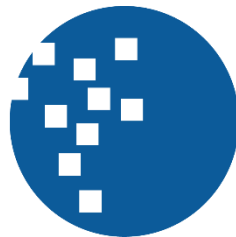


**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI INTERAKTIF  
MENGENAI *KOREAN FASHION* UNTUK DEWASA AWAL  
USIA 20-25 TAHUN**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Aileen Jessica**

**0000050702**

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

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI INTERAKTIF  
MENGENAI *KOREAN FASHION* UNTUK DEWASA AWAL**

**USIA 20-25 TAHUN**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Aileen Jessica**

**0000050702**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Aileen Jessica  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000050702  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI INTERAKTIF MENGENAI  
*KOREAN FASHION* UNTUK  
DEWASA AWAL USIA 20-25 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.

UMMA

Tangerang, 3 Januari 2023



Aileen Jessica

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN


Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI INTERAKTIF MENGENAI  
KOREAN FASHION UNTUK DEWASA AWAL USIA 20-25 TAHUN**

Oleh  
Nama : Aileen Jessica  
NIM : 00000050702  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Jumat, 5 Januari 2024  
Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang

  
Nadia Mahatmi, M.Ds.  
0416038705/E039375

Pembimbing I


  
Hadi Purnama, S.Ds., M.M.  
0313109602/E083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Penguji

  
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.  
0319109601/E081434

Pembimbing II

  
Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.  
0326128001/E038953

  
Fonita Theresia Ybliando, 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 : Aileen Jessica  
NIM : 00000050702  
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 INFORMASI INTERAKTIF MENGENAI KOREAN FASHION UNTUK DEWASA AWAL USIA 20-25 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



Aileen Jessica



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis Panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Informasi Interaktif mengenai *Korean Fashion* di Indonesia untuk Dewasa Awal usia 20-25 Tahun”. Topik ini dipilih oleh penulis karena dewasa awal cenderung memiliki kesulitan untuk meniru pakaian idola Korea secara konservatif, sehingga penulis berharap perancangan ini dapat membantu penggunanya untuk dapat mengaplikasikan *Korean fashion* dalam berpakaian sehari-hari.

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. Hadi Purnama, S.Ds., M.M, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds, sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Tesalonika Louise Jursito, sebagai narasumber yang telah menjadi *fashion designer* dan *fashion stylist*.
7. Indira, Jovinda, Devina, Evelyn, dan Nadia, sebagai narasumber untuk *Focus Group Discussion* penulis.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Angelina Jocelyn, Jennifer Gracia, Natasza Ramadhani, Kayyisa Fatimah Azzahra, Abigail Nathania, Nathania Felicia Gunadi, Angelina yang telah

mendampingi, memberi saran dan dukungan moral dalam pengerjaan Tugas Akhir.

10. Diri penulis sendiri yang mampu berusaha secara maksimal untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat membantu pembaca menyadari urgensi yang dimiliki terkait topik yang diangkat oleh penulis dan dapat dijadikan sumber referensi bagi orang lain yang ingin mengambil *Korean fashion* sebagai topik penelitian.

Tangerang, 22 Desember 2023



Aileen Jessica

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI INTERAKTIF  
MENGENAI *KOREAN FASHION* UNTUK DEWASA AWAL  
USIA 20-25 TAHUN**

(Aileen Jessica)

**ABSTRAK**

*Korean fashion* merupakan hal yang telah berkembang di Indonesia sejak lama dikarenakan perkembangan *Korean Wave* telah tersebar secara pesat hingga mencapai ke Indonesia. Dengan perkembangan *Korean Wave* di Indonesia, *Korean fashion* menjadi salah satu hal yang diminati oleh masyarakat Indonesia. Namun, masih banyak orang yang memiliki kesulitan untuk menggabungkan *Korean fashion* dengan pakaian di Indonesia, Hal ini dikarenakan, ada perbedaan budaya Asia Tenggara yang lebih konservatif. Namun, dengan adanya perkembangan *Korean fashion* di Asia Tenggara khususnya Indonesia, banyak remaja dan dewasa awal berlomba-lomba untuk meniru cara berpakaian idola yang berada dipanggung (Wicaksono, Patricia W, & Maryana, 2021). Sehingga karena hal tersebut, diperlukan media informasi yang dapat membantu dewasa awal berpakaian *Korean fashion* secara konservatif. Permasalahan ini apabila dibiarkan dapat berakibat pada tidak tepatnya pemakaian *Korean fashion* di kalangan remaja dan terutama dewasa awal. Menanggapi hal tersebut, penulis merancang sebuah karya menggunakan metode *Design Thinking* dari Harvard Business School. Hasil dari perancangan ini adalah aplikasi sebagai solusi yang dapat diimplementasikan untuk mempermudah pengaksesan pengguna untuk menyimpan pakaian sendiri dan mengatur gaya pakaian ala korea sendiri secara digital. Diharapkan melalui aplikasi ini dapat menjadi referensi untuk dewasa awal mempelajari cara *mix and match Korean fashion* yang sesuai untuk masyarakat Indonesia.

**Kata kunci:** Aplikasi, *Design Thinking*, *Fashion*, *Hallyu*, *Korean Fashion*

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



**DESIGN OF INTERACTIVE INFORMATION MEDIA  
ABOUT KOREAN FASHION FOR EARLY ADULTS AGED 20-25  
YEARS**

(Aileen Jessica)

**ABSTRACT (English)**

*Korean fashion is something that has been developing in Indonesia for a long time because the development of the Korean Wave has spread rapidly to reach Indonesia. With the development of the Korean Wave in Indonesia, Korean fashion has become one of the things that Indonesian people are interested in. However, there are still many people who have difficulty combining Korean fashion with clothes in Indonesia. This is because there are differences in Southeast Asian culture which is more conservative. However, with the development of Korean fashion in Southeast Asia, especially Indonesia, many teenagers and young adults are competing to imitate the way idols dress on stage (Wicaksono, Patricia W, & Maryana, 2021). So because of this, information media is needed that can help young adults dress conservatively in Korean fashion. If left unchecked, this problem can result in inappropriate use of Korean fashion among teenagers and especially early adults. In response to this, the author designed a work using the Design Thinking method from Harvard Business School. The result of this design is an application as a solution that can be implemented to make it easier for users to access their own clothes and organize their own Korean style clothes digitally. It is hoped that this application can become a reference for early adults to learn how to mix and match Korean fashion which is suitable for Indonesian society..*

**Keywords:** Application, Design Thinking, Fashion, Hallyu, Korean Fashion

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 .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir.....</b>	<b>3</b>
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir.....</b>	<b>3</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Desain Komunikasi Visual.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1.1 Elemen Desain.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1.2 Warna .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1.2.1 Color Wheel .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1.2.2 Color Temperature .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.2.3 Color Schemes .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.2.4 Psikologi Warna .....</b>	<b>11</b>
<b>2.1.3 Tipografi.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.3.1 Jenis Tipografi.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.4 Layout.....</b>	<b>17</b>
<b>2.1.5 Grid.....</b>	<b>18</b>
<b>2.1.5.1 Anatomi Grid.....</b>	<b>18</b>
<b>2.1.5.2 Jenis Grid.....</b>	<b>20</b>

2.1.6	Ilustrasi.....	22
2.1.6.1	Jenis Ilustrasi.....	22
2.1.6.2	Gaya Ilustrasi .....	26
2.1.7	Fotografi.....	27
2.1.7.1	Komposisi Fotografi.....	27
2.2	Media Informasi .....	30
2.2.1	Fungsi Media Informasi .....	31
2.2.2	Jenis Media Informasi .....	31
2.2.3	Media Informasi Interaktif .....	32
2.2.3.1	Prinsip Desain Interaktif.....	32
2.3	Aplikasi.....	33
2.3.1	Development Process .....	34
2.3.2	Jenis Aplikasi.....	35
2.3.2.1	Native Application.....	35
2.3.2.2	Web Application.....	35
2.3.2.3	Hybrid Application .....	35
2.3.3	User Interface .....	35
2.3.3.1	<i>Call to Action</i> .....	36
2.3.3.2	<i>Button</i> .....	36
2.3.3.3	Bentuk Tombol.....	36
2.3.3.4	Text Link.....	37
2.3.3.5	Bentuk Text Link .....	37
2.3.3.6	Icon .....	38
2.3.4	User Experience.....	38
2.3.4.1	Pemahaman Terkait user dan Kebutuhannya .	39
2.3.4.2	Pemahaman Hierarki Visual dan Pola UI.....	39
2.4	Korean Wave .....	41
2.4.1	Asal Usul .....	41
2.4.2	Indikator Korean Wave.....	41
2.4.3	Karakteristik Korean Wave.....	42
2.4.4	Generasi Korean Wave.....	42
2.4.5	Fandom .....	43

2.4.6 Kpopers .....	44
2.4.7 Korean Fashion .....	44
2.5 Dewasa Awal .....	44
2.5.1 Karakteristik Dewasa Awal .....	45
2.5.2 Ciri-ciri Dewasa Awal .....	47
2.5.3 Tugas Perkembangan Masa Dewasa Awal .....	48
2.5.4 Teori Perkembangan Dewasa Awal .....	48
2.5.5 Golongan Usia Dewasa Awal .....	48
2.5.6 Psikologi Dewasa Awal .....	49
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>50</b>
3.1 Metodologi Penelitian .....	50
3.1.1 Wawancara .....	50
3.1.1.1 Wawancara Tesalonika Louise Jursito .....	51
3.1.2 Focus Group Discussion .....	53
3.1.3 Kuesioner .....	54
3.1.4 Studi Referensi .....	58
3.1.4.1 ACloset .....	58
3.1.4.2 Get Wardrobe .....	59
3.1.4.3 Whering .....	60
3.1.4.4 XZ Closet .....	61
3.2 Metodologi Perancangan .....	62
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>65</b>
4.1 Strategi Perancangan .....	65
4.1.1 Clarify .....	65
4.1.2 Ideate .....	66
4.1.2.1 Mindmap .....	67
4.1.2.2 Big Idea .....	68
4.1.2.3 Moodboard .....	69
4.1.3 Develop .....	71
4.1.3.1 User Persona .....	71
4.1.3.2 Sitemap .....	72
4.1.3.3 Flowchart .....	73

4.1.3.4	User Journey.....	74
4.1.3.5	Pemilihan Warna dan Tipografi.....	75
4.1.3.6	Fotografi.....	77
4.1.3.7	Wireframing.....	78
4.1.3.8	Low Fidelity.....	79
4.1.3.9	Iconography.....	80
4.1.4	Implement.....	84
4.1.4.1	Grid.....	84
4.1.4.2	Button.....	85
4.1.4.3	Logo.....	87
4.1.4.4	Sekunder.....	88
4.1.4.5	High Fidelity.....	100
4.1.4.6	Analisis Alpha Test.....	105
4.1.4.7	Hasil Perbaikan.....	107
4.2	Analisis Perancangan.....	110
4.2.1	Analisis Beta Test.....	111
4.2.2	Analisis Desain Utama.....	113
4.2.3	Analisis Media Pendukung.....	116
4.2.3.1	Instagram.....	115
4.2.3.2	Play Store.....	117
4.2.3.3	Shopping Centre Billboard.....	118
4.2.3.4	Website Banner Advertisement.....	119
4.2.3.5	Totebag.....	120
4.2.3.6	Sticker.....	120
4.3	<i>Budgeting</i> .....	121
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	123
5.1	<b>Simpulan</b> .....	123
5.2	<b>Saran</b> .....	124
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	xiii
<b>LAMPIRAN</b>	.....	xvii

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kuesioner .....	55
Tabel 3.1 Kuesioner .....	56
Tabel 4.2 <i>Alpha Test</i> .....	105
Tabel 4.3 <i>Alpha Test</i> .....	106
Tabel 4.4 <i>Budgeting</i> Media Utama .....	121
Tabel 4.5 <i>Budgeting</i> Media Pendukung .....	122



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis .....	5
Gambar 2.2 Bentuk .....	6
Gambar 2.3 <i>Figure</i> .....	7
Gambar 2.4 <i>Color Wheel</i> .....	7
Gambar 2.5 <i>Color Schemes</i> .....	9
Gambar 2.6 <i>Cool Colors</i> .....	10
Gambar 2.7 <i>Warm Colors</i> .....	11
Gambar 2.8 Jenis Tipografi.....	14
Gambar 2.9 <i>Extended Family</i> .....	16
Gambar 2.10 <i>Super Family</i> .....	17
Gambar 2.11 <i>Anatomi Grid</i> .....	18
Gambar 2.12 <i>Single Column Grid</i> .....	21
Gambar 2.13 <i>Multicolumn Grid</i> .....	21
Gambar 2.14 <i>Modular Grid</i> .....	22
Gambar 2.15 <i>Documentation, Reference, and Instruction</i> .....	23
Gambar 2.16 <i>Commentary</i> .....	24
Gambar 2.17 <i>Narrative Fiction</i> .....	24
Gambar 2.18 <i>Persuasion</i> .....	25
Gambar 2.19 <i>Identity</i> .....	26
Gambar 2.20 Penggambaran <i>Literal</i> .....	26
Gambar 2.21 Penggambaran Konseptual.....	27
Gambar 2.22 <i>Rule Of Thirds</i> .....	28
Gambar 2.23 <i>Rule Of Space</i> .....	29
Gambar 2.24 <i>Rule Of Odds</i> .....	29
Gambar 2.25 <i>Gesalt Theory</i> .....	30
Gambar 2.26 <i>Button</i> .....	36
Gambar 2.27 <i>Text Link</i> .....	37
Gambar 2.28 <i>Icons</i> .....	38
Gambar 3.1 Tesalonika Louise Jursito.....	51
Gambar 3.2 <i>Focus Group Discussion</i> .....	53
Gambar 3.3 Acloset.....	59
Gambar 3.4 Get Wardrobe .....	60
Gambar 3.5 Whering.....	61
Gambar 3.6 XZ Closet .....	62
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> .....	67
Gambar 4.2 <i>Big Idea</i> .....	68
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> .....	69
Gambar 4.4 <i>Moodboard Final</i> .....	70

Gambar 4.5 <i>User Persona</i> .....	71
Gambar 4.6 <i>User Persona</i> .....	72
Gambar 4.7 <i>Sitemap</i> .....	73
Gambar 4.8 <i>Flowchart</i> .....	74
Gambar 4.9 <i>User Journey</i> .....	74
Gambar 4.10 <i>Warna</i> .....	75
Gambar 4.11 <i>Headline</i> Tipografi.....	76
Gambar 4.12 <i>Subheadline</i> dan <i>body text</i> Tipografi.....	76
Gambar 4.13 <i>Before</i> .....	78
Gambar 4.14 <i>After</i> .....	78
Gambar 4.15 <i>Wireframing</i> .....	79
Gambar 4.16 <i>Low Fidelity</i> .....	80
Gambar 4.17 <i>Guideline Icon</i> .....	80
Gambar 4.18 <i>Icon Lemari</i> .....	81
Gambar 4.19 <i>Icon Sunny</i> .....	81
Gambar 4.20 <i>Icon Female Hanbok</i> .....	81
Gambar 4.21 <i>Icon Male Hanbok</i> .....	82
Gambar 4.22 <i>Community</i> .....	82
Gambar 4.23 <i>Iconography</i> .....	83
Gambar 4.24 <i>Grid</i> .....	84
Gambar 4.25 <i>Grid Button</i> .....	85
Gambar 4.26 <i>Grid Button 2</i> .....	85
Gambar 4.27 <i>Button</i> .....	86
Gambar 4.28 <i>Vertical Scroll</i> .....	86
Gambar 4.29 <i>Horizontal Scroll</i> .....	87
Gambar 4.30 <i>Logo</i> .....	88
Gambar 4.31 <i>Grid Instagram Feeds #OOTD</i> .....	88
Gambar 4.32 <i>Grid Instagram Feeds Inspiration</i> .....	89
Gambar 4.33 <i>Grid Last Instagram Feeds</i> .....	90
Gambar 4.34 <i>Instagram Feeds</i> .....	90
Gambar 4.35 <i>Grid Instagram Story 1</i> .....	91
Gambar 4.36 <i>Grid Instagram Story 2</i> .....	91
Gambar 4.37 <i>Instagram Story</i> .....	92
Gambar 4.38 <i>Grid Play Store</i> .....	93
Gambar 4.39 <i>Play Store</i> .....	93
Gambar 4.40 <i>Grid Shopping Centre Billboard</i> .....	94
Gambar 4.41 <i>Shopping Centre Billboard</i> .....	95
Gambar 4.42 <i>Grid Medium Rectangle</i> .....	95
Gambar 4.43 <i>Grid Large Rectangle</i> .....	96
Gambar 4.44 <i>Grid Skyscraper</i> .....	96

Gambar 4.45 <i>Grid Wide Skyscraper</i> .....	97
Gambar 4.46 <i>Grid Leaderboard</i> .....	97
Gambar 4.47 <i>Website Banner Advertisement</i> .....	98
Gambar 4.48 <i>Totebag</i> .....	99
Gambar 4.49 <i>Grid Sticker</i> .....	99
Gambar 4.50 <i>Sticker</i> .....	100
Gambar 4.51 <i>Prototype Awal</i> .....	101
Gambar 4.52 <i>Homepage</i> .....	102
Gambar 4.53 <i>Closet</i> .....	102
Gambar 4.54 <i>Forecast</i> .....	103
Gambar 4.55 <i>Styling</i> .....	104
Gambar 4.56 <i>Community</i> .....	104
Gambar 4.57 <i>Cover</i> .....	108
Gambar 4.58 <i>Clothes</i> .....	108
Gambar 4.59 <i>Forecast</i> .....	109
Gambar 4.60 <i>Styling</i> .....	109
Gambar 4.61 <i>Community</i> .....	110
Gambar 4.62 <i>Desain Utama</i> .....	113
Gambar 4.63 <i>Closet</i> .....	114
Gambar 4.64 <i>Forecast</i> .....	114
Gambar 4.65 <i>Styling</i> .....	115
Gambar 4.66 <i>Community</i> .....	115
Gambar 4.67 <i>Instagram Story Mock Up</i> .....	116
Gambar 4.68 <i>Instagram Feeds Mock Up</i> .....	117
Gambar 4.69 <i>Play Store Mock Up</i> .....	117
Gambar 4.70 <i>Shopping Centre Billboard Mock Up</i> .....	118
Gambar 4.71 <i>Website Banner Advertisement Mock Up</i> .....	119
Gambar 4.72 <i>Totebag Mock Up</i> .....	120
Gambar 4.73 <i>Sticker Mock Up</i> .....	121

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 Hadi Purnama, S.Ds., M.M. ....	xvii
Lampiran B Lembar Bimbingan Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds .....	xvix
Lampiran C Hasil Turnitin .....	xviii
Lampiran D Kuesioner .....	xviii
Lampiran E <i>Alpha Test</i> .....	xvii
Lampiran F Transkrip Wawancara dengan Ibu Tesalonika Louise Jursito,.....	xviii
Lampiran G <i>Creative Brief</i> .....	xlvi

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA