

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
CERITA RAKYAT LEGENDA TELAGA NGEHEL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Angellica Roberts Halim

00000055137

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

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
CERITA RAKYAT LEGENDA TELAGA NGEHEL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Angellica Roberts Halim

0000055137

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 : Angellica Roberts Halim

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055137

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF CERITA RAKYAT LEGENDA TELAGA NGEHEL

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, 16 Juni 2025



(Angellica Roberts Halim)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF CERITA RAKYAT LEGENDA TELAGA NGEBEL

Oleh

Nama Lengkap : Angellica Roberts Halim

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055137

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025

Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

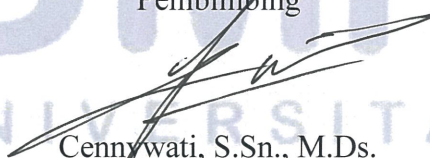
Ketua Sidang


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A
0330118701/ 083675

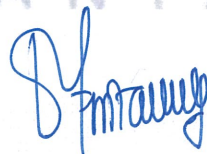
Penguji


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

Pembimbing


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

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 : Angellica Roberts Halim
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055137
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
INTERAKTIF CERITA RAKYAT
LEGENDA TELAGA NGEHEL

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☐ 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, 16 Juni 2025



(Angellica Roberts Halim)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan anugerah yang telah diberikan selama penulisan laporan dan perancangan karya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Cerita Rakyat Legenda Telaga Ngebel”. laporan Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengenalkan salah satu budaya Indonesia kepada generasi muda dalam upaya untuk merevitalisasi budaya cerita rakyat dan sebagai upaya pemenuhan syarat kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual pada universitas Multimedia Nusantara.

Penulisan laporan dan perancangan karya Tugas Akhir ini tidak akan berjalan dengan maksimal tanpa bantuan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin 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 dalam berbagai aspek sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan dan perancangan tugas akhir ini.
5. Anindya Imas, selaku Ilustrator buku anak yang bersedia narasumber wawancara untuk memberikan *insight* dan masukan dalam pengumpulan data.
6. Herry Priamdani, selaku Ilustrator buku anak yang bersedia narasumber wawancara untuk memberikan *insight* dan masukan dalam pengumpulan data.
7. Sapta Arif Nur Wahyudin, selaku Dosen Sastra dan Sastrawan yang telah bersedia menjadi narasumber wawancara untuk memberikan *insight* dan masukan dalam pengumpulan data.

8. Anastasia Apriliyanti Lestariningsih, S. Pd., selaku Kepala Sekolah SD Tarakanita 4 yang telah bersedia memberikan perizinan untuk melakukan pengumpulan data pada SD Tarakanita 4.
9. Keluarga dan teman-teman penulis yang telah menyemangati dan memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak lainnya yang tidak penulis sebutkan semua atas ketersediaannya dalam membantu penulis hingga penulis dapat menyelesaikan laporan dan perancangan karya tugas akhir hingga akhir. Penulis sadar bahwa laporan ini masih tidak sempurna, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Namun, penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat sebagai inspirasi dan referensi bagi pembaca yang tertarik untuk mengambil topik perancangan yang relevan.

Tangerang, 16 Juni 2025



(Angellica Roberts Halim)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU ILUTRASI INTERAKTIF

CERITA RAKYAT LEGENDA TELAGA NGEBEL

(Angellica Roberts Halim)

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang kaya akan nilai budaya, salah satunya adalah cerita rakyat. Namun, semakin berkembangnya zaman, budaya Indonesia seperti cerita rakyat memudar karena mulai muncul alternatif topik hiburan yang lebih menyenangkan. Terlebih lagi, cerita rakyat diwariskan secara lisan sehingga banyak cerita rakyat yang tidak terdokumentasi dengan baik sehingga mengakibatkan minimnya media penyebaran cerita rakyat. Salah satu cerita rakyat yang jarang dijumpai adalah Legenda Telaga Ngebel yang menceritakan asal usul Telaga Ngebel dari Jawa Timur, Ponorogo. Jika cerita Legenda Telaga Ngebel tidak diperkenalkan kembali kepada masyarakat, terdapat kemungkinan salah satu budaya Indonesia akan punah dan berkemungkinan menjadi hal yang hanya warga setempat tahu. Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi interaktif sebagai upaya untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel kepada generasi muda Indonesia. Agar dapat merancang buku ilustrasi interaktif yang sesuai dengan kebutuhan target sasaran, penulis menggunakan metode *design thinking* oleh Tim Brown yang terdiri dari 3 tahapan utama yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation* yang juga didampingi teknik pengumpulan data hibrid yang meliputi observasi, wawancara, penyebaran kuesioner dan pra-kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Hasil akhir dari perancangan menunjukkan bahwa dengan mengadaptasi cerita rakyat menjadi buku ilustrasi interaktif dapat mengenalkan kembali budaya Indonesia kepada generasi muda saat ini dengan cara yang lebih menarik.

Kata kunci: Legenda Telaga Ngebel, cerita rakyat, buku ilustrasi interaktif.

DESIGNING AN INTERACTIVE ILLUSTRATION BOOK OF LEGENDA TELAGA NGEBEL FOLK STORY

(Angellica Roberts Halim)

ABSTRACT (English)

Traditional folklore is one of Indonesia's rich cultural treasures. However, with the progression of time, Indonesian culture has begun to fade following the emergence of more enjoyable entertainment options. Moreover, since folklore is predominantly passed down orally, many stories are poorly documented, resulting in the loss of their popularity. One such lesser-known folklore story is the legend of Telaga Ngebel which tells the origins of a lake named Telaga Ngebel, originating from Ponorogo, East Java. This story is only known to the locals of Ponorogo, and without efforts to reintroduce the story to the public, it risks completely fading from public knowledge. As such, this final project aims to design an interactive illustration book to reintroduce the legend of Telaga Ngebel to a younger generation as part of cultural preservation efforts. To design a suitable interactive illustration book for targeted audiences, the author utilizes hybrid data collection consisting of observation, interview, forms, and existing & reference media studies, as well as the Design Thinking methodology by Tim Brown, which consists of 3 main steps: Inspiration, Ideation, and Implementation. The outcome of this design demonstrates that adapting traditional folklores to interactive illustration books can reintroduce Indonesian culture to today's younger generation in a more captivating way.

Keywords: *Legend of Telaga Ngebel, folklore, interactive illustration book.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
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	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Buku Ilustrasi Interaktif	5
2.1.1 Jenis Interaktif	5
2.1.2 Layout dan Grid.....	7
2.1.3 Ilustrasi	8
2.1.4 Tipografi	13
2.1.5 Prinsip Desain Dalam Buku	15
2.1.6 Elemen Desain Dalam Buku.....	19
2.2 Cerita Rakyat	23
2.3.1 Cerita Legenda Telaga Ngebel.....	24
2.3 Penelitian yang Relevan.....	26
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	29
3.1 Subjek Perancangan	29
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	30
3.2.1 Inspiration.....	31
3.2.2 Ideation	31
3.2.3 Implementation	32

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	32
3.3.1 Observasi.....	33
3.3.2 Wawancara	33
3.3.3 Kuesioner	36
3.3.4 Studi Eksisting.....	40
3.3.5 Studi Referensi	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	42
4.1 Hasil Perancangan	42
4.1.1 Inspiration.....	42
4.1.2 Ideation	68
4.1.3 Implementation	99
4.1.4 Kesimpulan Perancangan.....	106
4.2 Pembahasan Perancangan.....	107
4.2.1 Analisis Beta Test	107
4.2.2 Analisis Desain Buku	113
4.2.3 Analisis Desain Standing Banner.....	125
4.2.4 Analisis Desain Merchandise	126
4.3 Budgeting	128
BAB V PENUTUP.....	131
5.1 Simpulan	131
5.2 Saran	131
DAFTAR PUSTAKA.....	xvii
LAMPIRAN.....	xx

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Relevan	26
Tabel 4.1 Tabel SWOT Buku Riwayat Telaga Ngebel Ponorogo	62
Tabel 4.2 Tabel SWOT Asal Mula Terjadinya Telaga Ngebel.....	63
Tabel 4.3 Tabel SWOT Baru Klinting Asal Usul Telaga Ngebel.....	64
Tabel 4.4 Tabel Pembagian Cerita	72
Tabel 4.5 Tabel Pertanyaan Visual Alpha Test.....	100
Tabel 4.6 Tabel Pertanyaan Konten <i>Alpha Test</i>	102
Tabel 4.7 tabel Pertanyaan Interaktivitas <i>Alpha Test</i>	103
Tabel 4.8 Tabel Pertanyaan Visual <i>Beta Test</i>	108
Tabel 4.9 Tabel Pertanyaan Konten 1 <i>Beta Test</i>	109
Tabel 4.10 Tabel Pertanyaan Konten 2 <i>Beta Test</i>	110
Tabel 4.11 Tabel Pertanyaan Interaktivitas 1 <i>Beta Test</i>	111
Tabel 4.12 Tabel Pertanyaan Interaktivitas 2 <i>Beta Test</i>	112
Tabel 4.13 Tabel Estimasi Biaya Produksi Buku.....	128
Tabel 4.14 Tabel Estimasi Biaya Produksi Media Sekunder	129
Tabel 4.15 Tabel Estimasi Harga Jual Buku.....	130



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>V-folds dan Parallel-folds</i>	6
Gambar 2.2 <i>Parallelogram</i>	6
Gambar 2.3 <i>Moving Arms</i>	6
Gambar 2.4 <i>Pull-Strips</i>	7
Gambar 2.5 <i>Flaps</i>	7
Gambar 2.6 Jenis <i>Grid</i>	8
Gambar 2.7 Contoh Jenis Ilustrasi <i>Boxed</i>	9
Gambar 2.8 Contoh Jenis Ilustrasi <i>Vignette</i>	9
Gambar 2.9 Contoh Jenis Ilustrasi <i>Spot</i>	10
Gambar 2.10 Contoh Jenis Ilustrasi <i>Full Bleed</i>	10
Gambar 2.11 Desain Karakter Berdasarkan Bentuk	11
Gambar 2.12 Klasifikasi Tipografi	13
Gambar 2.13 Penerapan Prinsip Desain <i>Unity</i> Pada Buku Cerita.....	16
Gambar 2.14 Penerapan Prinsip <i>Emphasis</i> Pada Buku Cerita	17
Gambar 2.15 Penerapan Prinsip <i>Harmony</i> Pada Buku Cerita.....	17
Gambar 2.16 Penerapan Prinsip <i>Hierarchy</i> Pada Buku Cerita	18
Gambar 2.17 Bentuk Geometris.....	19
Gambar 2.18 Bentuk Organik	20
Gambar 2.19 Model Warna RGB dan CMYK.....	21
Gambar 2.20 Warna primer, Sekunder, dan Tersier	21
Gambar 2.21 Penerapan Ruang Pada Buku Cerita	23
Gambar 2.22 Buku Riwayat Telaga Ngebel Ponorogo.....	25
Gambar 4.1 Lokasi Observasi Gramedia Emporium Pluit Mall.....	43
Gambar 4.2 Hasil Observasi Cerita Rakyat di Toko Buku	43
Gambar 4.3 Wawancara Dengan Narasumber 1	45
Gambar 4.4 Wawancara Dengan Narasumber 2	46
Gambar 4.5 Wawancara Dengan Narasumber 3	47
Gambar 4.6 Penyebaran Kuesioner 1	49
Gambar 4.7 Kebiasaan Membaca Anak.....	49
Gambar 4.8 Pengetahuan Cerita Rakyat 1	49
Gambar 4.9 Pengetahuan Cerita Rakyat 2	50
Gambar 4.10 Ketertarikan Terhadap Cerita Rakyat 1.....	50
Gambar 4.11 Ketertarikan Terhadap Cerita Rakyat 2.....	51
Gambar 4.12 Pengetahuan Cerita Rakyat Legenda Telaga Ngebel 1	51
Gambar 4.13 Pengetahuan Cerita Rakyat Legenda Telaga Ngebel 2	52
Gambar 4.14 Ketertarikan Membaca Cerita Rakyat Telaga Ngebel.....	52
Gambar 4.15 Preferensi Media 1	53
Gambar 4.16 Preferensi Media 2	53
Gambar 4.17 Preferensi Media 3	54
Gambar 4.18 Preferensi Jenis Bacaan	54

Gambar 4.19 Pengeluaran Per Bulan	55
Gambar 4.20 Ketertarikan Anak terhadap Budaya Indonesia.....	56
Gambar 4.21 Kesadaran Orang Tua Terhadap Budaya Indonesia.....	56
Gambar 4.22 Kesadaran Orang Tua Terhadap Cerita Rakyat 1.....	57
Gambar 4.23 Kesadaran Orang Tua Terhadap Cerita rakyat 2.....	57
Gambar 4.24 Preferensi Pengenalan Cerita Rakyat	58
Gambar 4.25 Tantangan Mengenalkan Cerita Rakyat	58
Gambar 4.26 Preferensi Media Pengenalan Cerita Rakyat.....	59
Gambar 4.27 Preferensi Pemilihan Buku Anak	59
Gambar 4.28 Pertimbangan Pembelian Buku Anak	60
Gambar 4.29 Ketersediaan Biaya Pembelian Buku Anak	60
Gambar 4.30 Buku Riwayat Telaga Ngebel Ponorogo.....	61
Gambar 4.31 <i>Thumbnail</i> Video Asal Mula Terjadinya Telaga Ngebel	63
Gambar 4.32 <i>Thumbnail</i> Video Baru Kliting Asal Usul Telaga Ngebel	64
Gambar 4.33 Buku Cilukba! Luar Angkasa.....	65
Gambar 4.34 Konten Buku Cilukba! Luar Angkasa.....	66
Gambar 4.35 Buku dan Konten Fabel Nusantara.....	67
Gambar 4.36 <i>Mindmap</i>	69
Gambar 4.37 Alternatif Ide Besar	70
Gambar 4.38 <i>Moodboard</i>	71
Gambar 4.39 <i>Reference Board</i>	71
Gambar 4.40 Katern Visual.....	78
Gambar 4.41 <i>Typeface</i> yang Digunakan	79
Gambar 4.42 Proses Perancangan Logo.....	79
Gambar 4.43 <i>Mindmap</i> Perancangan Karakter Bapak.....	80
Gambar 4.44 <i>Mindmap</i> Perancangan Karakter Ibu.....	81
Gambar 4.45 <i>Mindmap</i> Perancangan Karakter Baru Kliting	81
Gambar 4.46 Referensi Dan Desain Alternatif Karakter Bapak	82
Gambar 4.47 Referensi Dan Desain Alternatif Karakter Ibu	82
Gambar 4.48 Referensi Dan Desain Alternatif Karakter Baru Kliting	83
Gambar 4.49 Desain Final Karakter Bapak	84
Gambar 4.50 Desain Final Karakter Ibu	84
Gambar 4.51 Desain Final Karakter Baru Kliting	85
Gambar 4.52 Proses Perancangan Sampul Buku	87
Gambar 4.53 Desain Final Sampul Buku.....	87
Gambar 4.54 <i>Single Column Grid</i> Pada Buku	88
Gambar 4.55 <i>Modular Grid</i> Pada Buku	88
Gambar 4.56 Sketsa <i>Spread</i> Buku	89
Gambar 4.57 Finalisasi Buku	89
Gambar 4.58 <i>Environment</i> Desa Ngebel.....	90
Gambar 4.59 <i>Environment</i> Gunung Wilis.....	91
Gambar 4.60 Hutan	91
Gambar 4.61 Variasi <i>Environment</i> Desa Ngebel	92

Gambar 4.62 Aset Interaktif <i>Flap</i> Rumah	92
Gambar 4.63 Aset Interaktif <i>Slider</i> Siang-Malam	93
Gambar 4.64 Aset Interaktif <i>Pull-tab</i> Baru Klinting	93
Gambar 4.65 Aset Interaktif <i>Pull-tab</i> Perubahan Tubuh Baru Klinting	94
Gambar 4.66 Aset interaktif <i>Flap Pop-up</i> Kepala Desa	94
Gambar 4.67 Aset Interaktif <i>Flap</i> Luka Baru Klinting.....	95
Gambar 4.68 Aset Interaktif <i>Pull-tab</i> Menarik Lidi	95
Gambar 4.69 Aset Interaktif <i>Pull-tab</i> Desa Tenggelam.....	96
Gambar 4.70 Proses Perancangan <i>Standing Banner</i>	97
Gambar 4.71 Desain <i>Tote Bag</i>	98
Gambar 4.72 Desain <i>Sticker Sheet</i>	98
Gambar 4.73 Variasi Desain Gantungan Kunci	99
Gambar 4.74 Proses Penyusunan Prototipe	99
Gambar 4.75 Hasil Pertanyaan Saran Dan Masukan	104
Gambar 4.76 Revisi <i>Leading Teks</i>	105
Gambar 4.77 Revisi Interaktivitas <i>Slider</i> menjadi <i>Wheel</i>	105
Gambar 4.78 Revisi Interaktivitas <i>Flap</i>	106
Gambar 4.79 Hasil Saran Dan Masukan Beta <i>Test</i>	112
Gambar 4.80 Revisi <i>Beta Test</i>	113
Gambar 4.81 Analisis <i>Layout</i> Buku	114
Gambar 4.82 Analisis Tipografi Buku Dan Penerapan Prinsip Hierarki	115
Gambar 4.83 Penerapan Prinsip <i>Emphasize</i> Dan Hierarki Pada Sampul	115
Gambar 4.84 Analisis <i>Spread 1</i>	116
Gambar 4.85 Analisis <i>Spread 2</i>	116
Gambar 4.86 Analisis <i>Spread 3</i>	117
Gambar 4.87 Analisis <i>Spread 4</i>	117
Gambar 4.88 Analisis <i>Spread 5</i>	118
Gambar 4.89 Analisis <i>Spread 6</i>	119
Gambar 4.90 Analisis <i>Spread 7</i>	119
Gambar 4.91 Analisis <i>Spread 8</i>	120
Gambar 4.92 Analisis <i>Spread 9</i>	120
Gambar 4.93 Analisis <i>Spread 10</i>	121
Gambar 4.94 Analisis <i>Spread 11</i>	121
Gambar 4.95 Mekanisme Interaktif <i>Flap</i> Rumah	122
Gambar 4.96 Mekanisme Interaktif <i>Slider</i>	122
Gambar 4.97 Mekanisme Interaktif <i>Pull-Tab</i> Kepala Naga	123
Gambar 4.98 Mekanisme Interaktif <i>Pull-Tab</i> Tubuh Naga	123
Gambar 4.99 Mekanisme Interaktif <i>Flap Pop-Up</i> Kepala Desa.....	124
Gambar 4.100 Mekanisme Interaktif <i>Flap</i> Badan Naga	124
Gambar 4.101 Mekanisme Interaktif <i>Pull-Tab</i> Kayu	125
Gambar 4.102 Mekanisme Interaktif <i>Pull-Tab</i> Desa Tenggelam	125
Gambar 4.103 Analisis Desain <i>Standing Banner</i>	126
Gambar 4.104 Analisis Desain <i>Tote Bag</i>	127

Gambar 4.105 Analisis Desain <i>Sticker Sheet</i>	127
Gambar 4.106 Analisis Desain Gantungan Kunci	128



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin	xx
Lampiran B Form Bimbingan	xxi
Lampiran C <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxiii
Lampiran D <i>Consent Form</i>	xxvi
Lampiran E Hasil Kuesioner	xxvii
Lampiran F Transkrip Wawancara	lxvi
Lampiran G Dokumentasi	lxxxiii
Lampiran H Karya	lxxxvi

