

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MENGENAI
OTORITAS TUBUH BAGI ANAK USIA DINI**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Azka Salsabila

00000045612

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

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MENGENAI
OTORITAS TUBUH BAGI ANAK USIA DINI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Azka Salsabila

0000045612

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Azka Salsabila
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045612
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan
Magang/MBKM*~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MENGENAI OTORITAS TUBUH BAGI ANAK USIA DINI

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 14 Oktober 2023



Azka Salsabila

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MENGENAI OTORITAS TUBUH BAGI ANAK USIA DINI

Oleh

Nama Lengkap : Azka Salsabila
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045612
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 21 Oktober 2024
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Penguji



Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/083675

Pembimbing



Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Azka Salsabila
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045612
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS
MENGENAI OTORITAS TUBUH BAGI
ANAK USIA DINI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 14 Oktober 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Azka Salsabila

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunianya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MENGENAI OTORITAS TUBUH BAGI ANAK USIA DINI”. Tugas akhir ini disusun sebagai bagian dalam persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara

Alasan penulis mengangkat topik mengenai otoritas tubuh dikarenakan anak-anak merupakan salah satu kelompok yang rentan akan kasus kekerasan seksual. Melihat permasalahan tersebut, peran orang tua dibutuhkan dalam mengenalkan konsep otoritas tubuh bagi anak. Melalui tugas akhir ini, diharapkan media informasi ini dapat menjadi sumber pengetahuan bagi orang tua dalam mengenalkan konsep otoritas tubuh bagi anak.

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. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Megieta Apsarini Awaliah, selaku narasumber yang telah memberikan penulis pengetahuan terkait topik otoritas tubuh pada anak usia dini.
6. Nindia Nurmayasari, selaku narasumber yang telah memberi penulis pengetahuan mengenai buku anak.
7. Sherly Irana, Maulidya Dwi Andhitha, Leni Buana Zuhdi, dan Rahayu Widiyati, selaku narasumber yang memberi penulis pengetahuan mengenai

target perancangan

8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman saya, Elliza Utami, Bianda Abigail, Bella Nabilla Hakim, Astya, Magdalena Harti, Jovita Vania, Chintya dan lainnya yang turut memberikan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Melalui penulisan laporan tugas akhir ini, penulis berharap dapat berkontribusi dalam membagikan pemahaman mengenai pentingnya aktivitas pembelajaran sensorik dalam pertumbuhan anak bagi orang tua, pengasuh, pendidik dan praktisi desain yang tertarik dalam merancangan media sensorik bagi anak.

Tangerang, 14 Oktober 2024



Azka Salsabila

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MENGENAI OTORITAS TUBUH BAGI ANAK USIA DINI

Azka Salsabila

ABSTRAK

Setiap anak berhak untuk merasa aman dan nyaman dalam menerima segala bentuk interaksi fisik. Oleh karena itu, interaksi fisik pada anak tidak boleh dipaksakan karena anggota tubuh bersifat pribadi. Otoritas tubuh merupakan sebuah kemampuan bagi anak dalam memiliki hak dan memilih keputusan pada tubuhnya. Namun, batasan-batasan tubuh pada anak sering kali dilanggar dengan perilaku asal menyentuh. Perancangan ini bertujuan untuk membuat buku aktivitas mengenai otoritas tubuh bagi anak usia dini di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kuantitatif wawancara, studi eksistensi, dan studi referensi dan kualitatif menggunakan kuesioner untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan pada perancangan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak usia dini belum mampu memahami otoritas tubuh jika belum diajarkan sehingga anak perlu diperkenalkan mengenai otoritas tubuhnya. Pengenalan otoritas tubuh perlu disesuaikan dengan pemahaman anak. Strategi perancangan ini menggunakan metode perancangan *design thinking* dan perlengkapan *creative thinking* metafora yang dikemukakan oleh Robin Landa. Dengan menerapkan strategi perancangan dan perangkat grafis metafora Landa, penulis merancang media informasi berupa buku aktivitas mengenai otoritas tubuh yang dapat mudah dipahami oleh anak usia dini.

Kata kunci: Otoritas Tubuh, Media Informasi, Anak Usia Dini

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING ACTIVITY BOOK ABOUT BODILY AUTHORITY FOR EARLY CHILDHOOD

Azka Salsabila

ABSTRACT (English)

Every child has the right to feel safe and comfortable in receiving any form of physical interaction. Therefore, physical interaction in children should not be forced, as children own their bodies. Bodily authority helps children gain the ability to have their rights and choose their own decisions regarding their bodies. Despite that, children's body boundaries are often violated by unwanted touches. This design aims to create an activity book on bodily authority for early childhood in Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, and Bekasi. This research was conducted using quantitative research methods through interviews, existing media studies, media reference studies, and qualitative research through questionnaires to obtain needed information related to the design topic. The interview results indicate that early childhood requires the introduction of bodily authority, as they are not yet capable of understanding the concept. To introduce bodily authority for early childhood, the topic needs to be adapted to the children's development. The strategy implemented in design is using Robin Landa's design thinking method and visual metaphor creative thinking tool. The implementation of the Landa design method and creative thinking tool resulted in an activity book design that can be understood by early childhood.

Keywords: *Bodily Authority, Information Media, Early Childhood*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	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.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desain	5
2.1.1 <i>Creative Thinking</i>.....	5
2.1.2 Elemen dalam Desain.....	8
2.1.3 Prinsip Desain.....	13
2.1.4 Sistem Proporsional dan <i>Grid</i>.....	15
2.1.5 Tipografi	20
2.1.5.1. Klasifikasi <i>Typeface</i>	21
2.1.5.2. <i>Typeface Pairing</i>	21
2.2 Media Informasi.....	22
2.2.1 Jenis Media	23
2.2.2 Buku	23
2.2.2.1 Komponen Buku.....	24
2.2.2.2 Jenis Buku	28

2.2.2.3 Buku Aktivitas	30
2.3 Ilustrasi	30
2.4 Otoritas Tubuh	33
2.5 Anak Usia Dini	34
2.6 Strategi Promosi	37
2.7 Kapten Kapal	38
2.8 Penelitian yang Relevan	39
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	47
3.1 Subjek Perancangan	47
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	48
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	51
3.3.1 Wawancara	51
3.3.2 Studi Eksisting	54
3.3.3 Studi Referensi	55
3.3.4 Tinjauan Pustaka	55
3.3.5 Kuesioner	56
3.3.6 Focus Group Discussion	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	61
4.1 Hasil Perancangan	61
4.1.1 <i>Empathize</i>	61
4.1.2 <i>Define</i>	113
4.1.3 <i>Ideate</i>	116
4.1.4 <i>Prototype</i>	122
4.1.5 <i>Test</i>	141
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	143
4.2 Pembahasan Perancangan	143
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/Beta Test</i>	143
4.2.2 Analisis Desain <i>Layout Buku</i>	148
4.2.3 Analisis Komposisi Buku	151
4.2.4 Analisis Warna	152
4.2.5 Analisis Tipografi	154
4.2.6 Analisis Fisik Buku	155

4.2.7 Analisis Desain <i>Bookmark</i>	157
4.2.8 Analisis Desain Stiker	159
4.2.9 Analisis Desain Botol Minum	161
4.2.10 Analisis Desain <i>Coaster</i>	163
4.2.11 Analisis Desain <i>Keychain</i>	164
4.2.12 Analisis Desain <i>String Bag</i>	165
4.2.13 Analisis Desain Tempat Pensil.....	167
4.2.14 Analisis Desain Pensil.....	169
4.2.15 Analisis Desain Penghapus	170
4.2.16 Analisis Desain Spidol.....	171
4.2.17 Analisis Desain Memo	173
4.2.18 Analisis Desain Promosi Media Sosial Instagram	175
4.2.19 Anggaran	177
BAB V PENUTUP	183
5.1 Simpulan	183
5.2 Saran	183
DAFTAR PUSTAKA	185
LAMPIRAN	188



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	40
Tabel 4. 1 Tabel Spesifikasi Buku Aku Anak yang Berani	81
Tabel 4. 2 Tabel Spesifikasi Buku Aku dan Diriku Berharga	84
Tabel 4. 3 Tabel Spesifikasi Buku Aku Belajar: Melindungi Diri Sendiri	86
Tabel 4. 4 Tabel Analisis SWOT Studi Eksisting.....	86
Tabel 4. 5 Tabel Spesifikasi Buku Aku Pandai Mengatur Waktu	91
Tabel 4. 6 Tabel Spesifikasi Buku Aktivitas PAUD.....	93
Tabel 4. 7 Tabel Analisis SWOT Studi Referensi	94
Tabel 4. 8 Tabel <i>Design Brief</i>	114
Tabel 4. 9 Tabel Struktur Buku.....	123
Tabel 4. 10 Anggaran Perancangan	177



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Garis Berdasarkan Bagaimana Garis Digambar.....	8
Gambar 2. 2 Tiga <i>Basic Shape</i>	9
Gambar 2. 3 Pembagian Kategori dari Elemen Warna	10
Gambar 2. 4 Tekstur pada Desain Buku Anak.....	12
Gambar 2. 5 Pola dalam Desain Buku	13
Gambar 2. 6 Prinsip Hierarki Visual pada Desain Buku	14
Gambar 2. 7 Penerapan Kesejajaran Elemen Desain	14
Gambar 2. 8 Contoh Prinsip <i>Unity</i> pada Desain Poster	15
Gambar 2. 9 <i>Golden Section</i> pada Desain Buku	16
Gambar 2. 10 Penerapan Proporsi yang Ideal dan Tidak Ideal	16
Gambar 2. 11 Perangkat Grafis pada Sistem Proporsi <i>Grid</i>	17
Gambar 2. 12 Anatomi <i>Grid</i>	18
Gambar 2. 13 <i>Modular Grid</i> pada Desain Buku	19
Gambar 2. 14 <i>Modular Grid</i> pada Desain Buku	20
Gambar 2. 15 <i>Slab Serif Typeface</i>	21
Gambar 2. 16 Contoh Sampul Buku	25
Gambar 2. 17 Contoh Punggung Buku	25
Gambar 2. 18 <i>Fly Page</i> dengan Desain pada Buku	26
Gambar 2. 19 Contoh Konten pada Buku	27
Gambar 2. 20 Contoh <i>Layout</i> pada Buku.....	28
Gambar 2. 21 Halaman Hak Cipta pada Buku	28
Gambar 2. 22 Contoh Buku Ilustrasi	29
Gambar 2. 23 Contoh Buku Berbasis Teks	29
Gambar 2. 24 <i>Instructional Illustration</i>	31
Gambar 2. 25 Ilustrasi <i>Instructional</i>	32
Gambar 2. 26 Ilustrasi Naratif.....	32
Gambar 2. 27 <i>Advertising Illustration</i>	33
Gambar 2. 28 Ilustrasi Identitas	33
Gambar 4. 1 Dokumentasi Wawancara Konselor pada Pos Pengaduan	67
Gambar 4. 2 Dokumentasi Wawancara Konselor pada Pos Pengaduan	70
Gambar 4. 3 Dokumentasi Wawancara dengan Ibu Sherly Irana	72
Gambar 4. 4 Dokumentasi Wawancara dengan Ibu Maulidya Dwi Andhita.....	74
Gambar 4. 5 Dokumentasi Wawancara dengan Ibu Leni Buana Zuhdi.....	76
Gambar 4. 6 Dokumentasi Wawancara dengan Ibu Rahayu Widiyati	78
Gambar 4. 7 Buku Aku Anak yang Berani: Melindungi Diri Sendiri	79
Gambar 4. 8 Ilustrasi pada Buku Aku Anak yang Berani.....	80
Gambar 4. 9 Ilustrasi pada Buku Aku Anak yang Berani.....	80
Gambar 4. 10 Sampul dari buku Aku dan Diriku Berharga.....	82
Gambar 4. 11 Ilustrasi pada Buku Aku dan Diriku Berharga	82
Gambar 4. 12 Lembar Aktivitas pada Buku Aku dan Diriku Berharga.....	83

Gambar 4. 13 Buku Anak Buku Aku Belajar: Melindungi Diri Sendiri.....	85
Gambar 4. 14 Buku Aku Pandai Mengatur Waktu	88
Gambar 4. 15 Tipografi pada Buku Aku Pandai Mengatur Waktu	89
Gambar 4. 16 Lembar Aktivitas pada Buku Aku Pandai Mengatur Waktu.....	90
Gambar 4. 17 Buku Aktivitas PAUD Mengenal Diriku	92
Gambar 4. 18 Aktivitas pada Buku Aktivitas PAUD Mengenal Diriku	92
Gambar 4. 19 Desain Buku Aktivitas PAUD Mengenal Diriku	93
Gambar 4. 20 Segmentasi Responden Kuesioner 1	97
Gambar 4. 21 Hasil Kuesioner Mengenai Pendidikan Seks pada Anak	97
Gambar 4. 22 Hasil Pengukuran Kesulitan Pembahasan Topik	98
Gambar 4. 23 Alasan Orang Tua Kesulitan dalam Memberi Pendidikan Seks	98
Gambar 4. 24 Hasil Kuesioner Mengenai Pengetahuan Otoritas Tubuh	99
Gambar 4. 25 Hasil Kuesioner Mengenai Kebiasaan Menyentuh Anak	99
Gambar 4. 26 Hasil Kuesioner Mengenai Kebiasaan Menyentuh Anak	100
Gambar 4. 27 Hasil Kuesioner Mengenai Akses Informasi Otoritas Tubuh	100
Gambar 4. 28 Hasil Kuesioner Mengenai Kendala Akses Informasi	101
Gambar 4. 29 Hasil Segmentasi Kuesioner 2.....	102
Gambar 4. 30 Jumlah Pengetahuan dan Penerapan Otoritas Tubuh	103
Gambar 4. 31 Hasil Kuesioner Mengenai Pentingnya Pengenalan Topik.....	103
Gambar 4. 32 Persentase Materi Pengenalan Otoritas Tubuh.....	104
Gambar 4. 33 Hasil Kuesioner Tentang Permasalahan dan Tantangan Target... 104	104
Gambar 4. 34 Sumber Informasi yang Digunakan Orang Tua	105
Gambar 4. 35 Hasil Kuesioner Mengenai Pemilihan Media Buku Aktivitas	105
Gambar 4. 36 Hasil Kuesioner Mengenai Minat Anak.....	106
Gambar 4. 37 Hasil Kuesioner Mengenai Pemahaman Anak.....	107
Gambar 4. 38 Peserta FGD	108
Gambar 4. 39 Proses Pelaksanaan FGD.....	112
Gambar 4. 40 <i>Main Mapping</i> Perancangan.....	117
Gambar 4. 41 <i>Big Idea</i> Perancangan.....	118
Gambar 4. 42 <i>Moodboard</i> Awal Perancangan	120
Gambar 4. 43 <i>Moodboard</i> Awal <i>Final</i> Perancangan	121
Gambar 4. 44 Katern Buku	126
Gambar 4. 45 <i>Moodboard</i> Warna Perancangan	127
Gambar 4. 46 Palet Warna Utama Perancangan	128
Gambar 4. 47 Palet Warna Sekunder Perancangan.....	128
Gambar 4. 48 <i>Moodboard</i> Alternatif <i>Typeface</i>	129
Gambar 4. 49 <i>Typeface</i> Prater Serif Pro	130
Gambar 4. 50 <i>Typeface</i> Kreon	130
Gambar 4. 51 Referensi Karakter Utama	132
Gambar 4. 52 Referensi Karakter Pendukung.....	132
Gambar 4. 53 Sketsa Karakter Utama dan Sketsa Karakter Pendukung.....	133
Gambar 4. 54 Desain Karakter Utama	133
Gambar 4. 55 Desain Karakter Utama bersama Karakter Pendukung.....	134

Gambar 4. 56 Referensi Aset Visual Perancangan Buku Otoritas Tubuh	135
Gambar 4. 57 Sketsa Aset Visual Perancangan Buku Otoritas Tubuh	135
Gambar 4. 58 Ilustrasi Aset Visual Perancangan Buku Otoritas Tubuh.....	136
Gambar 4. 59 Sketsa Logo Buku Aktivitas.....	137
Gambar 4. 60 Logo <i>Final</i> Perancangan Media Buku Aktivitas.....	138
Gambar 4. 61 Alternatif Logo Pereancangan Media Buku Aktivitas	138
Gambar 4. 62 Sketsa dari Sampul Buku Aku Dapat Menjadi Kapten Tubuhku	139
Gambar 4. 63 Hasil Akhir Perancangan Sampul Media Utama Perancangan	139
Gambar 4. 64 <i>Multi-column Grid</i> pada Media Utama Perancangan.....	140
Gambar 4. 65 Sketsa Media Utama Perancangan	140
Gambar 4. 66 Hasil Pewarnaan pada Konten Buku	141
<i>Gambar 4. 67 Alpha Test</i> dengan Dosen Spesialis	142
Gambar 4. 68 Proses <i>Beta Test</i> dengan Anak Usia 4 Tahun.....	144
Gambar 4. 69 Subjek Observasi Belajar Menyambungkan Huruf.....	144
Gambar 4. 70 Subjek Perancangan Menunjukkan Reaksi Menolak	145
Gambar 4. 71 Subjek Observasi Mengidentifikasi Jawaban.....	145
Gambar 4. 72 Subjek Observasi Mewarnai Gambar Mengikuti Petunjuk Buku	146
Gambar 4. 73 Subjek Observasi Melingkari Jawaban pada Lembar Aktivitas...	146
Gambar 4. 74 Subjek Observasi Menjawab Pertanyaan Pada Lembar Aktivitas	147
Gambar 4. 75 Subjek Observasi Mewarnai lembar aktivitas	147
Gambar 4. 76 Sketsa dalam <i>Layout Spread Buku</i>	149
<i>Gambar 4. 77 Penerapan Modular Grid</i> pada Desain Buku.....	149
Gambar 4. 78 Penempatan Aset pada Grid yang Dimodifikasi	150
Gambar 4. 79 <i>Single-Column Grid</i> pada Perancangan Buku Aktivitas	150
Gambar 4. 80 <i>Grid Single-Column</i> pada Perancangan Buku Aktivitas	151
Gambar 4. 81 Penerapan <i>Golden Section</i> pada Rancangan Buku.....	151
Gambar 4. 82 Penerapan <i>Rule of Third</i> pada Rancangan Buku.....	152
Gambar 4. 83 Penggunaan Kontras pada Desain Buku	153
Gambar 4. 84 Penggunaan Warna Cerah pada Desain Buku.....	154
Gambar 4. 85 Penerapan Kontras pada Tipografi Buku Aktivitas.....	155
Gambar 4. 86 <i>Mockup</i> Sampul Media Utama Buku Aktivitas.....	156
Gambar 4. 87 <i>Mockup</i> Isi Konten Media Utama Buku Aktivitas	157
Gambar 4. 88 Desain dari <i>Gimmick Bookmark</i>	158
Gambar 4. 89 Sketsa dan <i>Layouting</i> dari <i>Gimmick Bookmark</i>	158
Gambar 4. 90 <i>Mockup</i> dari <i>Gimmick Bookmark</i>	159
Gambar 4. 91 Desain <i>Gimmick</i> Stiker.....	159
Gambar 4. 92 Sketsa dan <i>Layouting</i> dari <i>Gimmick</i> Stiker	160
Gambar 4. 93 <i>Mockup</i> dari <i>Gimmick</i> Stiker.....	161
Gambar 4. 94 Desain Pola Botol Minum	162
Gambar 4. 95 <i>Mockup</i> dari Botol Minum	163
Gambar 4. 96 Desain <i>Coaster</i>	163
Gambar 4. 97 Aset Visual yang Digunakan dalam Desain <i>Coaster</i>	164
Gambar 4. 98 <i>Mockup</i> dari <i>Coaster</i>	164

Gambar 4. 99 <i>Mockup</i> dari <i>Merchandise Keychain</i>	165
Gambar 4. 100 Desain dari <i>Merchandise String Bag</i>	166
<i>Gambar 4. 101</i> Sketsa dan <i>Layout</i> dari <i>Merchandise String Bag</i>	166
<i>Gambar 4. 102</i> <i>Mockup</i> dari <i>Merchandise String Bag</i>	167
Gambar 4. 103 Desain dari Tempat Pensil.....	168
<i>Gambar 4. 104</i> <i>Mockup</i> dari Tempat Pensil	168
Gambar 4. 105 Aset Visual pada Desain Pensil.....	169
<i>Gambar 4. 106</i> <i>Mockup</i> dari Pensil	170
Gambar 4. 107 Desain Penghapus	171
Gambar 4. 108 <i>Mockup</i> dari Penghapus	171
Gambar 4. 109 Desain pada Spidol dan <i>Packaging</i>	172
Gambar 4. 110 <i>Mockup</i> dari Spidol	172
Gambar 4. 111 <i>Mockup</i> dari <i>Packaging</i> Spidol	173
Gambar 4. 112 Desain Memo	174
Gambar 4. 113 <i>Mockup</i> dari Memo	174
Gambar 4. 114 <i>Grid</i> untuk Desain Media Sosial	176
Gambar 4. 115 Desain Media Sosial Instagram.....	176



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	188
Lampiran 2 <i>Form</i> Bimbingan & Spesialis	192
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	197
Lampiran 4 <i>Consent Form</i>	206
Lampiran 5 Hasil Kuesioner	207
Lampiran 6 Transkrip Wawancara dengan Megieta Apsarini Awaliyah.....	218
Lampiran 7 Transkrip Wawancara dengan Nindia Nurmayasari.....	229
Lampiran 8 Transkrip Wawancara dengan Sherly Irana.....	234
Lampiran 9 Transkrip Wawancara dengan Maulidya Dwi Andhitha	240
Lampiran 10 Transkrip Wawancara dengan Leni Buana Zuhdi	244
Lampiran 11 Transkrip Wawancara bersama Rahayu Widiyati	250
Lampiran 12 Dokumentasi.....	256

