

**PERANCANGAN *E-BOOK* MENGENAI KONSEP ATM
(AMATI, TIRU, MODIFIKASI) DALAM PROSES
KREATIVITAS BAGI MAHASISWA DKV**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Gabrielle Claudia Harto Wibowo
00000056243**

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

**PERANCANGAN *E-BOOK* MENGENAI KONSEP ATM
(AMATI, TIRU, MODIFIKASI) DALAM PROSES
KREATIVITAS BAGI MAHASISWA DKV**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni dan Desain

Gabrielle Claudia Harto Wibowo

00000056243

**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 : Gabrielle Claudia Harto Wibowo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056243

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *E-BOOK* MENGENAI KONSEP ATM (AMATI, TIRU, MODIFIKASI) DALAM PROSES KREATIVITAS BAGI MAHASISWA DKV

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, 6 Januari 2025



(Gabrielle Claudia Harto Wibowo)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *E-BOOK* MENGENAI KONSEP ATM
(AMATI, TIRU, MODIFIKASI) DALAM PROSES KREATIVITAS
BAGI MAHASISWA DKV**

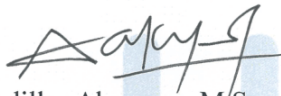
Oleh

Nama Lengkap : Gabrielle Claudia Harto Wibowo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056243
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

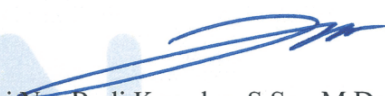
Telah diujikan pada Senin, 6 Januari 2025
Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Ardilles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/067811

Penguji


Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/023959

Pembimbing


Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/069425

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 : Gabrielle Claudia Harto Wibowo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056243
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN E-BOOK MENGENAI
KONSEP ATM (AMATI, TIRU,
MODIFIKASI) DALAM PROSES
KREATIVITAS BAGI MAHASISWA

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, 6 Januari 2025



(Gabrielle Claudia Harto Wibowo)

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “*Perancangan E-book mengenai Konsep ATM (Amati, Tiru, Modifikasi) dalam Proses Kreativitas bagi Mahasiswa DKV*” sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Tugas akhir ini disusun dengan tujuan untuk memberikan kontribusi informasi terkait penerapan metode ATM dalam proses berkarya sehingga mencegah terjadinya plagiarisme dalam mahasiswa. Proses perancangan juga tidak lepas dari segala dukungan dan arahan beberapa pihak. Oleh karena itu, 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 dan narasumber untuk membantu pemahaman dan kelengkapan data penelitian.
4. Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Eka Sofyan Rizal, S.Sn., selaku konsultan yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan sebagai narasumber yang membantu kelancaran dalam perancangan *e-book*.
6. Leonardo Adi Dharma Widya, S.Sn., M.Ds. selaku pembimbing spesialis yang membantu memberikan referensi dan pemahaman terkait perancangan karya tugas akhir ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Ignatia Ria Natalia, S.Psi., CGA., selaku narasumber wawancara yang telah bersedia untuk memberikan informasi sehingga membantu kelancaran tugas akhir ini.
9. Inda Ariesta, S.Sn., M.Sn., selaku narasumber wawancara yang bersedia untuk memberikan informasi sehingga membantu dalam memahami metode ATM dari sudut pandang DKV.
10. Christy, M. Psi., Psikolog selaku narasumber wawancara yang bersedia untuk memberikan informasi tentang metode ATM.
11. Jehezkiel Immanuel, Carla Holy Putri Atmodjo, Jocelyn Ameris Raharjo, Kathleen Tandi, Valent Antovia, dan teman-teman terdekat lainnya yang selalu memberikan dukungan moral dan saran dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
12. Jessica Marella, David Wang, Mohamad Naufal, Ruus, Auliana Aelicia Nadine, dan Rara Anggreni yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam FGD dan melancarkan proses penelitian.
13. Teman-teman bimbingan yang memberikan semangat dan saran dalam proses pengerjaan tugas akhir.
14. Semua pihak yang membantu dalam melancarkan dan menyelesaikan tugas akhir.

Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi positif untuk kemajuan pendidikan dan kreativitas Indonesia. Semoga materi yang dipaparkan dalam tugas akhir ini dapat memberikan pengetahuan dan inspirasi bagi pembacanya.

Tangerang, 6 Januari 2025



(Gabrielle Claudia Harto Wibowo)

**PERANCANGAN *E-BOOK* MENGENAI KONSEP ATM
(AMATI, TIRU, MODIFIKASI) DALAM PROSES
KREATIVITAS BAGI MAHASISWA DKV**

Gabrielle Claudia Harto Wibowo

ABSTRAK

Kreativitas merupakan salah satu faktor utama dalam keberhasilan perkembangan zaman. Kreativitas merupakan proses mental yang dikomunikasikan dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah tertentu pada suatu bidang. Proses kreatif di bidang Desain Komunikasi Visual berkaitan erat dengan kemampuan berpikir kritis dan proses berkreasi. Namun, pendidikan Indonesia yang mengutamakan penyampaian informasi menyebabkan kurangnya ruang untuk berkarya dan berpikir kreatif sehingga terjadi kemunduran kreativitas pada generasi muda, hal tersebut terbukti dari peringkat *Global Creativity Index 2023* yang menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat 115 dari 139 negara. Fenomena ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin cepat sehingga akses pada berbagai informasi dan kebutuhan dipermudah. Permasalahan tersebut menyebabkan peningkatan angka plagiarisme di bidang Desain Komunikasi Visual. Pernyataan ini didukung oleh wawancara bersama Kepala Program Studi DKV UMN, bahwa plagiarisme banyak terjadi dalam proses perancangan karya. Penelitian dilakukan dengan teori *five-phase model of design process* oleh Robin Landa yang meliputi tahapan penelitian, analisis, konsep, desain, dan implementasi. Sebagai solusi, penulis menginisiasi perancangan *e-book* terkait metode ATM (Amati, Tiru, dan Modifikasi) untuk proses kreativitas dalam bidang Desain Komunikasi Visual bagi mahasiswa DKV dalam rangka membentuk prinsip berpikir inovatif dan kritis.

Kata kunci: Metode ATM (Amati, Tiru, Modifikasi), Plagiarisme, Kreativitas, Mahasiswa DKV

**DESIGNING AN E-BOOK ON THE ATM CONCEPT
(OBSERVING, IMITATING, MODIFYING) IN THE CREATIVE
PROCESS FOR VCD STUDENTS**

Gabrielle Claudia Harto Wibowo

ABSTRACT (English)

Creativity is one of the main factors in the successful development of society. Creativity is a mental process that is communicated to solve specific problems in a particular field. The creative process in the field of Visual Communication Design is closely related to critical thinking skills and the creation process of creation. However, Indonesia's education system, which mainly focuses on the delivery of information, limits chances for the development of creativity and innovative thinking, leading to a decline in creativity among the younger generation. This is stated by the 2023 Global Creativity Index, which shows that Indonesia ranks 115 out of 139 countries. This phenomenon is also influenced by the rapid development of technology, which makes easier access to various information and needs. This issue has led to an increase in plagiarism in the field of Visual Communication Design. This statement is supported by an interview with the Head of the Visual Communication Design Study Program at UMN, who stated that plagiarism often happens in the design process. The research is conducted using the five-phase model of design process theory by Robin Landa, which includes the stages of research, analysis, concept, design, and implementation. As a solution, the author initiates the design of an e-book related to the ATM method (Observe, Imitate, and Modify) for the creativity process in the field of Visual Communication Design for VCD students to encourage innovative and critical thinking.

Keywords: *ATM Method (Observe, Imitate, Modify), Plagiarism, Creativity, VCD Student*

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	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi.....	5
2.1.1 Tujuan Media Informasi	6
2.1.2 Jenis Media Informasi	6
2.1.3 Teknis Penyebaran Media Informasi.....	8
2.2 Buku	8
2.2.1 Komponen Buku	9
2.2.2 Jenis Buku.....	10
2.2.3 Layout Buku	11

2.2.4 Pola Membaca	16
2.2.5 Gaya Bahasa	20
2.2.6 <i>E-book</i>	20
2.2.7 Buku Ilustrasi	21
2.3 Desain Grafis	21
2.3.1 Elemen Desain	21
2.3.2 Prinsip Desain	43
2.4 Proses Pembelajaran Kreatif di Desain Komunikasi Visual.....	46
2.5 Hak Cipta	47
2.6 Penggunaan AI dalam Desain	48
2.7 Plagiarisme.....	50
2.7.1 Jenis Plagiarisme.....	51
2.7.2 Penyebab Plagiarisme.....	53
2.7.3 Pengaruh dan dampak plagiarisme.....	54
2.8 Metode Amati, Tiru, dan Modifikasi (ATM)	54
2.9 Penelitian yang Relevan.....	55
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	59
3.1 Subjek Perancangan	59
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	61
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	63
3.3.1 Wawancara	64
3.3.2 Kuesioner	70
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i> (FGD).....	73
3.3.4 Studi Referensi	74
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	75
4.1 Hasil Perancangan	75
4.1.1 <i>Research</i>	75
4.1.2 <i>Strategy</i>	98
4.1.3 <i>Concept</i>	106
4.1.3.1 <i>Mindmapping, keywords, dan, big idea</i>	106
4.1.3.2 <i>Moodboard</i>	108
4.1.4 <i>Design</i>	111

4.1.4.1	Pemetaan Halaman dan <i>Katern</i>	112
4.1.4.2	<i>Layout</i>	115
4.1.4.3	Tipografi.....	116
4.1.4.4	Warna	118
4.1.4.5	Ilustrasi.....	124
4.1.4.6	Desain Sampul Buku	127
4.1.5	<i>Implementation</i>	130
4.1.5.1	Konten Instagram.....	131
4.1.5.2	<i>Backdrop Booktalk</i>	137
4.1.5.3	<i>X-banner</i>	137
4.1.5.4	<i>Web Banner</i>	138
4.1.5.5	Buku fisik.....	139
4.1.5.6	<i>Stationary</i>	139
4.1.5.7	<i>Merchandise</i>	143
4.1.6	<i>Market Validation</i> (Bimbingan Spesialis)	145
4.1.7	Kesimpulan Perancangan.....	147
4.2	Pembahasan Perancangan	148
4.2.1	Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	148
4.2.2	Tampilan Keseluruhan <i>E-Book</i>	154
4.2.3	Analisis <i>Layout E-book</i>	155
4.2.4	Analisis Tipografi <i>E-book</i>	158
4.2.5	Analisis Warna <i>E-book</i>	161
4.2.6	Analisis Ilustrasi <i>E-book</i>	163
4.2.7	Analisis Desain Sampul <i>E-book</i>	166
4.2.8	Analisis Konten Instagram.....	168
4.2.9	Analisis <i>Backdrop Booktalk</i>	170
4.2.10	Analisis <i>X-Banner</i>	171
4.2.11	Analisis <i>Web Banner</i>	173
4.2.12	Analisis Buku Fisik.....	174
4.2.13	Analisis <i>Stationary</i>	175
4.2.14	Analisis <i>Merchandise</i>	175
4.2.15	Anggaran	178

BAB V PENUTUP.....	181
5.1 Simpulan	181
5.2 Saran	182
DAFTAR PUSTAKA	184
LAMPIRAN.....	189



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	56
Tabel 4.1 Hasil Demografis Responden.....	86
Tabel 4.2 Analisis Desain Buku “ <i>I See That</i> ”	94
Tabel 4.3 Analisis Desain Buku “ <i>Laboratorium Architektury</i> ”	96
Tabel 4.4 Tabel <i>creative brief</i> buku	98
Tabel 4.5 Alternatif judul buku.....	104
Tabel 4.6 Tabel Struktur Buku.....	112
Tabel 4.7 Layout <i>E-book</i>	115
Tabel 4.8 Proses Perancangan IG Feeds	133



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Media Cetak.....	6
Gambar 2.2 Contoh Media Informasi Interaktif (<i>Website</i>)	7
Gambar 2.3 Contoh Media Informasi Lingkungan (<i>wayfinder</i>)	7
Gambar 2.4 <i>Manuscript Grid</i>	11
Gambar 2.5 <i>Multiple Column Grid</i>	12
Gambar 2.6 <i>Single Column Grid</i> (kiri) dan <i>Double Column Grid</i> (kanan)	12
Gambar 2.7 <i>Modular Grid</i>	13
Gambar 2.8 <i>Asymmetrical Grid, columnar</i> (kiri) dan <i>modular</i> (kanan)	14
Gambar 2.9 <i>Baseline Grid</i>	14
Gambar 2.10 <i>Hierarchical Grid</i>	15
Gambar 2.11 <i>Marber Grid</i>	15
Gambar 2.12 <i>Compound Grid</i>	16
Gambar 2.13 <i>Gutenberg diagram</i>	17
Gambar 2.14 <i>Z-Pattern</i>	18
Gambar 2.15 <i>Zig-zag pattern</i>	18
Gambar 2.16 <i>Golden triangle pattern</i>	19
Gambar 2.17 <i>F-layout</i>	19
Gambar 2.18 Bentuk Dasar	22
Gambar 2.19 Bentuk Abstrak dan Bentuk Figuratif	23
Gambar 2.20 Nilai dan Saturasi Warna.....	23
Gambar 2.21 Warna Primer dan Sekunder Aditif dan Substraktif.....	24
Gambar 2.22 Warna <i>Complementary</i>	25
Gambar 2.23 Warna <i>Split Complementary</i>	25
Gambar 2.24 Warna <i>Double Complementary</i>	26
Gambar 2.25 Warna <i>Analogous</i>	26
Gambar 2.26 Warna <i>Triadic</i>	27
Gambar 2.27 Warna Monokromatik	27
Gambar 2.28 Warna Hangat dan Dingin.....	28
Gambar 2.29 Arti Warna Primer.....	29
Gambar 2.30 Arti Warna Sekunder.....	31
Gambar 2.31 Arti Warna Netral.....	32
Gambar 2.32 Gaya visual realistik	34
Gambar 2.33 Ilustrasi konseptual.....	35
Gambar 2.34 Ilustrasi diagram.....	35
Gambar 2.35 Ilustrasi abstrak Jackson Pollock	36
Gambar 2.36 Ilustrasi skeuomorphism dan flat design.....	36
Gambar 2.37 Tampilan sans serif.....	37
Gambar 2.38 Tampilan Script.....	38
Gambar 2.39 <i>Modular Golden Ratio Scale</i>	39
Gambar 2.40 <i>Alignment</i> pada Teks	40

Gambar 2.41 <i>Leading, Kerning, dan Tracking</i>	40
Gambar 2.42 Tampilan Tekstur Taktil.....	42
Gambar 2.43 Tampilan Tekstur Visual.....	43
Gambar 2.44 Buku “ <i>Relationship Equity</i> ”	44
Gambar 2.45 Buku “ <i>Universal Principles of Design</i> ”	44
Gambar 2.46 Buku “ <i>Good Listen</i> ”	45
Gambar 2.47 Buku “ <i>Getting to Resilient Mode</i> ”	45
Gambar 4.1 Wawancara Konselor dan Psikolog Klinis.....	76
Gambar 4.2 Wawancara Bersama Dosen dan Kaprodi DKV UMN.....	78
Gambar 4.3 Wawancara Bersama Psikolog Pendidikan.....	80
Gambar 4.4 Wawancara Bersama Praktisi DKV	82
Gambar 4.5 Jenis Plagiarisme yang Ditemukan Responden.....	87
Gambar 4.6 Grafik terkait Dampak Plagiarisme.....	88
Gambar 4.7 Skala Likert Kesulitan dalam Perancangan Karya.....	88
Gambar 4.8 Grafik terkait Pentingnya Konsep ATM.....	89
Gambar 4.9 Media Informasi yang memuat Metode ATM	90
Gambar 4.10 Grafik terkait Aspek yang Membuat Media Informasi Menarik.....	90
Gambar 4.11 <i>Pie Chart</i> terkait Kriteria Buku yang Efektif.....	91
Gambar 4.12 FGD Bersama Mahasiswa Semester Tiga, Lima, dan Tujuh.	92
Gambar 4.13 Cuplikan Halaman Buku “ <i>I See That</i> ”	93
Gambar 4.14 Cuplikan Halaman Buku “ <i>Laboratorium Architektury</i> ”	96
Gambar 4.15 <i>Mindmap</i> Perancangan	107
Gambar 4.16 <i>Keywords, Big Idea, dan Tone of Voice</i>	108
Gambar 4.17 <i>Moodboard Mood</i>	109
Gambar 4.18 <i>Moodboard Visual</i>	110
Gambar 4.19 <i>Moodboard Target Audience</i>	111
Gambar 4.20 <i>Katern</i> Buku	114
Gambar 4.21 <i>Typeface Figtree</i>	117
Gambar 4.22 <i>Typeface Pencilant</i>	117
Gambar 4.23 <i>Typeface Workspace Regular</i>	118
Gambar 4.24 Warna Primer	119
Gambar 4.25 Warna Sekunder	120
Gambar 4.26 Warna <i>Body Text</i>	121
Gambar 4.27 Palet Warna Ilustrasi Bab 1	122
Gambar 4.28 Palet Warna Ilustrasi Bab 2	123
Gambar 4.29 Palet Warna Bab 3.....	123
Gambar 4.30 Referensi gaya ilustrasi	124
Gambar 4.31 Sketsa Aset Visual.....	125
Gambar 4.32 Finalisasi Aset Visual.....	126
Gambar 4.33 Realisasi Ilustrasi Tokoh	127
Gambar 4.34 Proses Perancangan Judul Buku.....	127
Gambar 4.35 Sketsa Sampul Buku	129
Gambar 4.36 Grid Sampul Buku.....	129

Gambar 4.37 <i>Content plan</i> IG feeds	131
Gambar 4.38 Konten Feeds Instagram.....	132
Gambar 4.39 Sketsa IG Story.....	135
Gambar 4.40 Grid IG Story.....	135
Gambar 4.41 Implementasi IG Story	136
Gambar 4.42 <i>Grid Backdrop</i>	137
Gambar 4.43 Desain <i>Web Banner</i>	138
Gambar 4.44 Halaman QR Buku Fisik	139
Gambar 4.45 <i>Grid Weekly Planner</i>	140
Gambar 4.46 QR <i>Weekly Planner</i>	141
Gambar 4.47 Tampilan <i>Notebook</i>	141
Gambar 4 48 QR <i>Notebook</i>	142
Gambar 4 49 Desain <i>Card Holder</i>	142
Gambar 4.50 <i>Sticker Sheet</i>	144
Gambar 4.51 Desain <i>Mouse Pad</i> dan <i>Keychain</i>	144
Gambar 4.52 Desain <i>Tote Bag</i>	145
Gambar 4.53 Bimbingan Spesialis.....	146
Gambar 4.54 Beta Test Bersama Carla	150
Gambar 4.55 Beta Test Bersama Celyn	151
Gambar 4.56 Beta Test Bersama Kathleen	152
Gambar 4.57 Beta Test Bersama Jessica.....	153
Gambar 4.58 Tampilan Keseluruhan <i>E-book</i>	154
Gambar 4.59 <i>White Space</i> pada layout	156
Gambar 4.60 Prinsip Hirarki dan Keberlanjutan.....	157
Gambar 4.61 Prinsip Kesatuan dan Kesejajaran.....	158
Gambar 4.62 Typeface Figtree.....	159
Gambar 4.63 Typeface Pencilant Script.....	160
Gambar 4.64 Typeface Workspace	160
Gambar 4.65 Implementasi palet warna primer.....	161
Gambar 4.66 Warna pada Tipografi.....	162
Gambar 4.67 Warna pada Teks Halaman	162
Gambar 4.68 Kontinuitas pada Ilustrasi.....	163
Gambar 4.69 Ilustrasi Tokoh Bab 1	164
Gambar 4.70 Ilustrasi Tokoh Bab 2	165
Gambar 4.71 Ilustrasi Tokoh Bab 3	165
Gambar 4 72 Ilustrasi <i>Step-by-Step</i>	166
Gambar 4.73 Desain Sampul <i>E-Book</i>	167
Gambar 4.74 Desain Karakter pada Sampul <i>E-Book</i>	168
Gambar 4.75 Feeds Instagram.....	169
Gambar 4.76 Story Instagram	169
Gambar 4.77 Set-up <i>Backdrop Booktalk</i>	170
Gambar 4.78 Alur Membaca Desain <i>Backdrop</i>	171
Gambar 4.79 X-Banner	172

Gambar 4.80 Hirarki Desain X-Banner	173
Gambar 4.81 Mockup <i>Web Banner</i>	173
Gambar 4.82 Tampilan Buku Cetak.....	174
Gambar 4.83 Tampilan <i>Stationary</i>	175
Gambar 4.84 Tampilan Stiker.....	176
Gambar 4.85 Tampilan <i>Mouse Pad</i> dan <i>Keychain</i>	177
Gambar 4.86 Tampilan <i>Tote Bag</i>	177



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin.....	189
Lampiran B Form Bimbingan.....	196
Lampiran C <i>Non-Disclosure Agreement</i>	200
Lampiran D <i>Consent Form</i>	213
Lampiran E Kuesioner	214
Lampiran F Transkrip Wawancara.....	224
Lampiran G Transkrip FGD.....	255
Lampiran H Hasil Karya	262

