

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI
DIET ANTI-INFLAMASI PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Jesslyn Jane Soegiharto

00000055230

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI
DIET ANTI-INFLAMASI PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Jesslyn Jane Soegiharto

00000055230

**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 : Jesslyn Jane Soegiharto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055230
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI DIET ANTI-INFLAMASI 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



Jesslyn Jane Soegiharto

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI DIET ANTI-INFLAMASI PADA ANAK

Oleh

Nama Lengkap : Jesslyn Jane Soegiharto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055230

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025

Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Penguji

Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

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 : Jesslyn Jane Soegiharto
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055230
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI DIET ANTI-INFLAMASI
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



Jesslyn Jane Soegiharto

* 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 rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul Perancangan Media Informasi Interaktif Mengenai Diet Anti-Inflamasi Pada Anak dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara.

Tugas akhir ini menyoroti permasalahan obesitas pada anak, khususnya di wilayah urban seperti Jakarta. Obesitas merupakan salah satu bentuk dari penyakit inflamasi kronis. Dengan fokus pada perancangan buku interaktif sebagai media edukasi diet anti-inflamasi untuk anak usia 5-7 tahun, penelitian ini merupakan upaya pencegahan obesitas. Buku ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi orang tua dan anak, melalui pendekatan *storytelling* dan elemen interaktif. Diharapkan, buku ini dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang pentingnya diet anti-inflamasi, serta mendorong gaya hidup sehat sejak dini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi, baik langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian tugas akhir ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan 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. Vanessa Shannon Fernanda, BSc (Hons) *in Dietetics with Nutrition*, sebagai narasumber yang telah memberikan informasi dan pandangan medis tentang gizi dan diet anti-inflamasi pada anak.
6. Meizka Widya Poetri Hartono, S.Sn, sebagai narasumber yang telah membagi pengalaman dan wawasan mendalam seputar perancangan buku anak.
7. Ferly Fauzia Arlini, MA., sebagai kepala sekolah taman kanak-kanak (TK) yang telah memberikan izin dan dukungan sehingga kegiatan *focus group discussion* dapat terlaksana dengan baik.
8. Tya Gita Citra Amandha Brahmana, sebagai narasumber yang turut berbagi pandangan seputar ibu dan anak dalam wawancara.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Rekan-rekan yang telah memberikan dukungan dan semangat, baik secara material maupun moral selama masa perkuliahan penulis hingga terselesainya perancangan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai topik yang dibahas dan menginspirasi penelitian lebih lanjut.

Tangerang, 5 Juni 2025



Jesslyn Jane Soegiharto



PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI DIET ANTI-INFLAMASI PADA ANAK

Jesslyn Jane Soegiharto

ABSTRAK

Obesitas pada anak, terutama di area perkotaan seperti Jakarta, telah menjadi isu kesehatan masyarakat yang mendesak dan berkaitan erat dengan inflamasi kronis yang dapat memicu beragam penyakit serius. Diet anti-inflamasi, yang kaya akan omega-3 dan antioksidan, terbukti efektif dalam pencegahan dan pengelolaan inflamasi tersebut. Namun, ketersediaan media edukasi yang secara spesifik menysasar anak-anak terkait diet ini masih sangat terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah buku interaktif sebagai sarana edukasi bagi orang tua dan anak usia 5-7 tahun di Jakarta, dengan fokus pada pencegahan obesitas melalui penerapan diet anti-inflamasi. Buku interaktif ini dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang interaktif antara orang tua dan anak, menggunakan pendekatan *storytelling* yang menarik serta elemen-elemen interaktif yang memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain. Melalui penggunaan metode wawancara, *focus group discussion* (FGD), dan kuesioner, serta penerapan lima tahapan *design thinking* (*empathize, define, ideate, prototype, test*), penelitian ini berupaya menciptakan media edukasi yang tidak hanya edukatif tetapi menarik dan mudah dipahami oleh target sasaran anak-anak. Diharapkan bahwa buku interaktif ini dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran akan pentingnya diet anti-inflamasi, serta mendorong penerapan gaya hidup sehat sejak usia dini.

Kata kunci: buku interaktif, diet anti-inflamasi, obesitas, anak

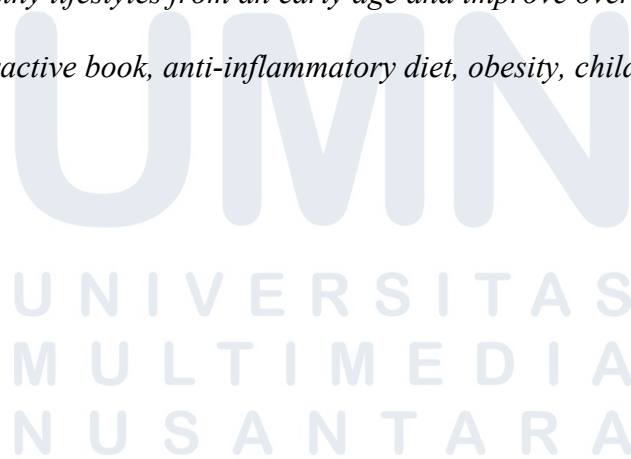
DESIGNING INTERACTIVE BOOK ON ANTI-INFLAMMATORY DIET FOR CHILDREN

Jesslyn Jane Soegiharto

ABSTRACT (English)

Childhood obesity, particularly in urban areas like Jakarta, has become a pressing public health issue, closely linked to chronic inflammation that can trigger various serious diseases. Anti-inflammatory diets, rich in omega-3s and antioxidants, can effectively prevent and manage inflammation, yet there is a severe lack of educational resources tailored for children on this topic. This research aims to design an interactive book as an educational tool for parents and children aged 5-7 in Jakarta, focusing on obesity prevention through anti-inflammatory diets. Designed to promote active learning between parents and children, the interactive book utilizes engaging storytelling and interactive elements to facilitate learning through play. Using research methods like interviews, focus group discussions (FGD), and questionnaires, and by applying the five stages of design thinking (empathize, define, ideate, prototype, test), this study aims to develop an educational medium that is informative, engaging, and accessible to the target audience. This interactive book is expected to enhance understanding and awareness of the importance of anti-inflammatory diets, as well as promote the adoption of healthy lifestyles from an early age and improve overall health.

Keywords: *interactive book, anti-inflammatory diet, obesity, children*



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	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Buku Interaktif	7
2.1.1 Jenis Buku Interaktif	8
2.1.2 Komponen Buku	17
2.2 <i>Storytelling</i>	19
2.2.1 <i>Visual Storytelling</i>	20
2.2.2 Elemen <i>Visual Storytelling</i>	20
2.3 Perancangan Karakter	30
2.4 Diet Anti-Inflamasi	34
2.4.1 Jenis Diet Anti-Inflamasi	36
2.4.2 Makanan Anti-Inflamasi	42
2.5 Penelitian yang Relevan	51
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	53
3.1 Subjek Perancangan	53

3.1.1 Subjek Primer.....	53
3.1.2 Subjek Sekunder	54
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	55
3.2.1 <i>Empathize</i>	56
3.2.2 <i>Define</i>	57
3.2.3 <i>Ideate</i>	58
3.2.4 <i>Prototype</i>	58
3.2.5 <i>Test</i>	59
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	60
3.3.1 Wawancara	60
3.3.2 Kuesioner	66
3.3.3 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	70
3.3.4 Studi Eksisting.....	73
3.3.5 Studi Referensi	74
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	75
4.1 Hasil Perancangan	75
4.1.1 <i>Empathize</i>	75
4.1.2 <i>Define</i>	106
4.1.3 <i>Ideate</i>	108
4.1.4 <i>Prototype</i>	143
4.1.5 <i>Test</i>	144
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	158
4.2 Pembahasan Perancangan.....	158
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	158
4.2.2 Analisis Desain Media Utama	168
4.2.3 Analisis Desain Media Sekunder	185
4.2.4 Anggaran.....	194
BAB V PENUTUP.....	196
5.1 Simpulan	196
5.2 Saran.....	197
DAFTAR PUSTAKA	199
LAMPIRAN.....	xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	51
Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner	67
Tabel 3.2 Lembar Kerja FGD	71
Tabel 4.1 <i>Design Brief</i>	82
Tabel 4.2 Hasil Lembar Kerja FGD (Halaman 1).....	86
Tabel 4.3 Hasil Lembar Kerja FGD (Halaman 2).....	88
Tabel 4.4 Hasil Lembar Kerja FGD (Halaman 3).....	91
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Kategori 1	92
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Kategori 2	93
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Kategori 3	94
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Kategori 4	95
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner Kategori 5	96
Tabel 4.10 Konten Buku	107
Tabel 4.11 <i>Storyline</i>	112
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	145
Tabel 4.13 Kritik dan Saran <i>Alpha Test</i>	148
Tabel 4.14 Hasil <i>Beta Test</i> Anak.....	162
Tabel 4.15 Hasil <i>Beta Test</i> Orang Tua.....	165
Tabel 4.16 Anggaran Produksi Buku	194



DAFTAR GAMBAR

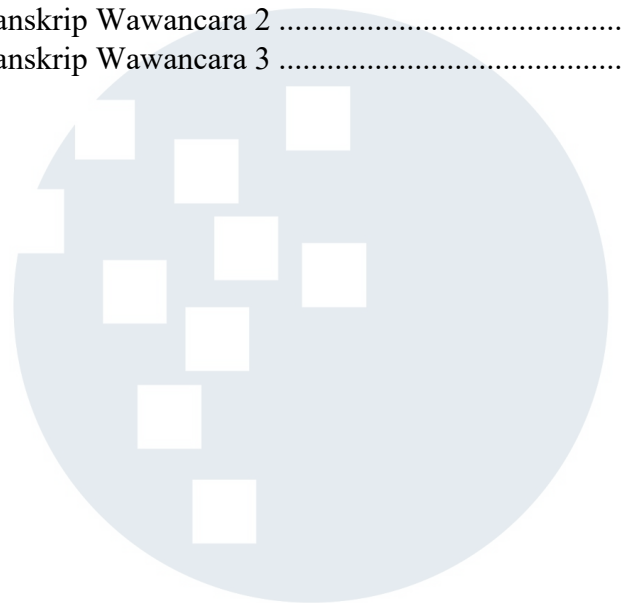
Gambar 2.1 Contoh Buku Interaktif <i>Pop-up</i>	9
Gambar 2.2 Contoh Buku Interaktif <i>Lift the Flap</i>	10
Gambar 2.3 Contoh Buku Interaktif <i>Pull-Tab</i>	11
Gambar 2.4 Contoh Buku Interaktif <i>Hidden Objects</i>	12
Gambar 2.5 Contoh Buku Interaktif <i>Play a Sound</i>	13
Gambar 2.6 Contoh Buku Interaktif <i>Touch and Feel</i>	13
Gambar 2.7 Mekanisme <i>Volvelles (Wheel)</i>	14
Gambar 2.8 Contoh Buku Interaktif <i>Volvelles (Wheel)</i>	15
Gambar 2.9 Contoh Buku Interaktif <i>Participation</i>	15
Gambar 2.10 Contoh Buku Interaktif <i>Game</i>	16
Gambar 2.11 Contoh Buku Interaktif Campuran	17
Gambar 2.12 Komponen Buku	17
Gambar 2.13 Struktur Tiga Babak Syd Field.....	19
Gambar 2.14 <i>Basic Shapes and Forms</i>	21
Gambar 2.15 Pengaplikasian Variasi Bentuk dalam Desain Buku Anak	22
Gambar 2.16 <i>Color Schemes</i>	23
Gambar 2.17 Contoh Buku Anak dengan Skema Warna <i>Complementary</i>	24
Gambar 2.18 Contoh Buku Anak dengan Skema Warna Analogus	25
Gambar 2.19 Contoh Buku Anak dengan Skema Warna <i>Tetradic</i>	26
Gambar 2.20 Contoh Buku Anak dengan Skema Warna Monokromatik.....	26
Gambar 2.21 Karakter Dora dan Boots.....	30
Gambar 2.22 Karakter Jasmine dan Aladdin	31
Gambar 2.23 Karakter dalam Film “Inside Out 2”	33
Gambar 2.24 Karakter Nemo, Marlin, dan Dory dalam “Finding Nemo”	34
Gambar 2.25 <i>Normal vs. Disrupted Gut Microbiota</i>	35
Gambar 2.26 Piramida Makanan Diet Mediterania	37
Gambar 2.27 Piramida Makanan Diet DASH.....	38
Gambar 2.28 Piramida Makanan Diet Tradisional Okinawa	39
Gambar 2.29 Piramida Makanan Diet Nordik	40
Gambar 2.30 Piramida Makanan <i>Asian Heritage Diet</i>	41
Gambar 2.31 Piramida Makanan Diet Anti-Inflamasi	42
Gambar 2.32 Sayuran Anti-Inflamasi	44
Gambar 2.33 Buah-Buahan Anti-Inflamasi	45
Gambar 2.34 Bagian Biji Utuh.....	45
Gambar 2.35 <i>Whole Grains</i>	46
Gambar 2.36 Kacang-Kacangan	46
Gambar 2.37 Kacang Kedelai (<i>Soybeans</i>)	47
Gambar 2.38 <i>Virgin Olive Oil</i>	47
Gambar 2.39 Daging Ikan Salmon dan Tuna.....	48
Gambar 2.40 <i>Dairy Products</i>	49
Gambar 2.41 Daging Merah dan Daging Olahan.....	50

Gambar 2.42 Makanan Manis	50
Gambar 3.1 <i>Design Thinking</i>	55
Gambar 4.1 Wawancara dengan Ahli Gizi	76
Gambar 4.2 Wawancara dengan Ilustrator	79
Gambar 4.3 Buku "The Very Hungry Caterpillar"	80
Gambar 4.4 Wawancara dengan Orang Tua Anak.....	81
Gambar 4.5 FGD dengan Anak 5-6 Tahun	85
Gambar 4.6 Hasil Lembar Kerja FGD Anak	85
Gambar 4.7 Grafik Pola Makan Anak.....	87
Gambar 4.8 Grafik Preferensi Makanan Anak.....	90
Gambar 4.9 Grafik Media Edukasi Anak.....	97
Gambar 4.10 Buku "Super Alarm & Super Kontrol: Penjaga Tubuh Kita"	99
Gambar 4.11 Halaman Buku "Super Alarm & Super Kontrol"	100
Gambar 4.12 Buku "My Healthy Food"	102
Gambar 4.13 Buku "Cook In A Book: Pizza!"	104
Gambar 4.14 Halaman Buku "Cook In A Book: Pizza!"	105
Gambar 4.15 <i>Mind map</i>	109
Gambar 4.16 Alternatif <i>Big Idea</i>	110
Gambar 4.17 <i>Big Idea</i>	111
Gambar 4.18 <i>Moodboard</i>	117
Gambar 4.19 <i>Reference Board</i> Warna	118
Gambar 4.20 <i>Reference Board</i> Tipografi.....	119
Gambar 4.21 <i>Reference Board Layout</i>	120
Gambar 4.22 <i>Reference Board</i> Bentuk Buku.....	121
Gambar 4.23 <i>Reference Board</i> Aktivitas Interaktif	122
Gambar 4.24 <i>Reference Board</i> Gaya Ilustrasi dan Karakter.....	122
Gambar 4.25 Alternatif <i>Stylescape</i>	123
Gambar 4. 26 <i>Stylescape</i> Terpilih	124
Gambar 4.27 Alternatif Judul Buku	125
Gambar 4.28 <i>Flatplan</i> dan <i>Imposition</i>	126
Gambar 4.29 <i>Grid</i> Buku.....	127
Gambar 4.30 Alternatif Tipografi	127
Gambar 4.31 Iterasi Tipografi Terpilih.....	128
Gambar 4.32 Eksplorasi Skema Warna	129
Gambar 4.33 Skema Warna Final	129
Gambar 4.34 Referensi Karakter Utama.....	131
Gambar 4.35 Eksplorasi Karakter Utama	132
Gambar 4.36 Eksplorasi Warna Karakter Utama.....	132
Gambar 4.37 <i>Character Sheet</i> Bimo	133
Gambar 4.38 Proses Stilasi Karakter Pendamping	135
Gambar 4.39 Eksplorasi Karakter Pendamping	136
Gambar 4.40 Eksplorasi Warna Karakter Pendamping	136
Gambar 4.41 <i>Character Sheet</i> Kapten Mun.....	137

Gambar 4.42 Proses Stilasi Karakter Antagonis	139
Gambar 4.43 Eksplorasi Karakter Antagonis.....	140
Gambar 4.44 Karakter Inflamo	141
Gambar 4.45 Ilustrasi <i>Environment</i> Rumah Bimo	142
Gambar 4.46 Ilustrasi <i>Environment</i> Dunia Pelangi.....	143
Gambar 4.47 <i>Prototype</i> Buku	144
Gambar 4.48 Dokumentasi <i>Prototype</i> Day	145
Gambar 4.49 Perbaikan Bagian Informasi Orang Tua.....	151
Gambar 4.50 Perbaikan Halaman Awal Buku	152
Gambar 4.51 Perbaikan Interaktif <i>Torchlight</i>	153
Gambar 4.52 Perbaikan Halaman Makanan Pokok dan Lauk Pauk	154
Gambar 4.53 Perbaikan Halaman Interaktif <i>Sliding</i>	155
Gambar 4.54 Perbaikan Halaman Akhir Buku	156
Gambar 4.55 Perbaikan <i>Cover</i> Buku	157
Gambar 4.56 Dokumentasi Sesi 1 <i>Beta Test</i>	161
Gambar 4.57 Dokumentasi Sesi 2 <i>Beta Test</i>	162
Gambar 4.58 Spesifikasi <i>Grid</i> Buku	168
Gambar 4.59 <i>Grid Layout</i> Buku.....	169
Gambar 4.60 Tampilan Ilustrasi Penuh Latar	170
Gambar 4.61 Tampilan Warna Primer pada Halaman Buku	172
Gambar 4.62 Tampilan Warna Dunia Pelangi	172
Gambar 4.63 Tampilan Teks Narasi	173
Gambar 4.64 Tampilan Teks Ekspresif.....	174
Gambar 4.65 Tampilan Ilustrasi Karakter.....	175
Gambar 4.66 Desain Cover Buku	176
Gambar 4.67 Amplop Ransel Komponen Buku	177
Gambar 4.68 Komponen Interaktif Buku.....	178
Gambar 4.69 Tampilan Aktivitas <i>Velcro</i> Perisai Sehat	179
Gambar 4.70 <i>Booklet</i> Buku Pegangan Orang Tua	179
Gambar 4.71 Aktivitas Interaktif <i>Lift the Flap</i>	180
Gambar 4.72 Aktivitas Interaktif <i>Torchlight</i>	181
Gambar 4.73 Aktivitas Interaktif <i>Velcro</i>	182
Gambar 4.74 Aktivitas Interaktif <i>Wipe and Clean</i>	183
Gambar 4. 75 Aktivitas Interaktif <i>Sticker</i>	184
Gambar 4.76 Aktivitas Interaktif Pesan Rahasia	184
Gambar 4.77 Produk <i>Gimmick</i> “Tas Misi Super”	186
Gambar 4.78 Komponen "Tas Misi Sehat"	187
Gambar 4.79 <i>Merchandise</i> “Piring Sehat”	188
Gambar 4.80 <i>Merchandise Lunch Set</i>	189
Gambar 4.81 <i>Merchandise Plush Keychain</i>	190
Gambar 4.82 <i>Merchandise Collectible Figure</i>	191
Gambar 4.83 <i>Mini X-Banner</i>	192

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 - Hasil Persentase Turnitin	xvi
Lampiran 2 - Form Bimbingan	xxvi
Lampiran 3 - <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxix
Lampiran 4 - <i>Non-Disclosure Agreement (Consent Form)</i>	xxx
Lampiran 5 - Transkrip Wawancara 1	xxxiv
Lampiran 6 - Transkrip Wawancara 2	xlix
Lampiran 7 - Transkrip Wawancara 3	lix



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA