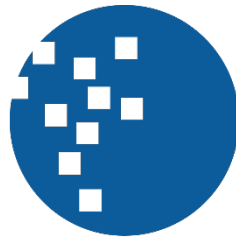


**PERANCANGAN BUKU *GUIDED JOURNAL* MENGENAI  
PENGEMBANGAN RESILIENSI DIRI UNTUK REMAJA**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Jesslyn Alvina**

**00000045710**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN BUKU *GUIDED JOURNAL* MENGENAI  
PENGEMBANGAN RESILIENSI DIRI UNTUK REMAJA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Jesslyn Alvina**  
**00000045710**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jesslyn Alvina

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045710

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN BUKU *GUIDED JOURNAL* MENGENAI PENGEMBANGAN RESILIENSI DIRI UNTUK REMAJA**

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, 27 Mei 2024



(Jesslyn Alvina)

UMM  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN BUKU *GUIDED JOURNAL* MENGENAI PENGEMBANGAN RESILIENSI DIRI UNTUK REMAJA

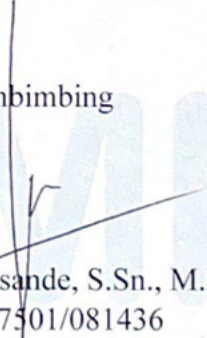
Oleh

Nama : Jesslyn Alvina  
NIM : 00000045710  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain


Telah disetujui untuk diajukan pada  
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 17 Mei 2024

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 PENGESAHAN

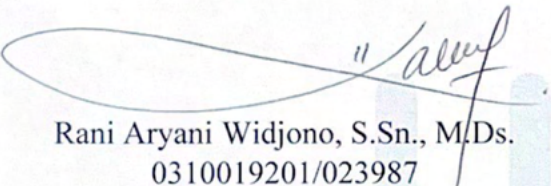
Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN BUKU *GUIDED JOURNAL* MENGENAI  
PENGEMBANGAN RESILIENSI DIRI UNTUK REMAJA**

Oleh

Nama : Jesslyn Alvina  
NIM : 00000045710  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024  
Pukul 14.30 s.d 15.15 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

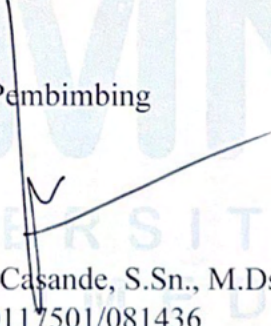
Ketua Sidang

  
Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.  
0310019201/023987

Penguji

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

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 MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jesslyn Alvina  
NIM : 00000045710  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU *GUIDED JOURNAL* MENGENAI PENGEMBANGAN RESILIENSI DIRI UNTUK REMAJA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*\*\*.

Tangerang, 17 Mei 2024



(Jesslyn Alvina)

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, 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 berkat dan rahmat-Nya sehingga perancangan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan memperoleh gelar S1 Jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis menyadari bahwa terdapat banyak pihak yang turut membantu penulis dalam melewati berbagai proses, mulai dari masa perkuliahan hingga terselesaikannya laporan magang ini. Oleh karena itu, penulis dengan ini ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya 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., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Shierlen Octavia, M.Psi., sebagai narasumber dan penasehat yang telah memberikan bantuan, pandangan, dan arahan kepada penulis dalam melakukan perancangan.
6. Maria Fionna Callista, M.Psi., sebagai narasumber yang telah memberikan pandangan kepada penulis dalam penentuan pendekatan topik permasalahan.
7. Farren Nova Athalia, Diana Laurens, Chessia Maria, Adeline, dan Charmen Laurent, sebagai narasumber dan partisipan yang telah memberikan pendapat dan masukan dalam perancangan tugas akhir ini, serta selalu suportif memberikan dukungan agar terselesainya perancangan tugas akhir ini.

8. Grace Edita, sebagai narasumber yang telah memberikan pandangan kepada penulis dalam menyusun perancangan.
9. Ellen Viola, sebagai teman yang selalu menemani penulis, memberi dukungan, serta membantu penulis secara moral dan mental dalam melakukan proses pengerjaan tugas akhir.
10. Benita Kezia, Cindy Clara, dan Jonathan Dion, sebagai teman yang bersedia mendengarkan keluh kesan dan mendukung berjalannya semester akhir di perkuliahan.
11. Keluarga dan teman-teman penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga hasil perancangan media informasi ini dapat berdampak kepada remaja agar dapat menjadi individu yang resilien sehingga dapat menjadi penggerak masa depan negara Indonesia yang lebih baik. Selain itu, penulis juga berharap laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak, serta menjadi inspirasi bagi para pembacanya.

Tangerang, 10 Juni 2024

UMN



(Jesslyn Alvina)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN BUKU *GUIDED JOURNAL* MENGENAI PENGEMBANGAN RESILIENSI DIRI UNTUK REMAJA

(Jesslyn Alvina)

## ABSTRAK

Resiliensi merupakan kapabilitas seseorang untuk bertahan, mengatasi tekanan, mencari solusi, dan bangkit kembali setelah mengalami permasalahan. Kemampuan ini penting dimiliki karena resiliensi merupakan fondasi dasar dari seluruh karakter positif seseorang. Namun, permasalahan yang ditemukan penulis adalah masih rendahnya resiliensi remaja, yaitu sebesar 46% di Jabodetabek. Remaja yang tidak resilien cenderung rentan sehingga menjadi lebih lemah dan tidak berdaya, bahkan dapat menyebabkan munculnya gangguan secara sosial, fisik, dan psikologis. Rendahnya resiliensi rendah pada remaja didukung pula dengan fakta bahwa sebanyak 80 dari 100 remaja di Jabodetabek belum pernah menerima media informasi terkait pentingnya resiliensi dan cara mengembangkannya. Sebagai respon terhadap permasalahan, penulis melakukan perancangan media informasi yang menarik dan mudah dipahami dalam bentuk buku bantuan diri *guided journal* dengan pendekatan *strengths-based* untuk membantu remaja mengetahui cara menjadi lebih resilien. Buku *guided journal* dibuat menarik dan mudah dipahami sebagaimana kekurangan dari media informasi yang sudah ada adalah masih sulit dipahami, banyak tulisan, dan kurang lengkap. Seluruh perancangan mengacu kepada teori *Graphic Design Solution* oleh Robin Landa (2014) dengan pengumpulan data secara kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan *beta-test* yang dilakukan, buku jurnal “*Journey to Resilience: A Guided Journal to Cultivate Inner Strength and Bounce Ability*” dinilai mampu menjadi sumber daya yang berharga bagi remaja untuk menghadapi tantangan hidup dengan percaya diri dan ketahanan.

**Kata kunci:** Resiliensi diri, Remaja, Buku bantuan diri, Jurnal

**DESIGNING A GUIDED JOURNAL BOOK ABOUT  
DEVELOPMENT OF SELF-RESILIENCE FOR TEENANGER**

(Jesslyn Alvina)

**ABSTRACT (English)**

*Resilience is an individual's ability to endure, overcome stress, find solutions, and recover after facing problems. This ability is essential because resilience forms the foundation of all positive character traits. However, the issue identified by the author is the still low level of resilience among teenagers, which is only 46% in the Greater Jakarta area (Jabodetabek). Non-resilient teenagers tend to be more vulnerable, becoming weaker and powerless, which can lead to social, physical, and psychological issues. The low level of resilience among teenagers is further supported by the fact that 80 out of 100 teenagers in Jabodetabek have never received information on the importance of resilience and how to develop it. In response to this issue, the author designed an engaging and easy-to-understand informational medium in the form of a self-help guided journal, using a strengths-based approach to help teenagers learn how to become more resilient. The guided journal is designed to be attractive and easy to understand, addressing the shortcomings of existing informational media, which are often difficult to understand, text-heavy, and incomplete. The entire design process refers to the theory of Graphic Design Solutions by Robin Landa (2014), using both quantitative and qualitative data collection methods. Based on beta testing, the journal "Journey to Resilience: A Guided Journal to Cultivate Inner Strength and Bounce Ability" is deemed a valuable resource for teenagers to face life's challenges with confidence and resilience.*

**Keywords:** *Self-resilience, Teenagers, Self-help book, Journal*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xx
<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>5</b>
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir.....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Media Informasi .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.1 Jenis Media Informasi.....</b>	<b>6</b>
<b>2.2 Buku.....</b>	<b>7</b>
<b>2.2.1 Jenis Buku .....</b>	<b>7</b>
<b>2.2.2 Dasar Perancangan Buku .....</b>	<b>9</b>
<b>2.2.3 Produksi dan Manufaktur Buku.....</b>	<b>11</b>
<b>2.3 Desain Grafis.....</b>	<b>16</b>
<b>2.3.1 Elemen Desain Grafis.....</b>	<b>17</b>
<b>2.3.2 Prinsip Desain Grafis .....</b>	<b>23</b>
<b>2.3.3 Layout dan Komposisi.....</b>	<b>30</b>
<b>2.3.4 <i>Typography</i>.....</b>	<b>35</b>
<b>2.4 Ilustrasi.....</b>	<b>37</b>
<b>2.4.1 Peran Ilustrasi.....</b>	<b>38</b>



2.4.2	Gaya Ilustrasi .....	40
2.5	Perancangan Karakter .....	41
2.6	Resiliensi .....	42
2.6.1	Aspek Resiliensi .....	43
2.6.2	Fungsi Resiliensi.....	45
2.6.3	Karakteristik Resiliensi.....	45
2.6.4	Faktor Pembentuk Resiliensi.....	46
2.6.5	Pengembangan Keterampilan Resiliensi .....	52
2.6.6	Level Resiliensi.....	52
2.6.7	Pengukuran Resiliensi .....	53
2.7	Pendekatan Berbasis Kekuatan ( <i>Strengths based-Approach</i> )..	54
2.8	Bantuan Diri ( <i>Self-help</i> ) .....	54
2.9	Journaling .....	56
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>59</b>
3.1	Metodologi Penelitian.....	59
3.1.1	Metode Kualitatif.....	59
3.1.2	Studi Literatur .....	75
3.1.3	Studi Eksisting .....	76
3.1.4	Studi Referensi.....	85
3.1.5	Metode Kuantitatif .....	89
3.2	Metodologi Perancangan .....	101
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....</b>		<b>103</b>
4.1	Strategi Perancangan .....	103
4.1.1	<i>Orientation</i> .....	103
4.1.2	<i>Analysis</i> .....	104
4.1.3	<i>Concept</i> .....	106
4.1.4	<i>Design</i> .....	110
4.1.5	<i>Implementation</i> .....	143
4.2	Analisis Perancangan .....	172
4.2.1	<i>Analisis Beta Test</i> .....	172
4.2.2	<i>Analisis Typography</i> .....	179
4.2.3	<i>Analisis Warna</i> .....	180

4.2.4 Analisis Karakter.....	182
4.2.5 Analisis Ilustrasi.....	184
4.2.6 Analisis <i>Layout</i> Buku.....	186
4.2.7 Analisis Judul dan Sampul Buku.....	191
4.2.8 Analisis Komposisi Buku.....	193
4.2.9 Analisis Media Pendukung.....	195
4.3 <i>Budgeting</i> .....	216
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	222
5.1 Simpulan.....	222
5.2 Saran.....	223
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xiii
<b>LAMPIRAN</b> .....	xvii



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 SWOT Studi Eksisting 1 .....	78
Tabel 3. 2 SWOT Studi Eksisting 2 .....	79
Tabel 3. 3 SWOT Studi Eksisting 3 .....	81
Tabel 3. 4 SWOT Studi Eksisting 4 .....	83
Tabel 3. 5 SWOT Studi Eksisting 5 .....	84
Tabel 3. 6 Hasil Kuisisioner Jabodetabek.....	96
Tabel 3. 7 Hasil Kuisisioner Luar Jabodetabek .....	97
Tabel 3. 8 Hasil Kuisisioner 11 .....	99
Tabel 3. 9 Hasil Kuisisioner 13 .....	100
Tabel 3. 10 Hasil Kuisisioner 14 .....	100
Tabel 4. 1 Perancangan Konten Buku.....	123
Tabel 4. 2 Pengaplikasian <i>Grid</i> dalam Buku .....	130
Tabel 4. 3 Jenis Media Sekunder Perancangan.....	144
Tabel 4. 4 Perancangan Konten Instagram <i>Feed</i> .....	148
Tabel 4. 5 Perancangan Konten Instagram <i>Story</i> .....	152
Tabel 4. 6 Hasil Analisa <i>Beta Test</i> .....	176
Tabel 4. 7 Biaya Jasa Perancangan .....	216
Tabel 4. 8 Biaya Produksi Media Utama .....	217
Tabel 4. 9 Biaya Produksi Media Cetak.....	218
Tabel 4. 10 Biaya Produksi Media Digital.....	218
Tabel 4. 11 Biaya Produksi <i>Stationary</i> .....	219
Tabel 4. 12 Biaya Produksi <i>Gimmick</i> .....	219
Tabel 4. 13 Biaya Produksi <i>Merchandise</i> .....	219
Tabel 4. 14 Biaya Produksi <i>Display</i> .....	220
Tabel 4. 15 Total Biaya Produksi.....	220

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 GAMBAR

Gambar 2. 1 Jenis Media Informasi .....	7
Gambar 2. 2 Anatomi Buku .....	9
Gambar 2. 3 Komponen Tengah Buku .....	9
Gambar 2. 4 Komponen Tengah Buku .....	10
Gambar 2. 5 Case ( <i>hardcover</i> ) .....	12
Gambar 2. 6 <i>Perfect</i> .....	12
Gambar 2. 7 <i>Tape</i> .....	13
Gambar 2. 8 <i>Side Stitch</i> .....	13
Gambar 2. 9 <i>Saddle Stitch</i> .....	14
Gambar 2. 10 <i>Pamphlet Stitch</i> .....	14
Gambar 2. 11 <i>Screw and Post</i> .....	15
Gambar 2. 12 <i>Stab</i> .....	15
Gambar 2. 13 <i>Spiral</i> .....	16
Gambar 2. 14 <i>Plastic Comb</i> .....	16
Gambar 2. 15 Variasi Garis .....	17
Gambar 2. 16 Variasi Bentuk .....	18
Gambar 2. 17 Figure atau <i>Ground</i> .....	18
Gambar 2. 18 Tekstur Taktil dan Visual .....	19
Gambar 2. 19 Contoh Kategori Warna .....	19
Gambar 2. 20 Warna Primer .....	20
Gambar 2. 21 Warna Sekunder .....	20
Gambar 2. 22 Warna Tersier .....	21
Gambar 2. 23 Warna Komplementer .....	21
Gambar 2. 24 Warna Split-Komplementer .....	21
Gambar 2. 25 Warna Analogus .....	22
Gambar 2. 26 Warna Triad .....	22
Gambar 2. 27 Warna Tetrad .....	22
Gambar 2. 28 Warna Monokromatik .....	23
Gambar 2. 29 Contoh Format .....	24
Gambar 2. 30 Keseimbangan Simetris .....	25
Gambar 2. 31 Keseimbangan Asimetris .....	25
Gambar 2. 32 Keseimbangan Radial .....	25
Gambar 2. 33 Visualisasi <i>Isolation</i> .....	26
Gambar 2. 34 Visualisasi <i>Placement</i> .....	26
Gambar 2. 35 Visualisasi <i>Scale</i> .....	27
Gambar 2. 36 Visualisasi <i>Contrast</i> .....	27
Gambar 2. 37 Visualisasi <i>Pointers</i> .....	28
Gambar 2. 38 Visualisasi <i>Diagrammatic</i> .....	28
Gambar 2. 39 Visualisasi <i>Irama</i> .....	29
Gambar 2. 40 Visualisasi <i>LPO</i> .....	29
Gambar 2. 41 Visualisasi <i>Fibonacci Square</i> .....	31

Gambar 2. 42 Visualisasi <i>Fibonacci Square</i> .....	31
Gambar 2. 43 Visualisasi <i>Golden Ratio</i> .....	31
Gambar 2. 44 Visualisasi <i>Rule of Thirds</i> .....	32
Gambar 2. 45 Visualisasi <i>Modularity</i> .....	32
Gambar 2. 46 Visualisasi <i>Chunking</i> .....	32
Gambar 2. 47 Visualisasi <i>Grid</i> .....	33
Gambar 2. 48 Visualisasi <i>Single Column</i> .....	34
Gambar 2. 49 Visualisasi <i>Multi Column</i> .....	34
Gambar 2. 50 Jenis <i>Typeface</i> .....	36
Gambar 2. 51 Visualisasi <i>Spacing</i> .....	37
Gambar 2. 52 <i>Documentation, reference, dan instruction</i> .....	38
Gambar 2. 53 <i>Commentary</i> .....	38
Gambar 2. 54 <i>Storytelling</i> .....	39
Gambar 2. 55 <i>Persuasion</i> .....	39
Gambar 2. 56 <i>Identity</i> .....	40
Gambar 3. 1 Dokumentasi Wawancara Psikolog.....	60
Gambar 3. 2 Dokumentasi Wawancara Psikolog 2.....	64
Gambar 3. 3 Dokumentasi Wawancara Remaja .....	68
Gambar 3. 4 Dokumentasi <i>Focus Group Discussion</i> .....	70
Gambar 3. 5 Buku Studi Literatur 1 .....	75
Gambar 3. 6 Studi Eksisting 1.....	77
Gambar 3. 7 Studi Eksisting 2.....	79
Gambar 3. 8 Isi Studi Eksisting 2.....	80
Gambar 3. 9 Studi Eksisting 3.....	80
Gambar 3. 10 Isi Studi Eksisting 3.....	82
Gambar 3. 11 Studi Eksisting 4.....	82
Gambar 3. 12 Isi Studi Eksisting 4.....	83
Gambar 3. 13 Studi Eksisting 5.....	84
Gambar 3. 14 <i>The Book of Dreams</i> .....	86
Gambar 3. 15 <i>Me, Myself, and I Jurnal</i> .....	87
Gambar 3. 16 Visual <i>Me, Myself, and I</i> .....	88
Gambar 3. 17 <i>Quarter Life Crisis Jurnal</i> .....	88
Gambar 3. 18 Buku <i>The Mindful Hustle</i> .....	89
Gambar 3. 19 Hasil Kuisisioner 1 .....	92
Gambar 3. 20 Hasil Kuisisioner 2.....	92
Gambar 3. 21 Hasil Kuisisioner 3.....	93
Gambar 3. 22 Hasil Kuisisioner 4.....	93
Gambar 3. 23 Hasil Kuisisioner 5.....	94
Gambar 3. 24 Hasil Kuisisioner 6.....	94
Gambar 3. 25 Hasil Kuisisioner 7.....	95
Gambar 3. 26 Hasil Kuisisioner 8.....	95

Gambar 3. 27 Hasil Kuisisioner 9.....	96
Gambar 3. 28 Hasil Kuisisioner 10.....	98
Gambar 3. 29 Hasil Kuisisioner 12.....	99
Gambar 4. 1 <i>Mind Map</i> Perancangan.....	105
Gambar 4. 2 <i>Mood Board</i> Perancangan.....	108
Gambar 4. 3 <i>Stylescape</i> Perancangan.....	109
Gambar 4. 4 <i>Font</i> Bakso Sapi.....	110
Gambar 4. 5 <i>Font</i> Comikan.....	111
Gambar 4. 6 <i>Font</i> Vividly.....	112
Gambar 4. 7 Komposisi Warna.....	113
Gambar 4. 8 Bunga Dandelion.....	117
Gambar 4. 9 Referensi Perancangan Karakter.....	118
Gambar 4. 10 Alternatif Sketsa Karakter.....	118
Gambar 4. 11 Proses Sketsa Karakter.....	119
Gambar 4. 12 Sketsa Karakter.....	119
Gambar 4. 13 Ekspresi Karakter.....	120
Gambar 4. 14 Perancangan Karakter Dandelie.....	120
Gambar 4. 15 Karakter Dandelie.....	121
Gambar 4. 16 Sketsa Perancangan <i>Key Visual</i> .....	121
Gambar 4. 17 Perancangan Alur Perjalanan.....	122
Gambar 4. 18 Perancangan <i>Key Visual</i> .....	122
Gambar 4. 19 Flatpan Perancangan Konten Buku.....	127
Gambar 4. 20 Pengaturan Proporsi <i>Modular</i> .....	127
Gambar 4. 21 Pengaturan <i>Margin</i> .....	128
Gambar 4. 22 Pengaturan <i>Layout</i> Perancangan.....	129
Gambar 4. 23 Sketsa Perancangan <i>Layout</i> .....	129
Gambar 4. 24 Sketsa Halaman Bab.....	131
Gambar 4. 25 Hasil Halaman Bab.....	131
Gambar 4. 26 Perancangan Halaman Bab.....	132
Gambar 4. 27 Spread Halaman Bab.....	133
Gambar 4. 28 Sketsa Perancangan Halaman Awal Bab.....	133
Gambar 4. 29 Halaman Awal Bab.....	134
Gambar 4. 30 Perancangan Halaman Sub-Bab.....	134
Gambar 4. 31 Perancangan Halaman Sub-Bab.....	135
Gambar 4. 32 Perancangan Halaman Isi.....	135
Gambar 4. 33 Perancangan Halaman Informasi.....	136
Gambar 4. 34 Perancangan Halaman Aktivitas.....	137
Gambar 4. 35 Perancangan Halaman Extendable.....	138
Gambar 4. 36 Perancangan Halaman Akhir Bab.....	139
Gambar 4. 37 Halaman <i>Divider</i> .....	139
Gambar 4. 38 Perancangan Halaman Aktivitas Pendukung.....	140



Gambar 4. 39 Sketsa Perancangan Sampul Buku .....	141
Gambar 4. 40 Sketsa <i>Spread</i> Sampul Buku .....	141
Gambar 4. 41 Proses Perancangan Sampul.....	142
Gambar 4. 42 Perancangan <i>Spread</i> Sampul Buku .....	143
Gambar 4. 43 <i>Mockup</i> Media Utama .....	144
Gambar 4. 44 Tahap Proses Perancangan Media Sekunder Poster.....	145
Gambar 4. 45 Proses Perancangan Media Sekunder Poster.....	146
Gambar 4. 46 <i>Barcode</i> Perancangan Media Promosi .....	147
Gambar 4. 47 Perancangan Media Sekunder Poster .....	147
Gambar 4. 48 Proses Penyusunan Media Sekunder Instagram <i>Feed</i> .....	150
Gambar 4. 49 Proses <i>Editing</i> Foto Produk.....	151
Gambar 4. 50 Proses Perancangan Media Sekunder Instagram <i>Feed</i> .....	151
Gambar 4. 51 Perancangan Media Sekunder Instagram <i>Feed</i> .....	152
Gambar 4. 52 Proses Perancangan Media Sekunder Instagram <i>Story</i> .....	153
Gambar 4. 53 Perancangan Media Sekunder Instagram <i>Story</i> .....	153
Gambar 4. 54 Proses Perancangan Media Sekunder <i>Website</i> .....	154
Gambar 4. 55 Proses Perancangan <i>Layout Website</i> .....	155
Gambar 4. 56 Laman Pemesanan Produk .....	155
Gambar 4. 57 Perancangan Media Sekunder Pulpen <i>Horizontal</i> .....	156
Gambar 4. 58 Perancangan Media Sekunder Pulpen <i>Vertical</i> .....	157
Gambar 4. 59 Perancangan Media Sekunder <i>Notepad</i> .....	158
Gambar 4. 60 Perancangan Media Sekunder Amplop .....	158
Gambar 4. 61 Perancangan Media Sekunder Amplop .....	159
Gambar 4. 62 Perancangan Media Sekunder Pembatas Buku .....	160
Gambar 4. 63 <i>Sticker Sheet Extendable</i> Buku .....	160
Gambar 4. 64 Perancangan Media Sekunder <i>Sticker Sheet</i> .....	161
Gambar 4. 65 Perancangan Media sekunder <i>Sticker Sheet Set</i> .....	161
Gambar 4. 66 Sketsa Media Sekunder <i>Booklet Calendar</i> .....	162
Gambar 4. 67 Perancangan Media Sekunder <i>Booklet Calendar</i> .....	163
Gambar 4. 68 Perancangan Halaman Media Sekunder.....	163
Gambar 4. 69 Sampul Media Sekunder <i>Booklet Calendar</i> .....	164
Gambar 4. 70 Perancangan Sticker Media Sekunder <i>Booklet Calendar</i> .....	164
Gambar 4. 71 Proses Perancangan Media Sekunder <i>Keychain 1</i> .....	165
Gambar 4. 72 Perancangan Media Sekunder <i>Keychain 1</i> .....	166
Gambar 4. 73 Proses Perancangan Media Sekunder <i>Keychain 2</i> .....	166
Gambar 4. 74 Perancangan Media Sekunder <i>Keychain 2</i> .....	167
Gambar 4. 75 Proses Perancangan Media Sekunder Enamel .....	167
Gambar 4. 76 Perancangan Media Sekunder Enamel.....	168
Gambar 4. 77 Proses Perancangan Media Sekunder Pin Bros.....	168
Gambar 4. 78 Perancangan Media Sekunder Pin Bros .....	169
Gambar 4. 79 Proses Perancangan Media Sekunder <i>Pop Socket</i> .....	170
Gambar 4. 80 Perancangan Media Sekunder <i>Pop Socket</i> .....	170
Gambar 4. 81 Perancangan Media Sekunder <i>Tote Bag</i> .....	171

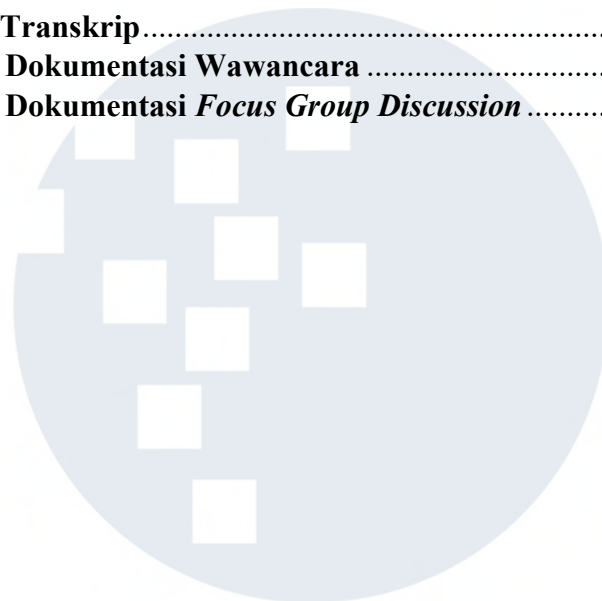
Gambar 4. 82 Perancangan Media Sekunder <i>Character Standee</i> .....	172
Gambar 4. 83 Dokumentasi <i>Beta Test</i> .....	172
Gambar 4. 84 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Gaby .....	173
Gambar 4. 85 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Kezia .....	174
Gambar 4. 86 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Sharon .....	175
Gambar 4. 87 Implementasi <i>Typography</i> Perancangan .....	180
Gambar 4. 88 Implementasi Warna Perancangan .....	181
Gambar 4. 89 Implementasi Karakter Dandelie .....	182
Gambar 4. 90 Karakter Dandelie .....	183
Gambar 4. 91 Implementasi Alur Perjalanan .....	184
Gambar 4. 92 Implementasi Perjalanan .....	185
Gambar 4. 93 Implementasi Garis <i>Highlight</i> .....	186
Gambar 4. 94 Implementasi Ornamen Dekoratif.....	186
Gambar 4. 95 Implementasi <i>Layout</i> Halaman Bab .....	187
Gambar 4. 96 Implementasi <i>Pre Liminary Pages</i> .....	188
Gambar 4. 97 Implementasi <i>Spread Content Pages</i> Perancangan .....	188
Gambar 4. 98 Implementasi <i>Page Content Pages</i> Perancangan .....	189
Gambar 4. 99 Implementasi <i>Layout</i> Halaman Perancangan .....	190
Gambar 4. 100 Logo Perancangan .....	191
Gambar 4. 101 Implementasi Sampul Depan Buku.....	191
Gambar 4. 102 Implementasi Sampul Belakang Buku .....	192
Gambar 4. 103 Implementasi Sisi <i>Rounded</i> Buku .....	194
Gambar 4. 104 Implementasi Komposisi Buku .....	194
Gambar 4. 105 Implementasi Kantung Buku.....	195
Gambar 4. 106 <i>Mockup</i> Media Sekunder Poster.....	196
Gambar 4. 107 <i>Grid</i> Instagram <i>Feed</i> .....	197
Gambar 4. 108 <i>Mockup Grid</i> Instagram <i>Feed</i> .....	197
Gambar 4. 109 <i>Mockup</i> Instagram <i>Feed Information</i> .....	198
Gambar 4. 110 <i>Mockup</i> Instagram <i>Feed Information</i> dan <i>Promotional</i> .....	198
Gambar 4. 111 <i>Mockup</i> Instagram <i>Feed Engagement</i> .....	199
Gambar 4. 112 <i>Screen to screen Motion Entertainment</i> .....	199
Gambar 4. 113 <i>Mockup Grid</i> Profil Instagram <i>Feed</i> .....	200
Gambar 4. 114 <i>Mockup</i> Instagram <i>Story Information</i> dan <i>Engagement</i> .....	200
Gambar 4. 115 <i>Mockup</i> Instagram <i>Story Promotional</i> dan <i>Entertainment</i> .....	201
Gambar 4. 116 <i>Mockup</i> Laman <i>Website</i> .....	201
Gambar 4. 117 <i>Stationary</i> Pulpen .....	203
Gambar 4. 118 <i>Stationary Note Pad</i> .....	203
Gambar 4. 119 <i>Stationary</i> Amplop .....	204
Gambar 4. 120 Pengaplikasian <i>Stationary</i> Amplop.....	204
Gambar 4. 121 <i>Gimmick</i> Pembatas Buku .....	205
Gambar 4. 122 Pengaplikasian <i>Stationary</i> Pembatas Buku.....	206
Gambar 4. 123 <i>Gimmick Sticker Sheet</i> .....	206
Gambar 4. 124 <i>Merchandise</i> Sampul <i>Booklet Calendar</i> .....	207

Gambar 4. 125 <i>Merchandise</i> Halaman Ilustrasi <i>Booklet Calendar</i> .....	208
Gambar 4. 126 <i>Merchandise</i> Halaman Tanggal <i>Booklet Calendar</i> .....	208
Gambar 4. 127 Media Sekunder <i>Sticker Booklet Calendar</i> .....	209
Gambar 4. 128 Pengaplikasian Media Sekunder <i>Merchandise Keychain</i> Jenis 1 .....	210
Gambar 4. 129 Pengaplikasian Media Sekunder <i>Merchandise Keychain</i> Jenis 2 .....	210
Gambar 4. 130 <i>Merchandise</i> Media Sekunder Enamel .....	211
Gambar 4. 131 Pengaplikasian <i>Merchandise</i> Enamel.....	212
Gambar 4. 132 Pengaplikasian <i>Merchandise</i> Pin Bros.....	212
Gambar 4. 133 <i>Merchandise Pop Socket</i> .....	213
Gambar 4. 134 Pengaplikasian <i>Merchandise Pop Socket</i> .....	214
Gambar 4. 135 Pengaplikasian <i>Merchandise Tote Bag</i> .....	214
Gambar 4. 136 Pengaplikasian <i>Character Standee</i> .....	215



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A BAP Bimbingan</b> .....	xvii
<b>LAMPIRAN B Surat Izin Wawancara</b> .....	xxiii
<b>LAMPIRAN C Hasil Kuisisioner</b> .....	xxiv
<b>LAMPIRAN D Perancangan</b> .....	xxxv
<b>LAMPIRAN E Hasil Turnitin</b> .....	xxxvi
<b>LAMPIRAN F Transkrip</b> .....	xlii
<b>LAMPIRAN G Dokumentasi Wawancara</b> .....	c
<b>LAMPIRAN H Dokumentasi <i>Focus Group Discussion</i></b> .....	ci



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA