

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN TENTANG
PENCEGAHAN *CARPAL TUNNEL SYNDROME*
UNTUK USIA 20–30 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Ivan Nicholas
00000045684

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

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN TENTANG
PENCEGAHAN *CARPAL TUNNEL SYNDROME*
UNTUK USIA 20–30 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Ivan Nicholas

00000045684

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ivan Nicholas

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045684

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

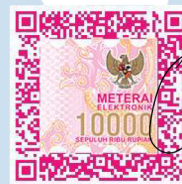
Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN TENTANG PENCEGAHAN
CARPAL TUNNEL SYNDROME UNTUK USIA 20–30 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, 21 Desember 2023



Ivan Nicholas

UMMA
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU PANDUAN TENTANG PENCEGAHAN
CARPAL TUNNEL SYNDROME UNTUK USIA 20–30 TAHUN**

Oleh
Nama : Ivan Nicholas
NIM : 00000045684
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 4 Januari 2024
Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



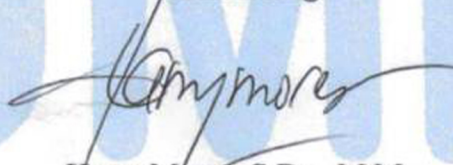
Tolentino, S.Ds., M.M.
0320078407/L00430

Penguji



Clemens Felix Setiyawan, S.Sn. M. Hum.
0305117504/E051860

Pembimbing



Harry Mores, S.Ds., M.M.
0306078902/L00790

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Xoliando, 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 : Ivan Nicholas
NIM : 00000045684
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : 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 PANDUAN TENTANG PENCEGAHAN

***CARPAL TUNNEL SYNDROME* UNTUK USIA 20–30 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 Januari 2024

Yang menyatakan,



Ivan Nicholas

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

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Panduan tentang Pencegahan *Carpal Tunnel Syndrome* untuk Usia 20–30 Tahun”, sebagai persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain.

Topik diangkat oleh penulis mengingat kurangnya kepedulian masyarakat terhadap rasa sakit pada pergelangan tangan yang sering dialami akibat dari pergerakan tangan berulang dengan durasi yang lama dalam bekerja serta postur yang salah. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengajak generasi muda mengetahui dan menyadari gejala yang dialami terkait *carpal tunnel syndrome* sehingga mereka dapat melakukan pencegahan sejak dini.

Tanpa bantuan oleh berbagai pihak, penyusunan laporan tidak dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Oleh sebab 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. Harry Mores, S.Ds., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. dr. Rocksy Fransisca V Situmeang, Sp.N, sebagai narasumber ahli yang telah memberikan penjelasan terperinci terkait permasalahan *carpal tunnel syndrome* serta penanganannya.
6. Arum Silvia Kusuma, sebagai narasumber *brand mandatory* untuk Klinik Puspa Husada yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan data

terkait penanganan fisioterapi terhadap *carpal tunnel syndrome* serta memberi perizinan dalam penggunaan logo.

7. Keira Norelia Chandra, sebagai narasumber untuk UMN Medical Center yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan data terkait program yang diadakan oleh LSO, penyebaran informasi edukatif di bidang kesehatan, serta memberi perizinan dalam penggunaan logo.
8. Andira Permata, sebagai narasumber penderita *carpal tunnel syndrome* yang telah membagikan pengalamannya terkait keluhan kesah serta penanganan hingga sembuh setelah menjalani beberapa tahapan.
9. Kevin Andhika Wirawan, Nicholas Elmo Limas, Hafidz Alfa, Dona Fatrin, dan Vergie Whitney, sebagai narasumber *Focus Group Discussion* yang telah menceritakan *insight* secara jujur terkait kebiasaan dan pengetahuan yang berkaitan dengan *carpal tunnel syndrome*.
10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat sebagai sumber informasi, edukasi, maupun inspirasi bagi pembaca maupun penelitian berikutnya.

Tangerang, 18 Januari 2024

UMN



Ivan Nicholas

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN TENTANG
PENCEGAHAN *CARPAL TUNNEL SYNDROME*
UNTUK USIA 20–30 TAHUN**

Ivan Nicholas

ABSTRAK

Banyak masyarakat mengabaikan tekanan berlebih pada tangan dalam bekerja dengan durasi yang lama. Namun tanpa disadari, hal tersebut dapat menimbulkan cedera pada saraf yang disebut sebagai *carpal tunnel syndrome* (CTS). CTS merupakan bentuk *repetitive strain injury* pada saraf muskuloskeletal yang terletak dalam otot dan tendon saraf pergelangan tangan akibat tekanan dan tekukan pada tangan yang berulang dan dipaksakan. Walaupun tidak merenggut nyawa, saraf yang tertekan dan dibiarkan terlalu lama dapat mengakibatkan kelumpuhan yang sangat berpengaruh terhadap produktivitas seseorang. Sebagai upaya dalam mengatasi masalah, penulis merancang buku panduan sebagai media informasi tentang CTS untuk membantu generasi muda agar mereka dapat menyadari tanda dan bahaya penyakit. Pengumpulan data dilakukan oleh penulis dengan pendekatan *mixed method*. Penulis menerapkan metode kuantitatif dengan teknik kuesioner dan kualitatif dengan teknik *interview*, *focus group discussion*, studi eksisting, serta studi referensi. Berdasarkan data yang telah diperoleh, terbukti bahwa banyak masyarakat menganggap berbagai gejala CTS sebagai rasa sakit biasa yang dapat disembuhkan seketika karena lelah dalam bekerja. Dalam perancangan, penulis menggunakan metodologi perancangan Robin Landa (2014) yang terdiri dari *orientation*, *analysis*, *conception*, *design*, dan *implementation*. Melalui perancangan media informasi, penulis berharap Masyarakat dapat melakukan pencegahan CTS terhadap gejala yang muncul dimulai dari perubahan sikap atau kebiasaan sehari-hari.

Kata kunci: *Carpal tunnel syndrome*, informasi, pencegahan, produktivitas

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

GUIDEBOOK DESIGN ABOUT CARPAL TUNNEL

SYNDROME PREVENTION FOR 20–30 YEARS OLD

Ivan Nicholas

ABSTRACT (English)

Most people ignore the excessive pressure on their hands when working for long periods. However, without realizing it, this can cause injury to the nerves, known as carpal tunnel syndrome (CTS). CTS is a form of repetitive strain injury to the musculoskeletal nerves located in the muscles and tendons of the wrist nerves due to repeated and forced pressure and bending of the hand. Even though it doesn't cause death, nerves that are stressed and left for too long can cause paralysis which have a big impact on the productivity. As a solution to overcome the problem, the author designed a guidebook as a medium for information about CTS to help the younger generation so that they can be aware of the signs and dangers of the disease. Data collection was carried out by the author using a mixed-method approach. The author applies quantitative methods using questionnaire techniques and qualitative methods using interview techniques, focus group discussions, existing studies, and reference studies. Based on the data that has been obtained, it is proven that many people consider the various symptoms of CTS to be ordinary pain that can be cured instantly because they are tired at work. In designing, the author used Robin Landa's (2014) design methodology which consists of orientation, analysis, conception, design, and implementation. Through designing information media, the author hopes that the public can prevent CTS from the symptoms that appear starting from changes in attitudes or daily habits.

Keywords: *Carpal tunnel syndrome, information, prevention, productivity*

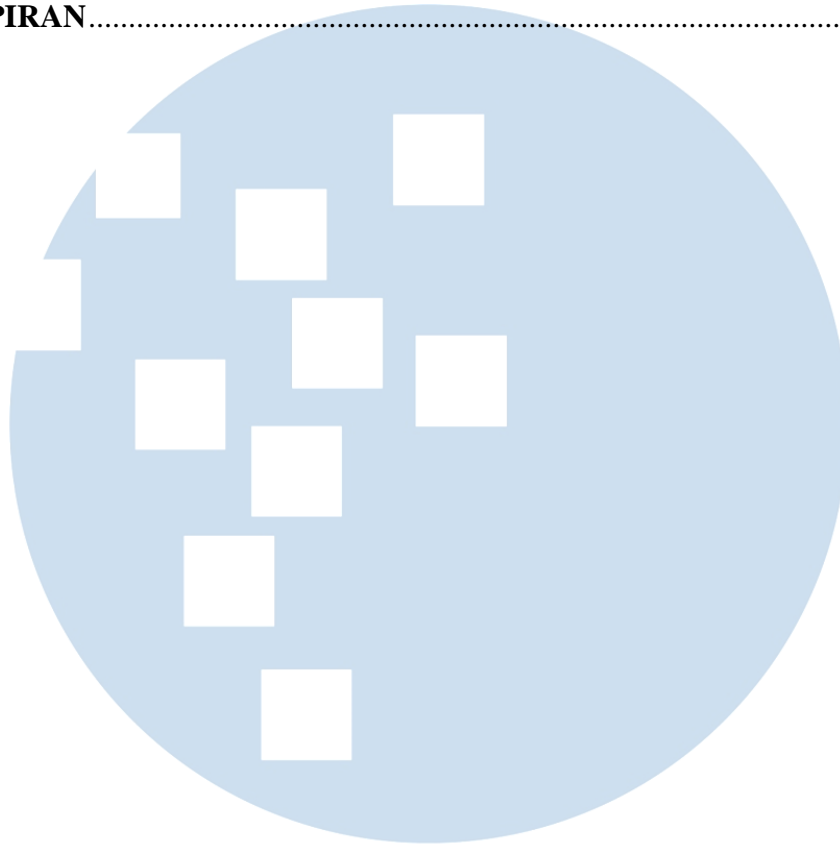
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

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	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Grafis	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.2 Prinsip Desain	7
2.1.3 Tipografi	12
2.1.4 Layout	17
2.1.5 Grid	19
2.1.6 Psikologi Warna	22
2.1.7 Ilustrasi	27
2.2 Media Informasi	34
2.2.1 Tujuan Media Informasi	34
2.2.2 Keberhasilan Media Informasi	35
2.2.3 Elemen Media Informasi	36
2.2.4 Jenis Media Informasi	40

2.2.5	Desain dalam Media Informasi	44
2.2.6	Buku	45
2.3	<i>Carpal Tunnel Syndrome</i>	49
2.3.1	<i>Repetitive Strain Injury</i>	49
2.3.2	Fakta tentang <i>Carpal Tunnel Syndrome</i>	50
2.3.3	Proses Terjadinya <i>Carpal Tunnel Syndrome</i>	51
2.3.4	Gejala dan Pemeriksaan <i>Carpal Tunnel Syndrome</i>	52
2.3.5	Faktor Terjadinya <i>Carpal Tunnel Syndrome</i>	54
2.3.6	Penggunaan Komputer dan <i>Carpal Tunnel Syndrome</i>	55
2.3.7	Pengaruh Kebiasaan Terhadap <i>Carpal Tunnel Syndrome</i> 56	
2.3.8	Penanganan Medis <i>Carpal Tunnel Syndrome</i>	57
2.3.9	Pencegahan <i>Carpal Tunnel Syndrome</i>	58
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	60
3.1	Metodologi Penelitian	60
3.1.1	Metode Kualitatif	60
3.1.2	Metode Kuantitatif	88
3.2	Metodologi Perancangan	93
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	95
4.1	Strategi Perancangan	95
4.1.1	<i>Orientation</i>	95
4.1.2	<i>Analysis</i>	96
4.1.3	<i>Conception</i>	101
4.1.4	<i>Design</i>	105
4.1.5	<i>Implementation</i>	122
4.2	Analisis Perancangan	134
4.2.1	Analisis <i>Beta Test</i>	134
4.2.2	Analisis Buku	136
4.2.3	Analisis Media Sekunder	147
4.3	<i>Budgeting</i>	157
BAB V	PENUTUP	161
5.1	Simpulan	161
5.2	Saran	162

DAFTAR PUSTAKA xiii
LAMPIRAN..... xviii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT Studi Eksisting <i>Mandatory</i>	79
Tabel 3.2 Tabel SWOT Studi Eksisting Buku Informasi.....	80
Tabel 4.1 Tabel <i>Creative Brief</i>	97
Tabel 4.2 Tabel Konten Buku	114
Tabel 4.3 Tabel Media Sekunder	123
Tabel 4.4 Tabel Biaya Media Utama	157
Tabel 4.5 Tabel Biaya Media Sekunder	159



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Penggunaan Garis dalam Desain	5
Gambar 2.2 Contoh Penggunaan Bentuk dalam Desain	6
Gambar 2.3 Contoh Penggunaan Warna dalam Desain	7
Gambar 2.4 Contoh Penggunaan Tekstur dalam Desain	7
Gambar 2.5 Contoh Penggunaan Format dalam Desain	8
Gambar 2.6 Contoh Penggunaan Keseimbangan Simetris dalam Desain.....	8
Gambar 2.7 Contoh Penggunaan Keseimbangan Asimetris dalam Desain	9
Gambar 2.8 Contoh Penggunaan Hierarki Visual dalam Desain	10
Gambar 2.9 Contoh Penggunaan Irama dalam Desain	10
Gambar 2.10 Contoh Penggunaan Kesatuan dalam Desain.....	11
Gambar 2.11 Contoh Penggunaan <i>Old Style</i> dalam Desain.....	13
Gambar 2.12 Contoh Penggunaan <i>Transitional</i> dalam Desain.....	14
Gambar 2.13 Contoh Penggunaan <i>Modern</i> dalam Desain	14
Gambar 2.14 Contoh Penggunaan <i>Slab Serif</i> dalam Desain	15
Gambar 2.15 Contoh Penggunaan <i>Sans Serif</i> dalam Desain.....	15
Gambar 2.16 Contoh Penggunaan <i>Blackletter</i> dalam Desain	16
Gambar 2.17 Contoh Penggunaan <i>Script</i> dalam Desain	16
Gambar 2.18 Contoh Penggunaan <i>Display</i> dalam Desain	16
Gambar 2.19 Contoh Penggunaan <i>Golden Ratio</i> dalam Desain	18
Gambar 2.20 Contoh Penggunaan <i>Rule of Thirds</i> dalam Desain.....	19
Gambar 2.21 Contoh Penggunaan <i>Single Column Grid</i> dalam Desain	21
Gambar 2.22 Contoh Penggunaan <i>Multi Column Grid</i> dalam Desain.....	21
Gambar 2.23 Contoh Penggunaan <i>Modular Grid</i> dalam Desain	22
Gambar 2.24 Contoh Penggunaan Warna Merah dalam Desain.....	23
Gambar 2.25 Contoh Penggunaan Warna Jingga dalam Desain.....	23
Gambar 2.26 Contoh Penggunaan Warna Kuning dalam Desain	24
Gambar 2.27 Contoh Penggunaan Warna Hijau dalam Desain	24
Gambar 2.28 Contoh Penggunaan Warna Biru dalam Desain.....	25
Gambar 2.29 Contoh Penggunaan Warna Ungu dalam Desain	25
Gambar 2.30 Contoh Penggunaan Warna Putih dalam Desain	26
Gambar 2.31 Contoh Penggunaan Warna Hitam dalam Desain	26
Gambar 2.32 Ilustrasi Informatif.....	27
Gambar 2.33 Ilustrasi Editorial	28
Gambar 2.34 Ilustrasi Naratif.....	28
Gambar 2.35 Ilustrasi Persuasif	29
Gambar 2.36 Ilustrasi Identitas	30
Gambar 2.37 Ilustrasi Konseptual.....	31
Gambar 2.38 Ilustrasi Diagram	31

Gambar 2.39 Ilustrasi Abstrak	32
Gambar 2.40 Ilustrasi Representasi Literal	32
Gambar 2.41 Ilustrasi <i>Hyperrealism</i>	33
Gambar 2.42 Ilustrasi <i>Stylised Realism</i>	33
Gambar 2.43 Ilustrasi <i>Sequential Imagery</i>	34
Gambar 2.44 Contoh Penggunaan <i>Color</i> dalam Media Informasi.....	37
Gambar 2.45 Contoh Penggunaan <i>Type Styling</i> dalam Media Informasi	37
Gambar 2.46 Contoh Penggunaan <i>Structure</i> dalam Media Informasi	38
Gambar 2.47 Contoh Penggunaan <i>Grouping</i> dalam Media Informasi	39
Gambar 2.48 Contoh Penggunaan <i>Graphic Elements</i> dalam Media Informasi....	39
Gambar 2.49 Contoh Penggunaan <i>Imagery</i> dalam Media Informasi.....	40
Gambar 2.50 Contoh Penggunaan <i>Sound</i> dan <i>Motion</i> dalam Media Informasi....	40
Gambar 2.51 Media Buku	41
Gambar 2.52 Media Koran.....	42
Gambar 2.53 Media Majalah	42
Gambar 2.54 Media Rekaman	43
Gambar 2.55 Media Radio	43
Gambar 2.56 Media Televisi.....	44
Gambar 2.57 Komponen Pembentuk Buku	46
Gambar 2.58 Halaman Buku.....	47
Gambar 2.59 <i>Grid</i> Buku.....	48
Gambar 2.60 Terowongan Karpal.....	51
Gambar 2.61 Tes Mandiri <i>Carpal Tunnel Syndrome</i>	53
Gambar 2.62 Postur Tangan Ergonomis	59
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara dengan Dr. dr. Rocksy Fransisca V Situmeang, Sp.N	61
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara dengan Arum Silvia Kusuma	65
Gambar 3.3 Dokumentasi Wawancara dengan Keira Norelia Chandra.....	68
Gambar 3.4 Dokumentasi Wawancara dengan Andira Permata.....	71
Gambar 3.5 Dokumentasi Pelaksanaan FGD.....	73
Gambar 3.6 Media Eksisting <i>Post Headline</i>	76
Gambar 3.7 Media Eksisting Carousel.....	77
Gambar 3.8 Media Eksisting Poster <i>Workshop</i>	77
Gambar 3.9 Buku <i>It's Not Carpal Tunnel Syndrome</i>	79
Gambar 3.10 Cover Buku <i>Executive Yuan Newcomers Guide</i>	81
Gambar 3.11 Close Up Isi Buku <i>Executive Yuan Newcomers Guide</i>	82
Gambar 3.12 Halaman Buku <i>Executive Yuan Newcomers Guide</i>	82
Gambar 3.13 Buku <i>Healthy Walking</i>	83
Gambar 3.14 Karakter dalam Buku <i>Healthy Walking</i>	84
Gambar 3.15 Buku <i>Are You an Impostor?</i>	85

Gambar 3.16 Halaman Awal Buku Are You an Impostor?	85
Gambar 3.17 Isi Konten Buku Are You an Impostor?	86
Gambar 3.18 Grafik Pekerjaan dan durasi Repetitif pada Tangan.....	89
Gambar 3.19 Grafik Intensitas dan Faktor Rasa Sakit.....	90
Gambar 3.20 Grafik Pengetahuan CTS.....	91
Gambar 3.21 Grafik Penggunaan Media Sosial	92
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	101
Gambar 4.2 Alternatif <i>Big Idea</i>	102
Gambar 4.3 <i>Moodboard Layout</i>	103
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> Warna	104
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i> Tipografi	104
Gambar 4.6 <i>Moodboard</i> Visual dan Bentuk Buku.....	105
Gambar 4.7 <i>Color Palette</i>	106
Gambar 4.8 Tipografi yang Digunakan	107
Gambar 4.9 Referensi Ilustrasi Bentuk Tangan	108
Gambar 4.10 Sketsa Ilustrasi Bentuk Tangan	109
Gambar 4.11 Digitalisasi Ilustrasi Bentuk Tangan	110
Gambar 4.12 Referensi Ilustrasi Karakter.....	110
Gambar 4.13 Sketsa Ilustrasi Karakter.....	111
Gambar 4.14 Digitalisasi Ilustrasi Karakter.....	111
Gambar 4.15 Perancangan Ilustrasi Benda	112
Gambar 4.16 Perancangan Ilustrasi Tali	112
Gambar 4.17 Perancangan Ilustrasi Ikon	113
Gambar 4.18 <i>Katern</i>	115
Gambar 4.19 <i>Flat Plan</i>	115
Gambar 4.20 Penggunaan <i>Column Grid</i>	116
Gambar 4.21 Penempatan Teks pada Isi Buku	117
Gambar 4.22 Penempatan Seluruh Elemen Isi Buku	117
Gambar 4.23 Perancangan <i>Divider</i> Buku.....	118
Gambar 4.24 Perancangan Lembar Aktivitas Mandiri	119
Gambar 4.25 Sketsa <i>Cover</i> Buku	120
Gambar 4.26 Revisi Sketsa <i>Cover</i> Buku Terpilih.....	120
Gambar 4.27 Proses Perancangan <i>Cover</i> Depan.....	121
Gambar 4.28 Proses Perancangan <i>Cover</i> Dalam dan Belakang.....	122
Gambar 4.29 Perancangan <i>X-Banner</i>	126
Gambar 4.30 Perancangan Poster	127
Gambar 4.31 Perancangan Instagram <i>Feeds</i>	128
Gambar 4.32 Perancangan Instagram <i>Story</i>	129
Gambar 4.33 Perancangan Youtube <i>Overlay</i>	130
Gambar 4.34 Perancangan <i>Web Banner</i>	131

Gambar 4.35 Perancangan <i>Bookmark</i>	131
Gambar 4.36 Perancangan <i>Sticker</i>	132
Gambar 4.37 Perancangan <i>Tote Bag</i>	132
Gambar 4.38 Perancangan <i>Lanyard</i>	133
Gambar 4.39 Perancangan <i>Planner Book</i>	133
Gambar 4.40 Pelaksanaan <i>Beta Test</i>	134
Gambar 4.41 Penerapan Warna Isi Buku	137
Gambar 4.42 Penerapan Warna <i>Divider</i>	138
Gambar 4.43 Penerapan Warna Ilustrasi	139
Gambar 4.44 Penerapan Tipografi Isi Buku	139
Gambar 4.45 Penerapan Tipografi <i>Divider</i> dan Awal Bab	140
Gambar 4.46 Penerapan Ilustrasi Tangan	141
Gambar 4.47 Penerapan Ilustrasi Karakter	141
Gambar 4.48 Penerapan Ilustrasi Benda	142
Gambar 4.49 Ikon pada Buku	143
Gambar 4.50 <i>Layout</i> Buku	145
Gambar 4.51 <i>Mockup Cover</i> Depan Buku	146
Gambar 4.52 <i>Mockup Cover</i> Dalam Buku	146
Gambar 4.53 <i>Mockup X-Banner</i>	148
Gambar 4.54 <i>Mockup Poster</i>	149
Gambar 4.55 <i>Mockup Instagram Feeds</i>	150
Gambar 4.56 <i>Mockup Instagram Story</i>	151
Gambar 4.57 <i>Mockup Youtube Overlay</i>	152
Gambar 4.58 <i>Mockup Web Banner</i>	153
Gambar 4.59 <i>Mockup Bookmark</i>	154
Gambar 4.60 <i>Mockup Sticker</i>	154
Gambar 4.61 <i>Mockup Tote Bag</i>	155
Gambar 4.62 <i>Mockup Lanyard</i>	156
Gambar 4.63 <i>Mockup Planner Book</i>	156

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 LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	xviii
Lampiran B Transkrip <i>Interview</i> dengan DR. dr. Rocksy Fransisca V Situmenang, Sp.N.....	xxi
Lampiran C Transkrip <i>Interview</i> dengan Klinik Puspa Husada.....	xxv
Lampiran D Transkrip <i>Interview</i> dengan UMN Medical Center	xxxii
Lampiran E Transkrip <i>Interview</i> dengan Andira Permata	xxxiv
Lampiran F Transkrip FGD	xxxvi
Lampiran G Transkrip <i>Beta Test</i>	xli
Lampiran H Hasil Kuesioner	xlvi
Lampiran I Hasil Turnitin	lii

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA