

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI BAHAYA
PENYAKIT ZOONOTIK HEWAN TERNAK
TERHADAP MANUSIA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Cesilia Juwita
00000055951

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI BAHAYA
PENYAKIT ZOONOTIK HEWAN TERNAK
TERHADAP MANUSIA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Cesilia Juwita

00000055951

**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 : Cesilia Juwita

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055951

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI BAHAYA

PENYAKIT ZOONOTIK HEWAN TERNAK TERHADAP MANUSIA

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, 10 Desember 2024



(Cesilia Juwita)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI BAHAYA PENYAKIT ZONOTIK HEWAN TERNAK TERHADAP MANUSIA

Oleh

Nama Lengkap : Cesilia Juwita
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055951
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025

Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Penguji


Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/ L00266

Pembimbing


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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Cesilia Juwita
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055951
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI BAHAYA PENYAKIT
ZOOTIK HEWAN TERNAK
TERHADAP MANUSIA

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, 7 Januari 2025



(Cesilia Juwita)

* 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 dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, penulisan Tugas Akhir ini dapat selesai tepat waktu dengan judul Perancangan Buku Interaktif mengenai Bahaya Penyakit Zoonotik Hewan Ternak terhadap Manusia yang ditulis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.) sebagai kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis memilih topik ini dengan tujuan untuk sebagai media informasi masyarakat umum mengenai bahaya penyakit zoonotik hewan ternak dan cara pencegahannya melalui mengolah berbagai jenis daging-daging dari pangan asal hewan. Perancangan tugas akhir ini adalah perjalanan yang tidak mudah tanpa bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak, maka penulisan ini tidak akan pernah menjadi suatu kenyataan. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

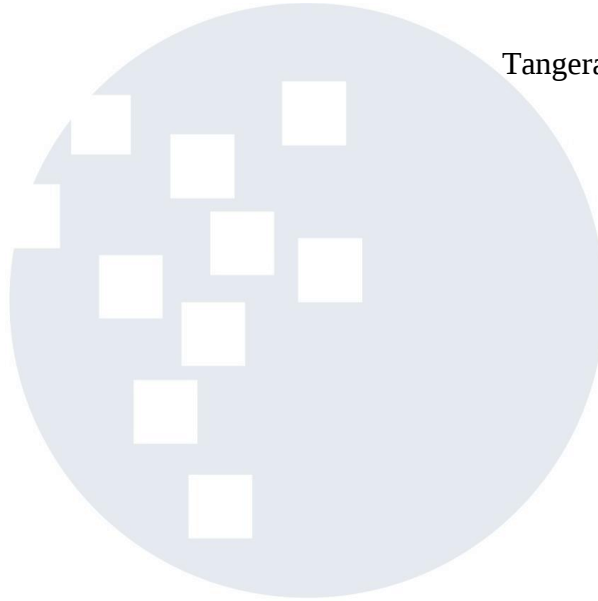
Mengucapkan terima kasih kepada:

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. Cennywati, S.Sn. M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya Tugas Akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Wina Listiana, Bintang Mustika Buwana, Michelle Naritha, dan para partisipan selaku narasumber penelitian yang telah membantu penulis dalam memperoleh data terkait topik yang diangkat pada Tugas Akhir ini.
7. Teman-teman penulis, terutama Jesline Angelina, Elsa Laurend Rianly, Cindy Amelia Putri, serta orang-orang seperjuangan lainnya yang telah memberikan dukungan mental untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

8. Kepada kakak kandung saya, Melliana Novita Tjoa yang telah memberikan semangat dan kesabaran dalam memberikan dukungan selama menjalani Tugas Akhir ini.

Penulis berharap karya yang diciptakan dari penulisan laporan ini dapat menjadi sumber informasi masyarakat yang bermanfaat.

Tangerang, 7 Januari 2025



(Cesilia Juwita)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI BAHAYA PENYAKIT ZOONOTIK HEWAN TERNAK TERHADAP MANUSIA

(Cesilia Juwita)

ABSTRAK

Penyakit zoonotik atau zoonosis adalah penyakit menular dari hewan ke manusia dan sebaliknya. Penyakit ini dapat terpapar pada masyarakat dari keseharian, salah satunya dalam mengonsumsi produk pangan asal hewan. Penyakit tersebut diakibatkan oleh bakteri patogen pada produk hewan ternak seperti bakteri, parasit, jamur, dan virus. Di Indonesia, keracunan pangan dapat terjadi dan menjadi kasus Kejadian Luar Biasa atau epidemi yang diakibatkan oleh konsumsi bahan pangan hewan ternak yang tidak matang dan cara pengolahan yang tidak tepat. Peran konsumen, penting untuk memerhatikan keamanan pangan pada makanan yang mereka konsumsi untuk terhindar dari keracunan pangan. Penulis membuat pengajuan solusi yaitu perancangan media informasi untuk mengedukasi masyarakat mengenai bahaya penyakit zoonotik hewan ternak terhadap manusia. Pada awal proses perancangan, penulis melakukan metode pengumpulan data penelitian yang berupa wawancara, FGD, kuesioner, studi existing dan studi referensi dengan metode perancangan lima tahap Design Thinking oleh Hasso-Plattner Institute of Design di Stanford. Hasil akhir perancangan adalah media informasi berupa E-book agar mudah diakses oleh masyarakat dengan menggunakan perangkat elektronik. Penulis berharap agar perancangan ini dapat memberikan edukasi dalam cara pencegahan penularan penyakit zoonotik serta cara pengolahan pangan asal hewan agar produk hewan aman dikonsumsi.

Kata kunci: Penyakit Zoonotik, Hewan Ternak, Daging, Pengolahan, Pangan

Interactive Book Design about Zoonotic Diseases of

Farm Animal on Humans

(Cesilia Juwita)

ABSTRACT (English)

Zoonotic diseases or zoonoses are diseases transmitted from animals to humans and vice versa. People can be exposed to this disease in everyday life, one of which is by consuming food products of animal origin. This disease is caused by pathogenic bacteria in livestock products such as bacteria, parasites, fungi and viruses. In Indonesia, food poisoning can occur and become a case of Extraordinary Events or epidemic caused by the consumption of uncooked livestock food and improper processing methods. As consumers, it is important to pay attention to food safety in the diet they consume to avoid food poisoning. Therefore, the author proposes a solution through information media to educate the public about the dangers of zoonotic diseases in livestock to humans. In the beginning design process, the author carried out research data collection methods in the form of interviews, FGDs, questionnaires, existing studies and reference studies using the five-stage Design Thinking design method by the Hasso-Plattner Institute of Design at Stanford. The result of the design is information media in the form of an E-book so that it can be easily accessed by the public using electronic devices. The author hopes that this design can provide education on how to prevent the transmission of zoonotic diseases and how to process food of animal origin so that animal products are safe for consumption.

Keywords: *Zoonotic Disease, Livestock, Meat, Processing, Food*

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	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Buku	4
2.1.1 Buku Digital.....	5
2.1.2 Jenis Format E-book	5
2.1.3 Interativitas	6
2.2 Elemen dan Prinsip Desain	6
2.2.1 Elemen Desain	7
2.2.2 Prinsip Desain	8
2.2.3 Tipografi	11
2.2.4 <i>Grid dan Layout</i>	11
2.3 Fotografi.....	12
2.3.1 <i>High Angle</i>	13
2.3.2 <i>Bird Eye Angle</i>	14
2.4 Ilustrasi	15

2.4.1 Dua Dimensi	15
2.4.2 Tiga Dimensi.....	16
2.5 Penyakit Zoonotik Ternak	17
2.5.1 Bakteri Pada Daging Hewan.....	17
2.5.2 Akibat Kontaminasi Zoonotik	18
2.6 Penelitian yang Relevan.....	19
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	23
3.1 Subjek Perancangan	23
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	24
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	27
3.3.1 Wawancara.....	27
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	30
3.3.3 Kuesioner	32
3.3.4 Studi <i>Existing</i>	33
3.3.5 Studi Referensi	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	35
4.1 Hasil Perancangan	35
4.1.1 <i>Empathize</i>	35
4.1.2 <i>Define</i>	61
4.1.3 <i>Ideate</i>	62
4.1.4 <i>Prototype</i>	79
4.1.5 <i>Test</i>	98
4.1.6 Analisis <i>Alpha Test</i>	99
4.1.7 Revisi <i>Alpha Test</i>	112
4.1.8 Bimbingan Spesialis.....	119
4.1.9 Revisi Bimbingan Spesialis	119
4.1.10 Kesimpulan Perancangan	130
4.2 Pembahasan Perancangan	131
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	131
4.2.2 Revisi <i>Beta Test</i>	149
4.2.3 Analisis Media Sekunder.....	153
4.2.4 Anggaran	162

BAB V PENUTUP	164
5.1 Simpulan	164
5.2 Saran	165
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xxii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	19
Tabel 4.1 Konten Perancangan	71
Tabel 4.2 Revisi Konten Perancangan	72
Tabel 4.3 Pembagian Konten Buku	72
Tabel 4.4 Analisis Visual <i>Alpha Test</i>	100
Tabel 4.5 Interaktivitas Prototipe	105
Tabel 4.6 Fungsional E-book	106
Tabel 4.7 Keluh Kesah Responden	110
Tabel 4.8 Fitur yang Menarik.....	111
Tabel 4.9 Perbaikan Prototipe	111
Tabel 4.10 Visualisasi <i>Beta Test</i>	133
Tabel 4.11 Interaktivitas <i>Beta Test</i>	139
Tabel 4.12 Kuesioner Konten E-book <i>Beta Test</i>	143
Tabel 4.13 Keluh Kesah <i>Beta Test</i>	148
Tabel 4.14 Fitur Menarik <i>Beta Test</i>	148
Tabel 4.15 Perbaikan Menurut Responden	149
Tabel 4.16 Anggaran Perancangan Media	163



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Elemen Konten pada Buku	4
Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> E-book di Aplikasi iPusnas.....	5
Gambar 2.3 Format <i>file</i> PDF dan ePUB.....	6
Gambar 2.4 Warna Aditif dan Warna Subtraktif	8
Gambar 2.5 Sampul Buku dengan Figur Hewan	8
Gambar 2.6 <i>Two Column Grid</i>	12
Gambar 2.7 Foto <i>Close-up</i> Daging Mentah	13
Gambar 2.8 Foto Daging dengan <i>High Angle</i>	14
Gambar 2.9 Foto Ruangan dengan <i>Bird Eye Angle</i>	14
Gambar 2.10 Sampul Buku dengan Ilustrasi 2 Dimensi	16
Gambar 2.11 Contoh Ilustrasi 3D pada Sampul Buku	16
Gambar 2.12 Bakteri <i>Escherichia coli</i> (<i>E. coli</i>).....	18
Gambar 2.13 Kasus Keracunan Makanan di UNDIP	19
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara drh. Bintang Mustika Buwana	36
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara drh. Wina Listiana.....	38
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara Dewasa Muda.....	41
Gambar 4.4 Dokumentasi <i>Focus Group Discussion</i>	43
Gambar 4.5 Responden yang Merantau	45
Gambar 4.6 Responden yang Mendengar Penyakit Zoonotik	45
Gambar 4.7 Hasil Pemahaman Umum Penyakit Zoonotik	46
Gambar 4.8 Asal Responden Mengenai Informasi Istilah Penyakit Zoonotik.....	47
Gambar 4.9 Grafik Contoh Kasus Penyakit Zoonotik	47
Gambar 4.10 Grafik Faktor Penyakit Zoonotik	48
Gambar 4.11 Produk Hewan Menyebarkan Penyakit Zoonotik	49
Gambar 4.12 Grafik Apakah Daging Tidak Matang Berbahaya	49
Gambar 4.13 Grafik Penanganan Bisa Mencegah Risiko.....	50
Gambar 4.14 Grafik Konsumen yang Mengecek Pemasok Pangan	51
Gambar 4.15 Pengetahuan Konsumen tentang Keamanan Pangan	51
Gambar 4.16 Grafik Jenis-Jenis Sertifikasi Unit Usaha.....	52
Gambar 4.17 Grafik Lingkaran Media Informasi Keamanan Pangan	53
Gambar 4.18 Pendapat pada Penanggungjawaban Keamanan Pangan.....	53
Gambar 4.19 Preferensi Jenis Buku untuk Media Informasi Zoonotik	54
Gambar 4.20 Gaya Visual Media Penyakit Zoonotik	55
Gambar 4.21 Daftar Isi Buku Penyakit <i>Zoonosis</i>	56
Gambar 4.22 Sampul Buku Epidemiologi <i>Zoonosis</i> di Indonesia	57
Gambar 4.23 Sampul dan Sinopsis Buku Ajar <i>Zoonosis</i>	57
Gambar 4.24 <i>Antique Advanced Book</i> oleh Themzy	58
Gambar 4.25 Tampilan Buku <i>The New Animal Encyclopedia</i>	59
Gambar 4.26 Tampilan <i>Layout</i> Buku.....	60
Gambar 4.27 <i>User Persona</i>	61

Gambar 4.28 <i>Mind Map</i>	63
Gambar 4.29 <i>Keywords</i>	63
Gambar 4.30 <i>Big Idea</i>	65
Gambar 4.31 <i>Tone of Voice</i>	67
Gambar 4.32 <i>Moodboard</i>	68
Gambar 4.33 <i>Moodboard Layout</i>	68
Gambar 4.34 <i>Color Palette</i>	69
Gambar 4.35 <i>Bebas Neue</i>	70
Gambar 4.36 <i>Typeface Brandon Grotesque</i>	70
Gambar 4.37 <i>Information Architecture</i>	74
Gambar 4.38 <i>Katern Book</i>	76
Gambar 4.39 <i>Flat Plan Book</i>	76
Gambar 4.40 <i>Grid dan Margin</i>	77
Gambar 4.41 <i>Key Visual</i>	78
Gambar 4.42 Foto Pangan Daging	80
Gambar 4.43 Hewan Ternak	80
Gambar 4.44 Ternak Hewan Ternak	81
Gambar 4.45 Referensi Penjualan Ragam Ikan	81
Gambar 4.46 Sketsa Perancangan Aset	82
Gambar 4.47 Digitalisasi di Adobe Illustrator	83
Gambar 4.48 Mewarnai Aset	83
Gambar 4.49 Tampilan Aset Final	84
Gambar 4.50 Sketsa Aset Bangunan	85
Gambar 4.51 Desain Dasar Bangunan	86
Gambar 4.52 Aset 3D Daging di Atas Piring	86
Gambar 4.53 Foto Referensi Dapur	87
Gambar 4.54 Sketsa Interior Dapur	88
Gambar 4.55 <i>Viewport 3D Blender</i>	88
Gambar 4.56 <i>Viewport Modelling</i>	89
Gambar 4.57 <i>Camera View 3D</i>	90
Gambar 4.58 <i>Weight Painting</i> di Blender	90
Gambar 4.59 Desain Supergrafis	91
Gambar 4.60 Halaman Pembuka Bab	92
Gambar 4.61 Sketsa Sampul Buku	92
Gambar 4.62 Finalisasi Sampul	93
Gambar 4.63 Tampilan Halaman Buku	94
Gambar 4.64 Tampilan <i>Layout</i> Halaman Awal	94
Gambar 4.65 <i>Flowchart</i>	95
Gambar 4.66 <i>Screenshot</i> Nomor Halaman dan Folio	96
Gambar 4.67 Halaman Materi Buku	97
Gambar 4.68 Tampilan Adobe Indesign <i>Animation Panel</i>	98
Gambar 4.69 Kesesuaian Topik Buku	101
Gambar 4.70 Keterbacaan Tipografi	102

Gambar 4.71 Kejelasan Tipografi	103
Gambar 4.72 Proporsional dan Keseimbangan	103
Gambar 4.73 Ukuran Gambar dan Teks	104
Gambar 4.74 Pembagian Isi Buku	104
Gambar 4.75 Kemudahan E-book	107
Gambar 4.76 Konten E-book Mudah Dipahami	108
Gambar 4.77 Topik E-book	108
Gambar 4.78 Rekomendasi E-book	109
Gambar 4.79 Pengalaman <i>User</i>	110
Gambar 4.80 Perubahan Sampul Setelah <i>Alpha Test</i>	113
Gambar 4.81 Halaman ISBN	114
Gambar 4.82 Warna Buku dan <i>Layout</i> Konten	115
Gambar 4.83 Revisi Gaya Visual	116
Gambar 4.84 Perubahan Aset Visual <i>Vector</i>	116
Gambar 4.85 Sketsa Supergrafis	118
Gambar 4.86 Perubahan Sampul <i>Alpha Test</i>	119
Gambar 4.87 Revisi <i>IA</i>	120
Gambar 4.88 <i>Flowchart</i> Baru	121
Gambar 4.89 Perubahan Sampul Bimbingan	122
Gambar 4.90 Tampilan Adobe Indesign Halaman Baru	123
Gambar 4.91 Perubahan Halaman <i>Layout</i>	124
Gambar 4.92 Perubahan <i>Layout</i> Halaman Buku	124
Gambar 4.93 Proses Desain Bakteri	125
Gambar 4.94 Desain <i>Flagel</i> Bakteri	126
Gambar 4.95 Aset Bakteri	126
Gambar 4.96 Perubahan Warna Aset Ikan	127
Gambar 4.97 Perubahan <i>Layout</i> Halaman Buku	128
Gambar 4.98 Tampilan Final Desain Sampul Depan	129
Gambar 4.99 <i>Media Player</i> Adobe Indesign	130
Gambar 4.100 Tampilan Halaman <i>Beta Test</i> 1	132
Gambar 4.101 Tampilan Halaman <i>Beta Test</i> 2	133
Gambar 4.102 Warna <i>Beta Test</i>	135
Gambar 4.103 Keterbacaan Tipografi	135
Gambar 4.104 Kejelasan Tipografi <i>Beta Test</i>	136
Gambar 4.105 Proporsional <i>Beta Test</i>	136
Gambar 4.106 Ukuran Gambar dan Teks <i>Beta Test</i>	137
Gambar 4.107 Pembagian Buku <i>Beta Test</i>	138
Gambar 4.108 Kegunaan Tombol <i>Beta Test</i>	140
Gambar 4.109 Klik Tombol <i>Beta Test</i>	141
Gambar 4.110 Informasi Buku <i>Beta Test</i>	141
Gambar 4.111 Posisi Responden <i>Beta Test</i>	142
Gambar 4.112 Kegunaan Tombol dan Navigasi <i>Beta Test</i>	142
Gambar 4.113 E-book Mudah Digunakan <i>Beta Test</i>	144

Gambar 4.114 Pemahaman Konten <i>Beta Test</i>	145
Gambar 4.115 Fungsional E-book dan Topik <i>Beta Test</i>	146
Gambar 4.116 Rekomendasi E-book <i>Beta Test</i>	146
Gambar 4.117 Pengalaman Responden <i>Beta Test</i>	147
Gambar 4.118 Revisi Tampilan Folio <i>Button</i>	150
Gambar 4.119 Perubahan Sebelum Dipicu dan Sesudah	151
Gambar 4.120 Revisi Tombol Video	151
Gambar 4.121 <i>Mock Up Desktop</i>	152
Gambar 4.122 <i>Mock Up Smartphone</i>	153
Gambar 4.123 <i>Postingan IG 1</i>	154
Gambar 4.124 <i>Postingan IG 2</i>	155
Gambar 4.125 <i>Postingan IG 3</i>	156
Gambar 4.126 <i>Postingan IG 4</i>	157
Gambar 4.127 <i>Grid Postingan 5 & 6</i>	157
Gambar 4.128 <i>Postingan IG 5 & 6</i>	158
Gambar 4.129 Proses Desain di Adobe Illustrator	159
Gambar 4.130 Poster Digital.....	160
Gambar 4.131 <i>Web Banner 160x600 px dan 300x250 px</i>	161
Gambar 4.132 <i>Web Banner 728x90 px</i>	161
Gambar 4.133 <i>Layout Gimmick</i>	162



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Presentase Turnitin	xxii
Lampiran B Form Bimbingan	xxiv
Lampiran C <i>Prototype Day</i>	xxix
Lampiran D Bimbingan Spesialis	xxx
Lampiran E <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxii
Lampiran F <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxxix
Lampiran G Hasil Kuesioner	xl
Lampiran H Transkrip Wawancara	xlvi
Lampiran I Hasil Karya Final	xcii

