

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK
MEMBANGUN SIKAP ASERTIF PADA
ANAK USIA 4-6 TAHUN**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Angelica Rosalie

0000045955

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

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK
MEMBANGUN SIKAP ASERTIF PADA
ANAK USIA 4-6 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Angelica Rosalie

00000045955

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Angelica Rosalie

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045955

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK MEMBANGUN SIKAP ASERTIF PADA ANAK USIA 4-6 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, 19 Mei 2024



(Angelica Rosalie)

U
M
M
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 PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK
MEMBANGUN SIKAP ASERTIF PADA
ANAK USIA 4-6 TAHUN**

Oleh
Nama : Angelica Rosalie
NIM : 00000045955
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

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

Tangerang, 19 Mei 2024

Pembimbing



Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK
MEMBANGUN SIKAP ASERTIF PADA
ANAK USIA 4-6 TAHUN**

Oleh

Nama : Angelica Rosalie
NIM : 00000045955
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024
Pukul 16.00 s.d 16.45 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang

Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds.
0309089201/L00691

Penguji

Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/L00266

Pembimbing

Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

**LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Angelica Rosalie
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045955
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
UNTUK MEMBANGUN SIKAP ASERTIF
PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN**

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, 27 Mei 2024



(Angelica Rosalie)

* 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

Dalam Tugas Akhir ini, penulis tertarik dalam mengangkat judul “Perancangan Media Informasi untuk Membangun Sikap Asertif pada Anak Usia 4-6 Tahun” karena harus diketahui bahwa sikap asertif merupakan landasan penting bagi perkembangan karakter anak untuk membentuk hubungan sosial yang sehat dengan orang disekitarnya, dan fase yang ideal untuk mengajarkan sikap asertif yaitu di usia dini. Namun, masih banyak orang tua mau pun anak yang minim pengetahuan dan pemahaman dalam bersikap asertif.

Penting sekali untuk mengenalkan dan mengajarkan bagaimana bersikap asertif kepada anak sejak usia dini sehingga terbangunnya kesadaran dan pemahamannya secara perlahan seiring waktu agar dapat menerapkan sikap asertif pada kehidupannya sehari-hari. Perancangan media informasi ini bertujuan agar bisa menjadi sebuah media perantara yang efektif yang dapat membantu orang tua dalam mengedukasikan anaknya sejak usia dini untuk bersikap asertif.

Maka dari itu, penulis ingin 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. Christina Flora, S.Ds., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Nathania Bianca, P.Si, sebagai psikolog dan pemilik Eye Level Learning Center Daan Mogot Baru yang bersedia menjadi narasumber wawancara dalam perancangan ini.

6. Ibu Tria, Ibu Margie, dan Ibu Sisca sebagai orang tua dari anak dengan rentang usia 4 – 6 tahun, yang bersedia untuk menjadi narasumber wawancara dalam perancangan ini.
7. Para orang tua yang bersedia menjadi responden dalam kuesioner dalam perancangan ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Ian yang juga telah membantu dan mendukung saya selama ini sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman-teman saya semua yang telah membantu dan mendukung saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap melalui laporan Tugas Akhir ini, perancangan dan penelitian yang telah dilakukan dapat menjadi manfaat bagi para orang tua yang ingin mengembangkan karakter anaknya, khususnya dalam bersikap asertif dimulai sejak usia dini.

Tangerang, 19 Mei 2024



(Angelica Rosalie)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK

MEMBANGUN SIKAP ASERTIF PADA

ANAK USIA 4-6 TAHUN

(Angelica Rosalie)

ABSTRAK

Sikap asertif yang merupakan kemampuan seorang individu untuk mengkomunikasikan isi pikiran, perasaan, kebutuhan, dan haknya secara terbuka dan jujur tanpa merugikan siapa pun. Sehingga menjadi landasan penting dalam membangun hubungan sosial yang sehat dan mengatasi konflik yang dihadapinya. Perilaku asertif berada di tengah-tengah antara perilaku pasif dan agresif, dimana keduanya dapat merugikan diri sendiri mau pun orang lain. Maka itu, jika tidak diajarkan pada anak akan menimbulkan di antara kedua perilaku tersebut. Orang tua berperan sangat penting dalam membangun sikap asertif pada anak, terutama di usia dini yaitu 0-6 tahun atau yang biasa disebut sebagai masa Golden Age karena pertumbuhan anak pada masa ini akan berkembang pesat dalam membentuk karakter dan kepribadiannya. Untuk membantu mengembangkan sikap asertif pada anak, disarankan untuk tidak hanya memberikan dukungan melalui verbal saja tetapi juga secara visual, seperti melalui perancangan media informasi yang ditujukan pada anak usia 4-6 tahun. Melalui perancangan ini, orang tua dapat dimudahkan dalam mengembangkan karakter anak khususnya dalam bersikap asertif.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Buku Ilustrasi, Sikap Asertif

U M W 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

**DESIGNING ILLUSTRATION BOOK
TO BUILD ASSERTIVE BEHAVIOR IN
CHILDREN AGED 4-6 YEARS OLD**

(Angelica Rosalie)

ABSTRACT (English)

Assertive behavior is the ability of an individual to communicate thoughts, feelings, needs, and rights openly and honestly without harming anyone. Thus, it becomes a crucial foundation in building healthy social relationships with others and resolving conflicts. Assertive behavior lies between passive and aggressive behavior, both of which can be detrimental to oneself and others. Therefore, if not taught to children, it can lead to either of these behaviors. Parents play a vital role in instilling assertive behavior in children, especially during early ages, namely 0-6 years, commonly known as the Golden Age, as growth during this period significantly shapes a child's character and personality. To help develop assertive behavior in children, it is recommended to provide support not only verbally but also visually, such as through designing an informational media that is targeted to children aged 4-6 years. Through this informational media, parents can find it easier to foster their child's character, particularly in being assertive.

Keywords: *Assertive Behavior, Early Childhood, Illustration Book*

U 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

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Desain Komunikasi Visual	7
2.1.1 Desain Grafis	7
2.1.2 Elemen Desain	7
2.1.3 Prinsip Desain	14
2.1.4 Layout	17
2.1.5 Tipografi	21
2.1.6 Ilustrasi	24
2.2 Media Informasi	27
2.2.1 Jenis-Jenis Media Informasi	27
2.2.2 Media Belajar	28
2.2.3 Buku	29
2.2.4 <i>Activity Book</i>	32
2.2.5 Buku Cerita Anak	32

2.2.6	Struktur Cerita	37
2.2.7	Perancangan Karakter	38
2.3	Sikap Asertif.....	39
2.3.1	Ciri-Ciri Sikap Asertif.....	39
2.3.2	Faktor-Faktor Mempengaruhi Sikap Asertif	40
2.4	Anak Usia 4-6 Tahun.....	41
2.4.1	Teori Perkembangan Kognitif.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		42
3.1	Metodologi Penelitian.....	42
3.1.1	Metode Kualitatif.....	42
3.1.2	Metode Kuantitatif	57
3.1.2.1	Kuesioner.....	58
3.1.3	Studi Eksisting	62
3.1.4	Studi Referensi	66
3.2	Metodologi Perancangan	68
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		70
4.1	Strategi Perancangan	70
4.1.1	Konsep	70
4.1.2	<i>Design Brief</i>	74
4.1.3	Identifikasi Komponen dalam Buku	81
4.1.3.1	Penentuan Warna	81
4.1.3.2	Perancangan Tipografi.....	82
4.1.3.3	Penentuan dan Perancangan Karakter	84
4.1.3.4	Perancangan <i>Layout</i> Isi	91
4.1.3.5	Perancangan Ilustrasi.....	93
4.1.3.6	Perancangan Halaman Aktivitas	95
4.1.3.7	Perancangan <i>Cover</i> Buku.....	98
4.1.3.8	Penentuan dan Perancangan Media Sekunder	100
4.2	Analisis Perancangan	109
4.2.1	Analisis <i>Beta Test</i>	110
4.2.2	Analisis Perancangan Cerita	115
4.2.3	Analisis Perancangan Warna	116

4.2.4 Analisis Pemilihan Tipografi	117
4.2.5 Analisis Pemilihan Karakter	118
4.2.6 Analisis Perancangan Ilustrasi	119
4.2.7 Analisis Cover Buku	120
4.2.8 Analisis Layout Isi Buku	122
4.2.9 Analisis Media Sekunder	124
4.3 Budgeting	130
BAB V PENUTUP	134
5.1 Simpulan	134
5.2 Saran	135
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT Studi Eksisting.....	64
Tabel 4.1 Tabel 10 <i>Big Idea</i>	72
Tabel 4.2 Tabel Pembagian Konten.....	78
Tabel 4.3 Biaya Desain Buku.....	130
Tabel 4.4 Biaya Produksi Buku.....	131
Tabel 4.5 Biaya Media Promosi.....	131
Tabel 4.6 Biaya Display.....	132
Tabel 4.7 Biaya Merchandise.....	132
Tabel 4.8 Biaya Gimmick.....	132
Tabel 4.9 Biaya Promosi Online.....	132
Tabel 4.10 Biaya Penjualan.....	133

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Penggunaan Garis.....	8
Gambar 2.2 Contoh Penggunaan Bentuk.....	8
Gambar 2.3 Contoh Penggunaan Warna <i>Complementary</i>	9
Gambar 2.4 Contoh Penggunaan Warna <i>Split Complementary</i>	10
Gambar 2.5 Contoh Penggunaan Warna <i>Double Complementary</i>	10
Gambar 2.6 Contoh Penggunaan Warna <i>Analogous</i>	11
Gambar 2.7 Contoh Penggunaan Warna <i>Triadic</i>	11
Gambar 2.8 Contoh Penggunaan Warna <i>Monochromatic</i>	12
Gambar 2.9 Contoh Penggunaan Figur.....	13
Gambar 2.10 Contoh Penggunaan Tekstur	14
Gambar 2.11 Contoh Penggunaan Prinsip Keseimbangan dalam Ilustrasi.....	15
Gambar 2.12 Contoh Penggunaan Prinsip Hierarki Visual dalam Ilustrasi.....	16
Gambar 2.13 <i>Single Column Grid</i>	17
Gambar 2.14 <i>Two Column Grid</i>	18
Gambar 2.15 <i>Multi Column Grid</i>	18
Gambar 2.16 <i>Modular Grid</i>	19
Gambar 2.17 <i>Hierachical Grid</i>	19
Gambar 2.18 <i>Margin dalam Grid</i>	20
Gambar 2.19 Anatomi Garamond.....	21
Gambar 2.20 <i>Typeface Baskerville</i>	22
Gambar 2.21 <i>Typeface Bodoni</i>	22
Gambar 2.22 <i>Typeface Serifa</i>	22
Gambar 2.23 <i>Typeface Franklin Gothic</i>	23
Gambar 2.24 <i>Typeface Helvetica</i>	23
Gambar 2.25 <i>Typeface FF Meta</i>	24
Gambar 2.26 <i>Typeface Futura</i>	24
Gambar 2.27 Ilustrasi Naturalis	25
Gambar 2.28 Ilustrasi Dekoratif.....	25
Gambar 2.29 Ilustrasi Kartun.....	26
Gambar 2.30 Ilustrasi Karikatur.....	26
Gambar 2.31 Komponen Buku	29
Gambar 2.32 Contoh <i>Spread</i> Dengan Bingkai.....	33
Gambar 2.33 Contoh Satu Halaman atau <i>Single</i>	34
Gambar 3.1 Wawancara kepada Nathania Bianca	43
Gambar 3.2 Wawancara kepada Tria	45
Gambar 3.3 Wawancara kepada Margie	47
Gambar 3.4 Wawancara kepada Sisca	50
Gambar 3.5 Dokumentasi Pelaksanaan Observasi.....	55

Gambar 3.6 <i>Reading Corner</i> Kelas TK Sekolah Surya Bangsa.....	55
Gambar 3.7 Diagram Apakah Pernah Mendengar Sikap Asertif.....	59
Gambar 3.8 Diagram Dimana Mendengar Sikap Asertif.....	60
Gambar 3.9 Diagram Pengetahuan Terkait Sikap Asertif.....	60
Gambar 3.10 Diagram Urgensi Mengajarkan Sikap Asertif.....	61
Gambar 3.11 Diagram Ketertarikan Pada Media.....	62
Gambar 3.12 Diagram Jenis Buku Yang Sering Diberikan.....	62
Gambar 3.13 Buku Keterampilan Asertif untuk Remaja.....	63
Gambar 3.14 Buku Modul Latihan Asertif untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa dalam Mengungkapkan Pendapat dan Perasaan kepada Orang Lain.....	64
Gambar 3.15 Halaman Buku “Farmyard Flyers”.....	67
Gambar 3.16 Halaman Buku “The Art of The Disney Golden Books”.....	67
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	71
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Perancangan.....	73
Gambar 4.3 Respon dan Saran Konten oleh Psikolog.....	75
Gambar 4.4 Respon Psikolog terkait Hasil Akhir.....	76
Gambar 4.5 Pembagian <i>Flat Plan</i>	79
Gambar 4.6 Palet Warna Perancangan.....	82
Gambar 4.7 <i>Typeface</i> Century Gothic.....	82
Gambar 4.8 <i>Typeface</i> Lt Saeda.....	82
Gambar 4.9 <i>Typeface</i> Biko.....	83
Gambar 4.10 <i>Typeface</i> Bond Story.....	83
Gambar 4.11 <i>Typeface</i> Pulang.....	83
Gambar 4.12 Referensi Visual Karakter Lila.....	84
Gambar 4.13 Sketsa Awal Karakter Lila.....	85
Gambar 4.14 Sketsa Akhir Karakter Lila.....	85
Gambar 4.15 Digitalisasi Karakter Lila.....	86
Gambar 4.16 Referensi Visual Karakter Leo.....	86
Gambar 4.17 Sketsa Awal Karakter Leo.....	87
Gambar 4.18 Sketsa Akhir Karakter Leo.....	87
Gambar 4.19 Digitalisasi Karakter Leo.....	88
Gambar 4.20 Referensi Visual Karakter Asif.....	89
Gambar 4.21 Sketsa Awal Karakter Asif.....	89
Gambar 4.22 Sketsa Akhir Karakter Asif.....	90
Gambar 4.23 Digitalisasi Karakter Asif.....	90
Gambar 4.24 Karakter MakhluK ‘Elf’.....	91
Gambar 4.25 Penggunaan <i>Multicolumn Grid</i> untuk <i>Layout</i>	92
Gambar 4.26 Implementasi <i>Grid</i> pada Sketsa.....	92
Gambar 4.27 Hasil <i>Layout</i> Ilustrasi dan Teks.....	93
Gambar 4.28 Sketsa Halaman <i>Spread</i>	93

Gambar 4.29 Digitalisasi Halaman <i>Spread</i>	94
Gambar 4.30 Hasil Akhir Seluruh Halaman	95
Gambar 4.31 Sketsa <i>Spread</i> Halaman Aktivitas	96
Gambar 4.32 Digitalisasi <i>Spread</i> Halaman Aktivitas	97
Gambar 4.33 Sketsa Halaman Interaktif	97
Gambar 4.34 Halaman Interaktif Sebelum Dibuka.....	98
Gambar 4.35 Halaman Interaktif Setelah Dibuka	98
Gambar 4.36 Sketsa <i>Cover</i> Buku	99
Gambar 4.37 Alternatif Pertama <i>Cover</i> Buku.....	99
Gambar 4.38 Hasil Akhir <i>Cover</i> Buku.....	100
Gambar 4.39 Proses Digitalisasi 3 Instagram Feed Posts	101
Gambar 4.40 Hasil 3 Instagram Feed Posts	102
Gambar 4.41 Proses Digitalisasi <i>Web Banner</i>	102
Gambar 4.42 Hasil <i>Web Banner</i>	103
Gambar 4.43 Proses Digitalisasi Poster A4	103
Gambar 4.44 Hasil Poster A4	104
Gambar 4.45 Proses Digitalisasi X-Banner	104
Gambar 4.46 Hasil X-Banner.....	105
Gambar 4.47 Proses Digitalisasi POP Display	105
Gambar 4.48 Hasil POP Display.....	106
Gambar 4.49 Hasil <i>Gimmick</i> Pin.....	107
Gambar 4.50 Hasil <i>Gimmick</i> Spidol.....	107
Gambar 4.51 Hasil <i>Merchandise</i> Gantungan Kunci	108
Gambar 4.52 Implementasi Grid pada <i>Merchandise</i> Stiker Set.....	108
Gambar 4.53 Hasil <i>Merchandise</i> Stiker Set.....	109
Gambar 4.54 Bukti Pelaksanaan <i>Beta Test</i>	111
Gambar 4.55 Usia Anak Anda	111
Gambar 4.56 Visual dan Keterbacaan pada Pemilihan <i>Font</i>	111
Gambar 4.57 Ukuran dan Kenyamanan pada Tulisan <i>Bodytext</i>	112
Gambar 4.58 Ukuran dan Kenyamanan pada Tulisan <i>Subhead</i>	112
Gambar 4.59 Ukuran dan Visual pada Tulisan Judul	112
Gambar 4.60 Pemahaman terkait Pesan dalam Buku	113
Gambar 4.61 Penjelasan terkait Jawaban Sebelumnya	113
Gambar 4.62 Kritik dan Saran	113
Gambar 4.63 Implementasi Warna pada Teks Pembicaraan Karakter	117
Gambar 4.64 Implementasi Bentuk Dasar dan Warna pada Lila dan Leo.....	118
Gambar 4.65 Implementasi Bentuk Dasar dan Warna pada Asif	119
Gambar 4.66 Implementasi Figur pada Halaman <i>Spread</i>	120
Gambar 4.67 Implementasi Figur dan Emphasis pada <i>Cover</i> Buku	121
Gambar 4.68 Implementasi Halaman Ilustrasi <i>Spread</i>	122

Gambar 4.69 Implementasi Halaman Ilustrasi <i>Single</i> dan <i>Spot</i>	123
Gambar 4.70 Implementasi Halaman Ilustrasi <i>Spread</i> dan <i>Spot</i>	124
Gambar 4.71 Hasil Akhir Instagram Post	125
Gambar 4.72 <i>Mockup Web Banner</i>	125
Gambar 4.73 <i>Mockup Poster A4</i>	126
Gambar 4.74 <i>Mockup X-Banner</i>	127
Gambar 4.75 Hasil Akhir POP Display	127
Gambar 4.76 Hasil Akhir <i>Gimmick Pin</i>	128
Gambar 4.77 <i>Mockup Gimmick Spidol</i>	128
Gambar 4.78 <i>Mockup Merchandise Gantungan Kunci</i>	129
Gambar 4.79 Hasil Akhir <i>Merchandise Stiker Set</i>	130



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	xvii
Lampiran B Surat Pernyataan Kesepakatan HAKI.....	xix
Lampiran C Hasil Turnitin	xxi
Lampiran D Hasil Kuesioner	xxiv
Lampiran E Hasil <i>Beta Test</i>	xxvii
Lampiran F Transkrip Wawancara dengan Nathania Bianca, S.Psi	xxx
Lampiran G Transkrip Wawancara dengan Tria.....	xxxiii
Lampiran H Transkrip Wawancara dengan Margie.....	xxxv
Lampiran I Transkrip Wawancara dengan Sisca	xxxviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA