

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS PEMBELAJARAN
MENGENAI UNSUR DAN PRINSIP SENI RUPA
UNTUK ANAK-ANAK DI DARTS INDONESIA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Dara Ayu Nadira Setyananda
00000055614**

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

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS PEMBELAJARAN
MENGENAI UNSUR DAN PRINSIP SENI RUPA
UNTUK ANAK-ANAK DI DARTS INDONESIA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Dara Ayu Nadira Setyananda

00000055614

**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 : Dara Ayu Nadira Setyananda

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055614

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGENAI
UNSUR DAN PRINSIP SENI RUPA UNTUK ANAK-ANAK
DI DARTS INDONESIA**

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, 11 December 2024



(Dara Ayu Nadira Setyananda)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGENAI
UNSUR DAN PRINSIP SENI RUPA UNTUK ANAK-ANAK
DI DARTS INDONESIA**

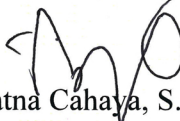
Oleh

Nama Lengkap : Dara Ayu Nadira Setyananda
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055614
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025
Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

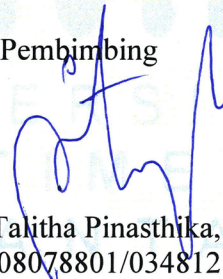
Ketua Sidang


Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/023899

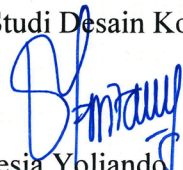
Penguji


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

Pembimbing


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

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 : Dara Ayu Nadira Setyananda
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055614
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS
PEMBELAJARAN MENGENAI UNSUR
DAN PRINSIP SENI RUPA UNTUK
ANAK-ANAK DI DARTS INDONESIA

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, 11 December 2024


(Dara Ayu Nadira Setyananda)

* 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

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan anugerah-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Aktivitas Pembelajaran mengenai Unsur dan Prinsip Seni Rupa untuk Anak-Anak di Darts Indonesia” dapat terselesaikan. Tujuan disusunnya laporan ini sebagai pemenuhan kewajiban dalam memenuhi persyaratan kelulusan.

Penulisan laporan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan Darts dalam menyediakan media pembelajaran yang efektif agar lebih terarah dan memiliki acuan yang sama, sehingga perlunya suatu perancangan agar Darts memiliki media pembelajaran bagi siswa dan guru. Permasalahan ini dianggap penting mengingat Darts memiliki potensi yang dapat bersaing dengan sekolah seni non-formal sejenis lainnya. Penulis juga menyadari bahwa, tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, penyusunan Laporan Tugas Akhir ini akan lebih sulit. Oleh karena itu, saya 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. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga dan teman yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Seluruh manajemen Darts Indonesia yang telah memberikan bantuan informasi, kontribusi, waktu, dan dukungan sehingga terealisasikan sebuah buku pembelajaran ini.

Penulis berharap dapat merancang media desain komunikasi visual berupa media pembelajaran yang bermanfaat bagi Kaya Rupa Darts Indonesia, khususnya anak-anak dan guru sehingga dapat membantu untuk memudahkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Akhir kata, penulis ingin berterima kasih kepada para pembaca yang sudah menyisihkan waktu untuk membaca Laporan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 11 December 2024



(Dara Ayu Nadira Setyananda)



PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS PEMBELAJARAN

MENGENAI UNSUR DAN PRINSIP SENI RUPA

UNTUK ANAK-ANAK DI DARTS INDONESIA

(Dara Ayu Nadira Setyananda)

ABSTRAK

Darts Indonesia merupakan sekolah seni non-formal yang mencakup empat bidang kesenian, yaitu musik, tari, kaya rupa, dan teater. Darts berada di South City Square, Pondok Cabe Udik, Kota Tangerang Selatan yang didirikan oleh Yayasan Dian Didaktika. Latar belakang didirikannya Darts adalah untuk mengembangkan seni dalam menciptakan aliran terbaru dan gaya dalam bermusik, menari, dan berkarya rupa sehingga dapat menimbulkan kreativitas dan pengalaman baru untuk anak-anak, sehingga dapat memilih minat seni yang berbeda-beda. Faktor tersebut yang membuat Darts memiliki potensi serta inovasi yang berbeda dengan sekolah seni non-formal lainnya. Namun, hingga saat ini, belum ada acuan media pembelajaran yang memadai untuk memberikan pembelajaran materi dasar mengenai unsur dan prinsip seni rupa kepada anak-anak sebagai landasan dasar sebelum membuat karya. Siswa/i dan guru Darts membutuhkan media pelengkap yang dapat memberikan informasi mengenai pembelajaran ilmu dasar seni rupa agar lebih terarah sesuai dengan visi dan misi. Perancangan ini dapat bermanfaat untuk siswa/i dan guru di Darts dalam memberikan edukasi untuk anak-anak dan mengembangkan potensi yang telah dimiliki, serta mengolah rasa dan kepekaan visual seorang anak. Oleh sebab itu, perancangan ini bertujuan untuk memberikan solusi berupa buku aktivitas pembelajaran untuk anak dan guru. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif, yaitu wawancara, *Focus Group Discussion*, observasi, studi eksisting dan studi referensi. Data yang telah didapat, diolah menggunakan *five-phase design model* menurut Robin Landa (2018), yaitu *Research, Analysis, Concept, Design, dan Implementation*. Diharapkan perancangan ini dapat bermanfaat bagi Darts Indonesia, siswa/i, serta guru dalam memberikan edukasi untuk anak-anak melalui media pembelajaran yang terarah dan terpusat pada satu acuan yang sama.

Kata kunci: Darts Indonesia, unsur dan prinsip seni rupa, buku aktivitas pembelajaran

**LEARNING ACTIVITY BOOK DESIGN ABOUT
ELEMENTS AND PRINCIPLES OF ARTS
FOR CHILDREN AT DARTS INDONESIA**

(Dara Ayu Nadira Setyananda)

ABSTRACT (English)

Darts Indonesia is a non-formal art school that covers four arts fields, such as music, dance, fine arts and theater. Darts is located in South City Square, Pondok Cabe Udik, South Tangerang City and was founded by Dian Didaktika Institution. The background to the founding of Darts is to develop art in creating a renewable flow and style in music, dancing and art in order to develop the creativity and new experiences for children, so they can choose different interests. These factors make Darts have huge potential and innovation that is different from other non-formal art schools. However, until now, there has been no adequate learning media reference to provide basic learning material regarding the elements and principles of arts for children as a basic foundation before creating art works. Darts students and teachers need complementary media that can provide information regarding the basic knowledge of fine arts, to focused in accordance with the vision and mission. This design can be useful for students and teachers at Darts in providing education for children and developing their potential, as well as developing the child's taste and visual sensitivity. Therefore, this design aims to provide a solution in the form of a learning activity book for children and teachers. This design uses qualitative methods, namely interviews, Focus Group Discussions, observation, existing studies and reference studies. The data that has been obtained, is processed using the five-phase design model according to Robin Landa (2018), namely Research, Analysis, Concept, Design, and Implementation. It is hoped that this design can be useful for Darts Indonesia, teachers and students in providing education for children through learning media that is directed and centered on the same reference.

Keywords: *Darts Indonesia, elements and principle of art, learning activity book*

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	5
2.1 Buku	5
2.1.1 Anatomi Buku	5
2.1.2 Fungsi Buku	9
2.1.3 Produksi Buku	9
2.1.4 Warna pada Buku	16
2.1.5 Buku Aktivitas	18
2.2 Tipografi Buku	19
2.2.1 Jenis Huruf	20
2.2.2 Tipografi Buku Aktivitas Anak	21
2.3 Ilustrasi	22
2.3.1 Peran Ilustrasi	22
2.3.2 Teknik Ilustrasi	23
2.3.3 Gaya Ilustrasi	24
2.3.4 Desain Karakter	24

2.4 <i>Layout</i>	30
2.4.1 Format Buku.....	30
2.4.2 <i>Grid</i> Buku.....	32
2.5 Prinsip dan Unsur Seni Rupa	35
2.5.1 Unsur Seni Rupa	36
2.5.2 Prinsip Seni Rupa.....	43
2.6 Media Pembelajaran.....	46
2.6.1 Pembelajaran Anak-Anak.....	46
2.6.2 Pembelajaran Seni Rupa pada Anak	47
2.7 Penelitian Relevan.....	48
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	50
3.1 Subjek Perancangan	50
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	52
3.3 Teknik dan Prosedur Penelitian	56
3.3.1 Observasi.....	57
3.3.2 Wawancara	59
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	63
3.3.4 Studi Referensi dan Studi Eksisting	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	67
4.1 Hasil Perancangan	67
4.1.1 <i>Research</i>	67
4.1.2 <i>Analysis</i>	97
4.1.3 <i>Concept</i>	100
4.1.4 <i>Design</i>	111
4.1.5 <i>Implementation</i>	125
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	140
4.2 Pembahasan Perancangan.....	144
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	144
4.2.2 Analisis Desain Sampul Buku	150
4.2.3 Analisis Isi Desain Buku	153
4.2.4 Analisis Desain <i>Gimmick</i>	160
4.2.5 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	165
4.2.6 Analisis Desain Media Promosi.....	167
4.2.7 Analisis Desain <i>Stationery</i>	174

4.2.8 Anggaran	178
BAB V PENUTUP	183
5.1 Simpulan	183
5.2 Saran	185
DAFTAR PUSTAKA	187
LAMPIRAN	192



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Jilid.....	13
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan.....	48
Tabel 4.1 Tabel SWOT Studi Eksisting.....	88
Tabel 4.2 Spesifikasi Nursery Rhymes <i>Activity Book</i>	90
Tabel 4.3 SWOT Nursery Rhymes <i>Activity Book</i>	91
Tabel 4.4 Spesifikasi <i>Preschool Activity Book</i>	92
Tabel 4.5 SWOT <i>Preschool Activity Book</i>	94
Tabel 4.6 Spesifikasi Jadi Anak Percaya Diri.....	95
Tabel 4.7 SWOT Jadi Anak Percaya Diri.....	97
Tabel 4.8 Konten Buku Aktivitas.....	106
Tabel 4.9 Kategori Media Sekunder	126
Tabel 4.10 Tabel <i>Budgeting</i> Keseluruhan Media.....	178
Tabel 4.11 Tabel <i>Budgeting</i> Buku dan <i>Gimmick</i>	180
Tabel 4.12 Tabel <i>Budgeting Merchandise</i>	181
Tabel 4.13 Tabel <i>Budgeting</i> Media Promosi.....	181
Tabel 4.13 Tabel <i>Budgeting Stationery</i>	182



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen <i>The Book Block</i>	6
Gambar 2.2 Komponen <i>The Page</i> dan <i>The Grid</i>	7
Gambar 2.3 Warna CMYK	16
Gambar 2.4 Hubungan Warna RGB dan CMYK.....	17
Gambar 2.5 Sampel Empat Kategori Dasar Tipografi	20
Gambar 2.6 Contoh <i>Sans Serif</i>	21
Gambar 2.7 Ilustrasi Naturalis	24
Gambar 2.8 Ilustrasi Dekoratif.....	25
Gambar 2.9 Ilustrasi Kartun.....	25
Gambar 2.10 Ilustrasi Karikatur.....	25
Gambar 2.11 Ilustrasi Cerita Bergambar	26
Gambar 2.12 Ilustrasi Buku	26
Gambar 2.13 Ilustrasi Khayalan.....	26
Gambar 2.14 <i>The Screwball</i>	28
Gambar 2.15 <i>The Cute Character</i>	28
Gambar 2.16 <i>The Heavy Character</i>	29
Gambar 2.17 <i>The Goofy Character</i>	29
Gambar 2.18 Contoh <i>Flat Plan</i>	30
Gambar 2.19 Format Buku.....	31
Gambar 2.20 Komponen <i>Grid</i>	32
Gambar 2.21 <i>Single Column Grid</i>	33
Gambar 2.22 <i>Two-Column Grid</i>	34
Gambar 2.23 <i>Multicolumn Grid</i>	34
Gambar 2.24 <i>Modular Grid</i>	35
Gambar 2.25 <i>Hierarchical Grid</i>	35
Gambar 2.26 Titik	36
Gambar 2.27 Garis Lurus.....	37
Gambar 2.28 Garis Lengkung.....	37
Gambar 2.29 Bidang	38
Gambar 2.30 Volume.....	38
Gambar 2.31 Warna	39
Gambar 2.32 Warna Analogus.....	39
Gambar 2.33 Warna Komplementer	40
Gambar 2.34 Warna <i>Split Complimentary</i>	40
Gambar 2.35 Warna <i>Triadic</i>	40
Gambar 2.36 Warna <i>Tetradic</i>	41
Gambar 2.37 Warna Panas dan Dingin.....	41
Gambar 2.38 Tekstur.....	42
Gambar 2.39 Ruang	42
Gambar 2.40 Struktur Karya Seni.....	43
Gambar 2.41 Prinsip Kesatuan.....	43
Gambar 2.42 Prinsip Keseimbangan.....	44
Gambar 2.43 Prinsip Proporsi	44
Gambar 2.44 Prinsip Irama	45

Gambar 2.45 Prinsip <i>Center of Interest</i>	45
Gambar 2.46 Prinsip Kontras	45
Gambar 4.1 Wawancara dengan Suhud di Darts	70
Gambar 4.2 Wawancara dengan Riski di Darts	73
Gambar 4.3 <i>Framework AEIOU Method</i>	74
Gambar 4.4 Aktivitas di Kelas	74
Gambar 4.5 Partisipasi di Kelas	75
Gambar 4.6 Tampak Depan Darts.....	76
Gambar 4.7 Admin dan Ruang Tunggu Darts	76
Gambar 4.8 Kelas Kaya Rupa.....	77
Gambar 4.9 Lantai 2 dan 3 di Darts	77
Gambar 4.10 Interaksi Guru dan Anak	78
Gambar 4.11 Proses Guru Mengajar.....	79
Gambar 4.12 Objek Kaya Rupa	80
Gambar 4.13 <i>User</i> Kaya Rupa	81
Gambar 4.14 Foto Penulis dengan siswa Kaya Rupa	84
Gambar 4.15 Foto Penulis dengan guru Kaya Rupa	87
Gambar 4.16 Studi Eksisting Kaya Rupa.....	88
Gambar 4.17 Studi Referensi 1	89
Gambar 4.18 Isi dari Referensi 1	91
Gambar 4.19 Studi Referensi 2	92
Gambar 4.20 Isi dari Referensi 2	93
Gambar 4.21 Studi Referensi 3	95
Gambar 4.22 Isi dari Referensi 3	96
Gambar 4.23 Hasil <i>Mind Map</i>	100
Gambar 4.24 <i>Finding Big Idea</i>	101
Gambar 4.25 <i>Finding Big Idea</i>	101
Gambar 4.26 Alternatif <i>Big Idea</i>	102
Gambar 4.27 <i>Tone of Voice</i>	103
Gambar 4.28 <i>Moodboard</i>	104
Gambar 4.29 <i>Reference Board</i>	104
Gambar 4.30 Katern Buku Aktivitas.....	109
Gambar 4.31 <i>Flat Plan</i> Buku Aktivitas	110
Gambar 4.32 Pilihan Warna	111
Gambar 4.33 Warna Primer	112
Gambar 4.34 Warna Sekunder	112
Gambar 4.35 Font <i>Headline</i>	113
Gambar 4.36 Font <i>Sub Headline</i> dan <i>Body Text</i>	113
Gambar 4.37 Alternatif Judul Buku	114
Gambar 4.38 Alternatif Gaya Judul Buku.....	115
Gambar 4.39 Judul Buku Final	115
Gambar 4.40 Alternatif Karakter	116
Gambar 4.41 Varian Karakter	117
Gambar 4.42 Proses Ilustrasi Karakter.....	117
Gambar 4.43 <i>Character Sheet</i>	118
Gambar 4.44 Alternatif Sampul Buku	119

Gambar 4.45 Alternatif Draft Varian Sampul Buku	120
Gambar 4.46 Sampul Buku Final	121
Gambar 4.47 <i>Grid</i> dan <i>Margin</i>	122
Gambar 4.48 Konten 1 <i>Hierarchical Grid</i>	122
Gambar 4.49 Konten 2 <i>Hierarchical Grid</i>	123
Gambar 4.50 Konten 3 <i>Hierarchical Grid</i>	123
Gambar 4.51 Konten 4 <i>Hierarchical Grid</i>	124
Gambar 4.52 Hasil Keseluruhan Buku.....	125
Gambar 4.53 Proses Perancangan Pembatas Buku	128
Gambar 4.54 Proses Perancangan <i>Sticker Pack</i>	129
Gambar 4.55 Proses Perancangan <i>Name Card Tag</i>	130
Gambar 4.56 Proses Perancangan <i>Puzzle</i>	131
Gambar 4.57 Proses Perancangan <i>Tumbler</i> dan Kotak Makan.....	132
Gambar 4.58 Proses Perancangan <i>Keychain</i>	132
Gambar 4.59 Proses Perancangan Poster	134
Gambar 4.60 Proses Perancangan <i>Web Banner</i>	135
Gambar 4.61 Proses Perancangan <i>Standee</i>	136
Gambar 4.62 Proses Perancangan <i>Instagram Posts</i>	137
Gambar 4.63 Proses Perancangan Kotak Pensil	138
Gambar 4.64 <i>Art Kit</i>	139
Gambar 4.65 Proses Perancangan Silinder	140
Gambar 4.66 Perubahan Karakter Judul Buku.....	142
Gambar 4.67 Perubahan Pemotongan Konten Buku.....	142
Gambar 4.68 Perubahan <i>Font</i>	143
Gambar 4.69 Perubahan Nomor Halaman	143
Gambar 4.70 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	147
Gambar 4.71 Perubahan Kepemilikan Buku.....	147
Gambar 4.72 Perubahan Perintah.....	148
Gambar 4.73 Perubahan Contoh Aktivitas.....	148
Gambar 4.74 Tambahan Informasi	149
Gambar 4.75 Perubahan Warna	149
Gambar 4.76 Sampul Depan dan Belakang Buku.....	150
Gambar 4.77 Analisa Tipografi.....	153
Gambar 4.78 Analisa Warna	155
Gambar 4.79 Analisa <i>Layout</i>	156
Gambar 4.80 Hasil Akhir <i>Layout</i>	157
Gambar 4.81 Analisa Gaya Visual.....	158
Gambar 4.82 Analisa Konten	160
Gambar 4.83 Analisa Pembatas Buku.....	161
Gambar 4.84 Analisa <i>Sticker Pack</i>	162
Gambar 4.85 Analisa <i>Name Card Tag</i>	163
Gambar 4.86 Analisa <i>Puzzle</i>	164
Gambar 4.87 Analisa <i>Keychain</i>	166
Gambar 4.88 Analisa <i>Tumbler</i> dan Kotak Makan	167
Gambar 4.89 Analisa Poster.....	168
Gambar 4.90 Analisa <i>Web Banner</i>	169

Gambar 4.91 Analisa <i>Standee</i>	171
Gambar 4.92 Analisa Instagram <i>Feeds</i>	172
Gambar 4.93 Analisa Instagram <i>Story</i>	173
Gambar 4.94 Analisa Kotak Pensil	174
Gambar 4.95 Analisa <i>Art Kit</i>	176
Gambar 4.96 Analisa Silinder	177



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin.....	192
Lampiran B Form Bimbingan.....	199
Lampiran C Bukti Bimbingan Spesialis.....	202
Lampiran D <i>Non-Disclosure Agreement</i>	203
Lampiran E <i>Consent Form</i>	215
Lampiran F Transkrip Wawancara.....	216
Lampiran G Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	230
Lampiran H Dokumentasi Observasi	246

