

PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING*
MENGENAI POSISI DUDUK BAIK UNTUK PENCEGAHAN
KELAINAN TULANG PUNGGUNG PADA ANAK



LAPORAN TUGAS AKHIR

Frederica Hananda

00000055124

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

**PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING*
MENGENAI POSISI DUDUK BAIK UNTUK PENCEGAHAN
KELAINAN TULANG PUNGGUNG PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain

Frederica Hananda

00000055124

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Frederica Hananda
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055124
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING* MENGENAI POSISI
DUDUK BAIK UNTUK PENCEGAHAN KELAINAN TULANG
PUNGGUNG PADA ANAK**

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, 5 Juni 2025



Frederica Hananda

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING* MENGENAI POSISI DUDUK BAIK UNTUK PENCEGAHAN KELAINAN TULANG PUNGGUNG PADA ANAK

Oleh

Nama Lengkap : Frederica Hananda
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055124
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025

Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan

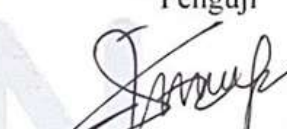
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Cennywati, S.Sn, M.Ds.
1024128201/ 071277

Penguji


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

Pembimbing


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

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 : Frederica Hananda
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055124
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Interactive Storytelling* mengenai
Posisi Duduk Baik untuk Pencegahan Kelainan
Tulang Punggung pada Anak

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, 5 Juni 2025



Frederica Hananda

* 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 kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara, serta sebagai dokumentasi pengalaman selama mengikuti perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa tidak sedikit bantuan dan dukungan yang penulis terima dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan tulus penulis,

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Mulya Imansyah, Sp.OT, M.Han., selaku narasumber di bidang topik yang membantu memberikan arahan, pengetahuan dan informasi dari penelitian ini sehingga pengumpulan data dapat dilaksanakan.
6. David Thio, S.Ds., selaku narasumber di bidang media yang memberikan arahan, pengetahuan, dan informasi terkait penelitian ini, sehingga pengumpulan data dapat dilaksanakan dengan baik.
7. Magdalena F.C, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Regina Pacis, yang telah memberikan izin dan mendukung kelancaran observasi, sehingga pengumpulan data dapat dilaksanakan dengan baik.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Teman-teman yang memberikan dukungan, semangat, dan bantuan selama perkuliahan hingga terlaksananya tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat membantu anak-anak memahami betapa pentingnya menjaga postur duduk yang baik agar terhindar dari risiko kelainan tulang punggung di masa depan. Selain itu, diharapkan penelitian ini bisa menjadi inspirasi bagi pengembangan media interaktif lain yang mampu menyampaikan informasi kesehatan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Tangerang, 5 Juni 2025



Frederica Hananda



PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING* MENGENAI POSISI DUDUK BAIK UNTUK PENCEGAHAN KELAINAN TULANG PUNGGUNG PADA ANAK

(Frederica Hananda)

ABSTRAK

Dalam kesehariannya, siswa sering menyesuaikan posisi duduk untuk menghindari rasa jenuh, tanpa disadari membentuk kebiasaan yang dapat memicu nyeri dan gangguan pada tulang punggung. Posisi duduk yang tidak baik berisiko menyebabkan berbagai kelainan tulang punggung, seperti skoliosis, kifosis, dan lordosis. Meski orang tua dan guru berperan sebagai pendamping, mereka tidak selalu dapat mengawasi atau menegur anak secara terus-menerus, akibatnya kebiasaan duduk yang salah sulit diubah. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, penyampaian informasi kepada anak-anak perlu ditingkatkan, karena media yang digunakan saat ini belum sepenuhnya sesuai dengan cara anak memahami materi. Proses perancangan dilakukan dengan pendekatan *mixed methods*, yaitu melalui pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif berupa kuesioner, wawancara, serta observasi langsung ke sekolah, sebagai tempat anak-anak banyak beraktivitas, duduk, belajar, dan bermain. Metode perancangan yang digunakan adalah *A Ten-step Development Checklist*, yang terdiri dari tahapan premis dan tujuan, audiens, media, latar(naratif), karakter, peran pengguna, struktur (*interface* dan elemen), dunia cerita, keterlibatan dan interaktivitas, dan keseluruhan tampilan. Hasil perancangan dari penelitian ini adalah *interactive storytelling* mengenai posisi duduk baik yang dirancang untuk membantu anak-anak memahami pentingnya postur duduk yang benar dan hal-hal yang harus dihindari. Informasi disampaikan dengan cara yang menarik, sesuai dengan gaya belajar anak, serta menumbuhkan rasa ingin tahu untuk menjaga kesehatan tulang punggung mereka.

Kata kunci: Media Informasi Interaktif, Posisi Duduk, Tulang Punggung

DESIGNING INTERACTIVE STORYTELLING ABOUT PROPER SITTING POSTURE FOR PREVENTION OF SPINAL DEFORMITIES IN CHILDREN

(Frederica Hananda)

ABSTRACT (English)

In their daily routines, students often adjust their sitting positions to avoid feeling bored unintentionally forming habits that can lead to discomfort and spinal issues. Poor sitting posture poses a risk of developing various spinal deformities, such as scoliosis, kyphosis, and lordosis. Although parents and teachers play a role in guiding children, they are not always able to supervise or correct them constantly, making it difficult to change improper sitting habits. Based on the collected data, there is a need to improve how information is delivered to children, as the current media used is not fully aligned with how children absorb and understand material. The design process applied a mixed methods approach, combining qualitative and quantitative data collection through questionnaires, interviews, and direct observation in schools, environments where children spend a lot of time sitting, learning, and playing. The design method follows A Ten-Step Development Checklist, which includes the following stages: premise and purpose, audience, medium, setting (narrative), character, user role, structure (interface and elements), world-building, user engagement and interactivity, and overall look and feel. The outcome of this research is an interactive storytelling experience about baikc sitting posture, designed to help children understand the importance of proper posture and what should be avoided. The information is delivered in an engaging and child friendly manner, suited to their learning styles and aimed at sparking curiosity about maintaining a healthy spine.

Keywords: *interactive informational media, sitting posture, Spinal Deformities*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 <i>Interactive Storytelling</i>	6
2.1.1 Spektrum dalam <i>Interactive Storytelling</i>	7
2.1.2 Komponen Fundamental	8
2.1.3 <i>Interactive Fiction</i>	11
2.1.4 Elemen dalam <i>Interactive Storytelling</i>	12
2.2 UI/UX	22
2.2.1 <i>User Interface</i>	22
2.2.2 <i>User Experience</i>	31
2.3 Posisi Duduk	35
2.3.1 Dampak Posisi Duduk yang Buruk	36
2.3.2 Tujuan Posisi Duduk yang Baik	37
2.4 Kelainan Tulang Punggung	38
2.4.1 Jenis Nyeri pada Tulang Punggung Bawah	38
2.4.2 Kelainan Tulang Punggung yang Umum Terjadi	39

2.5 Penelitian yang Relevan.....	43
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	47
3.1 Subjek Perancangan	47
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	51
3.2.1 <i>Premise and Purpose</i>	53
3.2.2 <i>Audience</i>	53
3.2.3 <i>Medium</i>	53
3.2.4 <i>Settings (narrative)</i>	54
3.2.5 <i>Character</i>	54
3.2.6 <i>User Role</i>	55
3.2.7 <i>Structure (interface and elements)</i>	55
3.2.8 <i>World Building</i>	55
3.2.9 <i>User Engagement and Interactivity</i>	56
3.2.10 <i>Overall Looks</i>	56
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	57
3.3.1 <i>In-depth Interview</i>	57
3.3.2 <i>Observasi</i>	60
3.3.3 <i>Kuesioner</i>	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	66
4.1 Hasil Perancangan	66
4.1.1 <i>Premise and Purpose</i>	66
4.1.2 <i>Audience</i>	119
4.1.3 <i>Medium</i>	126
4.1.4 <i>Settings (narrative)</i>	128
4.1.5 <i>Characters</i>	134
4.1.6 <i>User Role</i>	156
4.1.7 <i>Structure (interface and Elements)</i>	157
4.1.8 <i>World Building</i>	162
4.1.9 <i>User Engagement and Interactivity</i>	169
4.1.10 <i>Overall Looks</i>	180
4.1.11 <i>Secondary Media</i>	181
4.1.12 <i>Alpha Testing</i>	197

4.1.13 Kesimpulan Perancangan	206
4.2 Pembahasan Perancangan.....	208
4.2.1 Analisa <i>Beta Test</i>	208
4.2.2 Analisa Media Utama	212
4.2.3 Analisa Media Sekunder.....	230
4.2.4 Anggaran.....	240
BAB V PENUTUP.....	246
5.1 Simpulan	246
5.2 Saran.....	247
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN.....	xxii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	43
Tabel 3.1 Data Observasi	61
Tabel 3. 2 Data Hasil Observasi Kelas 3 SD.....	82
Tabel 3. 3 Data Hasil Observasi Kelas 6 SD	85
Tabel 4.1 Segmentasi Data Target dalam Kuesioner	74
Tabel 4.2 Tabel Pengetahuan Target Seputar Topik dalam Kuesioner.....	75
Tabel 4.3 Preferensi Media Target dalam Kuesioner.....	77
Tabel 4.4 Tabel SWOT Studi Referensi <i>Website</i>	98
Tabel 4.5 Tabel SWOT Studi Referensi <i>Game</i>	101
Tabel 4.6 Tabel <i>Brand Mandatory</i>	103
Tabel 4.7 Media Sekunder Informasi.....	185
Tabel 4.8 Media Sekunder Promosi	187
Tabel 4.9 Media Sekunder <i>Merchandise</i>	192
Tabel 4.10 Media Pendukung <i>Gimmick</i>	197
Tabel 4.11 Keterangan Interval Skor	198
Tabel 4.12 Form <i>Alpha Test</i>	199
Tabel 4.13 Hasil Revisi <i>Alpha Test</i>	205
Tabel 4.14 Data Hasil <i>Beta Test</i>	211
Tabel 4.15 Rincian Anggaran SDM.....	241
Tabel 4.16 Anggaran Media Sekunder.....	242



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Spectrum dalam <i>Interactive Storytelling</i>	7
Gambar 2.2 Keterlibatan Interaktor	9
Gambar 2.3 <i>Three Act Structure</i> dalam <i>Story</i>	14
Gambar 2.4 Contoh Ilustrasi	18
Gambar 2.5 Pemilihan Warna dalam <i>User Interface</i>	24
Gambar 2.6 Tipografi pada <i>User Interface</i>	25
Gambar 2.7 <i>Layout</i> dan <i>Spacing</i> pada <i>User Interface</i>	26
Gambar 2.8 Tahapan dalam UI	29
Gambar 2.9 <i>Low-Fidelity Wireframe</i>	30
Gambar 2.10 <i>High-Fidelity Wireframe</i>	31
Gambar 2.11 <i>Information Architecture</i>	33
Gambar 2.12 <i>Flowchart</i>	34
Gambar 2.13 Kelainan Tulang Punggung.....	39
Gambar 2.14 Kifosis	40
Gambar 2.15 Lordosis.....	41
Gambar 2.16 Skoliosis	42
Gambar 4.1 Wawancara dengan Dr.Ortopedi	67
Gambar 4.2 Wawancara dengan Illustrator buku anak	69
Gambar 4.3 Observasi di Ruang Kelas 3 SD	81
Gambar 4.5 Observasi di Ruang Kelas 6 SD	84
Gambar 4.8 Studi Eksisting Media Video.....	89
Gambar 4.9 Studi Eksisting <i>E-Book</i>	92
Gambar 4.10 <i>Website Interactive Storytelling (UN)TRAFFICKED</i>	96
Gambar 4.11 <i>Website Interactive Storytelling The Boat</i>	97
Gambar 4.12 <i>Game Interactive Storytelling NITW</i>	100
Gambar 4.13 <i>Mind Mapping</i>	105
Gambar 4.14 Pertanyaan Seputar Konten	106
Gambar 4.15 Alternatif Big Idea.....	107
Gambar 4.16 <i>Moodboard</i>	110
Gambar 4.17 Referensi <i>Typeface</i>	111
Gambar 4.18 Referensi Warna	112
Gambar 4.19 Referensi Garis.....	114
Gambar 4.20 Referensi <i>Layout</i>	115
Gambar 4.21 Referensi Visual	116
Gambar 4.22 <i>Typeface</i> dan Warna	118
Gambar 4.23 Persona Umum	120
Gambar 4.24 Persona Tidak Umum.....	121
Gambar 4.25 <i>User Journey Map</i> Umum.....	123
Gambar 4.26 <i>User Journey Map</i> Tidak Umum	124
Gambar 4.27 Alternatif Judul.....	130

Gambar 4.28 Alternatif Sketsa Logo	131
Gambar 4.29 Sketsa Logo Terpilih	132
Gambar 4.30 <i>Breakdown</i> Logo	132
Gambar 4.31 Final Logo	133
Gambar 4.32 Referensi Karakter Utama	140
Gambar 4.33 Sketsa Karakter Utama	140
Gambar 4.34 Referensi Karakter Kebi	142
Gambar 4.35 Sketsa Karakter Kebi	142
Gambar 4.36 Referensi Karakter Saka	143
Gambar 4.37 Sketsa Karakter Saka	144
Gambar 4.38 Referensi Karakter Lola	145
Gambar 4.39 Sketsa Karakter Lola	145
Gambar 4.40 <i>Character Sheet</i> Tika	146
Gambar 4.41 <i>Character Sheet</i> Raka	147
Gambar 4.42 <i>Character Sheet</i> Kebi	147
Gambar 4.43 <i>Character Sheet</i> Saka	148
Gambar 4.44 <i>Character Sheet</i> Lola	149
Gambar 4.45 Referensi <i>Splash Screen 1</i>	151
Gambar 4.46 Alternatif <i>Splash Screen 1</i>	151
Gambar 4.47 Referensi <i>Splash Screen 2</i>	152
Gambar 4.48 Alternatif <i>Splash Screen 2</i>	153
Gambar 4.49 Referensi <i>Splash Screen 3</i>	154
Gambar 4.50 Alternatif <i>Splash Screen 3</i>	154
Gambar 4.51 Progress <i>Splash Screen</i>	155
Gambar 4.52 Finalisasi <i>Splash Screen</i>	156
Gambar 4.53 <i>Information Architecture</i>	157
Gambar 4.54 <i>Flowchart</i>	158
Gambar 4.55 <i>Storyboard</i>	160
Gambar 4.56 <i>Low Fidelity</i>	161
Gambar 4.57 <i>Low Fidelity Button</i>	161
Gambar 4.58 Referensi Latar Belakang	163
Gambar 4.59 Sketsa Latar Ruang Kelas	164
Gambar 4.60 Finalisasi Latar Ruang Kelas	164
Gambar 4.61 Sketsa Latar Rumah	165
Gambar 4.62 Finalisasi Latar Rumah	165
Gambar 4.63 Sketsa Latar Ruang Kelas dalam Mimpi	166
Gambar 4.64 Finalisasi Latar Ruang Kelas dalam Mimpi	167
Gambar 4.65 Sketsa Latar Meja Dekat Akuarium	168
Gambar 4.66 Finalisasi Latar Meja Dekat Akuarium	168
Gambar 4.67 Interaktivitas Tahap 1	169
Gambar 4.68 Interaktivitas Tahap 2	170
Gambar 4.69 Interaktivitas Tahap 3	170
Gambar 4.70 <i>High Fidelity</i> Introduction	172

Gambar 4.71 <i>High Fidelity</i> Introduction Kebi.....	173
Gambar 4.72 <i>High Fidelity</i> Materi Kifosis	174
Gambar 4.73 <i>High Fidelity</i> Introduction Saka.....	175
Gambar 4.74 <i>High Fidelity</i> Materi Skoliosis	176
Gambar 4.75 <i>High Fidelity</i> Introduction Lola	177
Gambar 4.76 <i>High Fidelity</i> Materi Lordosis.....	177
Gambar 4.77 <i>High Fidelity</i> Ending.....	178
Gambar 4.78 <i>High Fidelity</i> Variasi Ending	179
Gambar 4.79 <i>Prototyping</i>	180
Gambar 4.80 Sketsa X-Banner.....	182
Gambar 4.81 <i>Secondary Media</i> X-banner.....	183
Gambar 4.82 Sketsa Poster	184
Gambar 4.83 <i>Secondary Media</i> Poster.....	184
Gambar 4.84 Sketsa Youtube ADS.....	186
Gambar 4.85 <i>Secondary Media</i> Promotion.....	187
Gambar 4.86 Sketsa <i>Keychain</i>	188
Gambar 4.87 <i>Secondary Media</i> <i>Keychain</i>	189
Gambar 4.88 Sketsa <i>Sticker</i>	190
Gambar 4.89 <i>Secondary Media</i> <i>Sticker</i>	190
Gambar 4.90 Sketsa Magnet	191
Gambar 4.91 <i>Secondary Media</i> Magnet.....	191
Gambar 4.92 Sketsa <i>Backpack</i>	193
Gambar 4.93 <i>Secondary Media</i> <i>Backpack</i>	194
Gambar 4.94 Sketsa Notebook.....	195
Gambar 4.95 <i>Secondary Media</i> Notebook.....	195
Gambar 4.96 Sketsa <i>Pencil Case</i>	196
Gambar 4.97 <i>Secondary Media</i> <i>Pencil Case</i>	196
Gambar 4.98 <i>Screenshot</i> Hasil Data <i>Prototype Day</i>	203
Gambar 4.99 Analisa Pemilihan Rute Cerita	213
Gambar 4.100 Analisa Gambaran Struktural Tulang.....	214
Gambar 4.101 Analisa <i>Act 1 Set-Up</i>	214
Gambar 4.102 Analisa <i>Act 2 Confrontation</i>	215
Gambar 4.103 Analisa Aktivitas Interaktif.....	215
Gambar 4.104 Analisa <i>Multiple-Ending Stories</i>	217
Gambar 4.105 Analisa <i>Typeface</i> dalam Perancangan Media Utama	218
Gambar 4.106 Analisa Keterbacaan dalam Karya	219
Gambar 4.107 Analisa Keseluruhan Warna dalam Perancangan Karya.....	219
Gambar 4.108 Analisa Penggunaan <i>Grid</i> dalam Karya	220
Gambar 4.109 Analisa Ilustrasi Latar	221
Gambar 4.110 Analisa <i>Three Dimensional</i> pada Karakter Utama.....	224
Gambar 4.111 Analisa <i>Grid</i> dan <i>Layout Interface</i>	226
Gambar 4.112 Analisa <i>Guidelines Button</i> dan <i>Icon</i>	227
Gambar 4.113 Analisa <i>Low Fidelity</i>	227

Gambar 4.114 Analisa <i>High Fidelity</i>	228
Gambar 4.115 Analisa <i>User Experience</i>	230
Gambar 4.116 <i>Guidelines X-Banner</i>	232
Gambar 4.117 Analisa Media X-Banner.....	232
Gambar 4.118 <i>Layout Poster</i>	234
Gambar 4.119 <i>Secondary Media Poster</i>	234
Gambar 4.120 Analisa Layout Youtube Ads	235
Gambar 4.121 <i>Secondary Media Youtube Ads</i>	236
Gambar 4.122 Analisis <i>Secondary Media Keychain</i>	237
Gambar 4.123 <i>Secondary Media Sticker</i>	237
Gambar 4.124 <i>Secondary Media Magnet</i>	238
Gambar 4.125 Analisa <i>Secondary Media Backpack</i>	239
Gambar 4.126 Analisa <i>Secondary Media Notebook</i>	239
Gambar 4.127 Analisa <i>Secondary Media Pencil Case</i>	240



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xxii
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	xxiii
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvi
Lampiran 4 <i>Consent Form</i>	xxxii
Lampiran 5 Hasil Kuesioner	xxxiii
Lampiran 6 Transkrip Wawancara.....	xxxviii
Lampiran 7 Dokumentasi.....	li

