengkaitkan kisah hidup mereka dengan isi Firman Tuhan yang mereka baru saja baca di pasal-pasal sebelumnya. Hal ini menjadi jawaban bagi relevansi hidup pengguna dengan isi Firman Tuhan.	132
Gambar 4.75 <i>Mock Up</i> Buku Studi Alkitab Kitab Yohanes	133
Gambar 4.76 <i>Mock Up</i> Buku Studi Alkitab Kitab Yohanes (2)	135
Gambar 4.77 <i>Mock Up</i> Sampul Buku Studi Alkitab Kitab Yohanes	137
Gambar 4.78 <i>Mock Up</i> Media Sekunder <i>Instagram Feeds</i>	138
Gambar 4.79 <i>Mock Up</i> Media Sekunder <i>Instagram Feeds</i>	139
Gambar 4.80 <i>Mock Up</i> Media Sekunder <i>Instagram Feeds</i>	139
Gambar 4.81 <i>Mock Up</i> Media Sekunder <i>Instagram Stories</i>	140
Gambar 4.82 <i>Mock Up</i> Media Sekunder Poster	141
Gambar 4.83 <i>Mock Up</i> <i>UI/UX Microsite</i>	142
Gambar 4.84 Desain <i>UI/UX Microsite</i>	143
Gambar 4.85 <i>Mock Up</i> Media Sekunder <i>Totebag</i>	144
Gambar 4.86 <i>Mock Up</i> Media Sekunder <i>Totebag</i>	144

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A BAP Bimbingan.....	xvi
Lampiran B Transkrip Wawancara : Jimmy dan Peybel	xviii
Lampiran C Transkrip FGD : Kelompok Usia 14-15 Tahun	xxvii
Lampiran D Transkrip FGD : Kelompok Usia 16-17 Tahun.....	xxxi

