

**PERANCANGAN *ZINE* BAGI GENERASI Z DALAM
MENGHADAPI KONFLIK *GENERATION GAP*
DI KEHIDUPAN SOSIAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Joanna Abigail Wirawan

00000067636

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

**PERANCANGAN *ZINE* BAGI GENERASI Z DALAM
MENGHADAPI KONFLIK *GENERATION GAP*
DI KEHIDUPAN SOSIAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Joanna Abigail Wirawan

00000067636

**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 : Joanna Abigail Wirawan

Nomor Induk Mahasiswa 00000067636

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN ZINE BAGI GENERASI Z DALAM
MENGHADAPI KONFLIK *GENERATION GAP*
DI KEHIDUPAN SOSIAL**

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 Januari 2026



Joanna Abigail Wirawan

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Joanna Abigail Wirawan
NIM : 00000067636
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *ZINE* BAGI GENERASI Z
DALAM MENGHADAPI KONFLIK
GENERATION GAP DI KEHIDUPAN SOSIAL

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir sebagai berikut:

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 5 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Joanna Abigail Wirawan

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN ZINE BAGI GENERASI Z DALAM MENGHADAPI KONFLIK *GENERATION GAP* DI KEHIDUPAN SOSIAL

Oleh

Nama Lengkap : Joanna Abigail Wirawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067636
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026
Pukul 16.00 s.d. 16.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

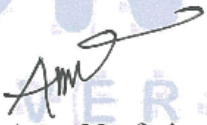
Ketua Sidang


Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049

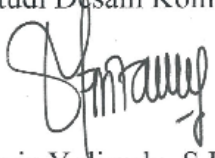
Penguji


Lia Herna S.Sn., M.M.
_0315048108/ 081472

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

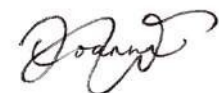
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Joanna Abigail Wirawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067636
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ZINE BAGI GENERASI Z
DALAM MENGHADAPI KONFLIK
GENERATION GAP DI KEHIDUPAN SOSIAL

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, 5 Januari 2026



Joanna Abigail Wirawan

KATA PENGANTAR

Puji syukur bagi Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas rahmat-Nya, penulisan proposal "Perancangan *Zine* bagi Generasi Z dalam Menghadapi Konflik *Generation Gap* di Kehidupan Sosial" dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Penyelesaian proposal ini hanya mungkin terjadi berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini izinkanlah penulis untuk menyampaikan rasa terima kasih setulus-tulusnya 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. Dr. Anne Nurfarina, M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga penulis, terutama ayah, Henoch, dan ibu, Lina, yang telah memberikan bantuan dukungan material, moral, dan doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman seperjuangan penulis, Margaretha, Felicia Athalia, Claudia Tjahjadi, dan Ailsa Anggari yang telah berjuang serta berjerih lelah dalam penyelesaian tugas akhir sebagai syarat kelulusan bersama.
7. Teman terkasih penulis, Fathan Argya, yang kerap memberi dukungan, semangat, dan bantuan emosional tanpa henti kepada penulis.

Akhir kata, penulis harap perancangan karya ini dapat memberikan dampak positif, baik sebagai sumber informasi, inspirasi, serta refleksi bagi setiap pembacanya, terutama generasi Z dalam menghadapi konflik lintas generasi.

Tangerang, 5 Januari 2026



Joanna Abigail Wirawan

PERANCANGAN *ZINE* BAGI GENERASI Z DALAM MENGHADAPI KONFLIK *GENERATION GAP* DI KEHIDUPAN SOSIAL

Joanna Abigail Wirawan

ABSTRAK

Kompleksitas karakteristik dari generasi yang berbeda seringkali memicu munculnya perbedaan pandangan, terutama antara generasi yang hidup saling berinteraksi dalam berbagai aspek kehidupan sosial di kota urban seperti Jakarta dan Tangerang Selatan. Ini yang disebut dengan *generation gap*. Namun kurangnya pemahaman akan perbedaan ini kerap memunculkan stereotip negatif yang memicu konflik sosial dan berujung pada terancamnya keberlangsungan sosial, terhambatnya kolaborasi, dan rusaknya hubungan antar generasi di lingkup sosial secara multidimensional, terlebih karena belum ada media yang memberi informasi mendalam tentang perbedaan karakteristik generasi. Untuk meminimalisir konflik tersebut, penelitian ini merancang *zine* berisi informasi bagi Generasi Z, yang kini kerap menjadi sasaran stereotip tetapi juga berpotensi sebagai jembatan lintas generasi, dengan tujuan meningkatkan pemahaman Generasi Z tentang perbedaan karakteristik generasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner, wawancara ahli, FGD, studi eksisting, dan studi referensi. Sementara metode perancangan merujuk pada metode Design Thinking Dygert. Hasil perancangan dievaluasi melalui *alpha* dan *beta test*. Selain *zine*, penulis juga merancang media sekunder berupa media sosial Instagram *feeds post*, *merchandise*, *gimmick*, serta *art book*. Diharapkan hasil penelitian dapat menjadi sarana edukatif yang membantu Generasi Z dalam memahami perbedaan karakteristik generasi guna menghadapi dan berupaya meminimalisir konflik lintas generasi di kehidupan sosial.

Kata kunci: Perancangan *Zine* Informatif, Generasi Z, Konflik *Generation Gap*

DESIGNING ZINE FOR GENERATION Z IN ADRESSING GENERATION GAP CONFLICTS WITHIN SOCIAL LIFE

Joanna Abigail Wirawan

ABSTRACT (English)

The complexity of characteristics across different generations often gives rise to divergent perspectives, particularly among generations that interact within various dimensions of social life in urban areas such as Jakarta and South Tangerang. This condition is commonly referred to as the generation gap. However, the lack of understanding regarding these differences frequently leads to negative stereotypes that trigger social conflict and ultimately threaten social continuity, hinder collaboration, and damage intergenerational relationships in multidimensional social contexts. These issues are further exacerbated by the absence of media that provides in-depth information about generational characteristics. To mitigate such conflicts, this study develops a zine containing information targeted at Generation Z, a group that is frequently subjected to stereotypes yet holds the potential to serve as an intergenerational bridge. The zine aims to enhance Generation Z's understanding of generational differences. This research employs a qualitative approach, utilizing data collection methods including questionnaires, expert interviews, focus group discussions, existing studies, and literature review. The design process refers to Dygert's Design Thinking method, and the outcomes are evaluated through alpha and beta testing. In addition, this study also produces secondary media in the form of Instagram feed posts, merchandise, gimmick, and an art book. The results of this research are expected to function as an educational medium that supports Generation Z in understanding generational differences, thereby enabling them to reduce intergenerational conflicts in social life.

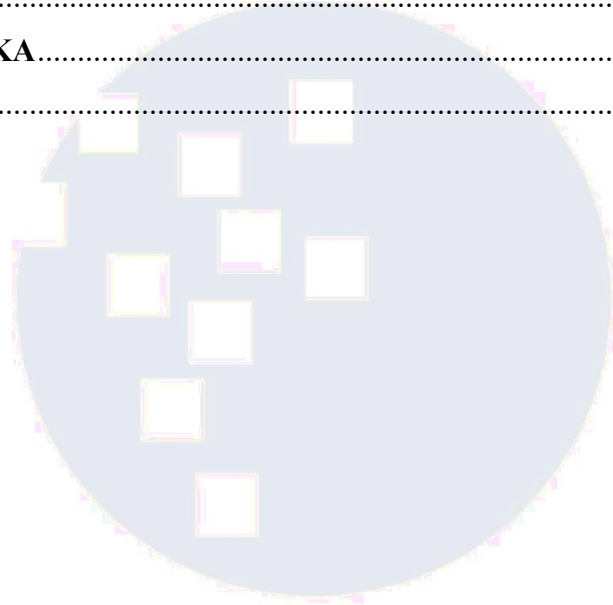
Keywords: *Designing Informational Zine, Generation Z, Generation Gap Conflicts*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi.....	5
2.1.1 Media Informasi Digital	5
2.1.2 Media Informasi Cetak	6
2.2 Zine.....	7
2.2.1 Sejarah Zine	8
2.2.2 Jenis Zine	12
2.2.3 Elemen Visual Zine	14
2.2.4 Karakteristik Zine	31
2.2.5 Produksi Zine	33
2.2.6 Fungsi Zine	41
2.2.7 Zine Sebagai Media Alternatif.....	42
2.2.8 Zine di Era Digital.....	43

2.3 <i>Generation Gap</i>	44
2.3.1 Klasifikasi Generasi	45
2.3.2 Teori Generasi	46
2.3.3 Perbedaan Karakteristik Generasi dan Stereotip Generasi	47
2.3.4 Stereotip Lintas Generasi	48
2.3.5 Konflik <i>Generation Gap</i>	49
2.4 Generasi Z	50
2.4.1 Stereotip Tentang Generasi Z	51
2.4.2 Karakteristik Generasi Z	51
2.4.3 Generasi Z dan Media Literasi	53
2.5 Penelitian yang Relevan	54
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	56
3.1 Subjek Perancangan	56
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	57
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	59
3.3.1 Wawancara Mendalam	60
3.3.2 Kuesioner	69
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	73
3.3.4 Studi Eksisting	75
3.3.5 Studi Referensi	76
3.3.6 <i>Alpha Test</i>	76
3.3.6 <i>Beta Test</i>	78
BAB IV HASIL & PEMBAHASAN PERANCANGAN	81
4.1 Hasil Perancangan	81
4.1.1 <i>Emphatize</i>	81
4.1.2 <i>Define</i>	112
4.1.3 <i>Ideate</i>	122
4.1.4 <i>Prototype</i>	154
4.1.5 <i>Test</i>	199
4.1.6 Bimbingan Spesialis	212
4.1.7 Kesimpulan Perancangan	216
4.2 Pembahasan Perancangan	216

4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	216
4.2.2 Analisis Desain <i>Zine</i>	218
4.2.3 Analisis Media Sekunder.....	230
4.2.6 Anggaran	233
BAB V PENUTUP	235
5.1 Simpulan	235
5.2 Saran	236
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN	xxi



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Zine</i>	8
Gambar 2.2 <i>Zine</i> The Comet.....	8
Gambar 2.3 <i>Zine</i> Berpengaruh.....	9
Gambar 2.4 <i>Zine</i> Jaka.....	10
Gambar 2.5 <i>Zine</i> Tigabelas.....	11
Gambar 2.6 <i>Zine</i> Revograms.....	11
Gambar 2.7 <i>E-Zine</i> Kommunarars HMPSArs UNPAR.....	12
Gambar 2.8 Penerapan <i>Sequence</i>	15
Gambar 2.9 Penerapan <i>Emphasis</i>	15
Gambar 2.10 Penerapan <i>Balance</i> Simetris.....	16
Gambar 2.11 Penerapan <i>Balance</i> Asimetris.....	16
Gambar 2.12 Penerapan <i>Unity</i>	16
Gambar 2.13 <i>Symmetrical Grid</i> (Atas); <i>Asymmetrical Grid</i> (Bawah).....	17
Gambar 2.14 <i>Single-column Grid</i>	18
Gambar 2.15 <i>Two-column Grid</i> Asimetris (Kiri); Simetris (Kanan).....	18
Gambar 2.16 <i>Multi-column Grid</i>	19
Gambar 2.17 <i>Modular Grid</i>	19
Gambar 2.18 Margin Simetris (Kiri); Margin Asimetris (Kanan).....	20
Gambar 2.19 Contoh <i>Supporting Partner Relationship</i>	20
Gambar 2.20 Contoh <i>Symphatetic Relationship</i>	21
Gambar 2.21 Contoh <i>Contrasting Relationship</i>	21
Gambar 2.22 Contoh Tipografi <i>Old Style/ Humanist</i>	22
Gambar 2.23 Contoh Tipografi <i>Transitional</i>	22
Gambar 2.24 Contoh Tipografi <i>Modern</i>	23
Gambar 2.25 Contoh Tipografi <i>Slab Serif/ Egyptian</i>	23
Gambar 2.26 Contoh Tipografi <i>Sans Serif</i>	23
Gambar 2.27 Contoh Tipografi <i>Blackletter/ Gothic</i>	24
Gambar 2.28 Contoh Tipografi <i>Script</i>	24
Gambar 2.29 Contoh Tipografi <i>Display</i>	24
Gambar 2.30 <i>Hue</i> (kiri); <i>Saturation</i> (tengah); <i>Value</i> (kanan).....	25
Gambar 2.31 <i>Subtractive Color</i> (bawah); <i>Additive Color</i> (atas).....	26
Gambar 2.32 <i>Complementary Scheme</i>	26
Gambar 2.33 <i>Split-Complementary Scheme</i>	26
Gambar 2.34 <i>Double-Complementary Scheme</i>	27
Gambar 2.35 <i>Analogous Scheme</i>	27
Gambar 2.36 <i>Triadic Scheme</i>	27
Gambar 2.37 <i>Monochromatic Scheme</i>	27
Gambar 2.38 Fotografi dalam <i>Photo-zine</i>	29
Gambar 2.39 Ilustrasi dalam <i>Zine</i>	30
Gambar 2.40 Contoh <i>Whitespace</i>	30

Gambar 2.41 Contoh Tekstur Taktil	30
Gambar 2.42 Contoh Tekstur Visual	31
Gambar 2.43 Zine dengan Teknik <i>Photocopy/ Xerox</i>	34
Gambar 2.44 Zine dengan Teknik <i>Linocut</i>	34
Gambar 2.45 Zine dengan Teknik <i>Silk Screen</i>	35
Gambar 2.46 Zine dengan Teknik <i>Letterpress</i>	35
Gambar 2.47 Zine dengan Teknik <i>Stencils</i>	35
Gambar 2.48 Zine dengan Teknik <i>Mimeograph</i>	36
Gambar 2.49 Zine dengan Teknik <i>Digital</i>	36
Gambar 3.1 Design Thinking by Dygert & Granahan (2019)	58
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara dengan Talk Mental Health Indonesia	82
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara dengan Peneliti Psikologi Sosial.....	85
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara dengan Medium Bookstore	88
Gambar 4.4 Dokumentasi Wawancara dengan Jakarta Book Party.....	90
Gambar 4.5 Dokumentasi Wawancara dengan Berkutubuku	92
Gambar 4.6 Dokumentasi Wawancara dengan Zine Zan Zun	95
Gambar 4.7 Dokumentasi Wawancara dengan Rumput Tetangga	97
Gambar 4.8 Dokumentasi FGD	105
Gambar 4.9 Studi Eksisting <i>Game Kembara Amin</i>	109
Gambar 4.10 Studi Referensi Balabuh Magazine.....	110
Gambar 4.11 Studi Referensi Ektended Warranty	111
Gambar 4.12 <i>Empathy Map</i>	115
Gambar 4.13 <i>User Persona</i>	117
Gambar 4.14 <i>User Journey</i>	118
Gambar 4.15 <i>User Flow</i>	121
Gambar 4.16 <i>Mindmap</i>	122
Gambar 4.17 <i>Tone of Voice</i>	124
Gambar 4.18 <i>Moodboard</i>	142
Gambar 4.19 <i>Reference Board</i>	143
Gambar 4.20 <i>Stylescape</i>	144
Gambar 4.21 Sketsa Format Tiga Zine dalam Komposisi Rangkaian	145
Gambar 4.22 <i>Flat Plan Zine Pertama</i>	147
Gambar 4.23 <i>Flat Plan Zine Kedua</i>	147
Gambar 4.24 <i>Flat Plan Zine Ketiga</i>	148
Gambar 4.25 Eksplorasi Warna <i>Color Palette</i>	149
Gambar 4.26 Alternatif <i>Typeface Heading</i>	151
Gambar 4.27 <i>Typeface Heading Libre Caslon Condensed</i>	151
Gambar 4.28 Alternatif <i>Typeface Body Text</i>	152
Gambar 4.29 <i>Typeface Body Text Encode Sans</i>	152
Gambar 4.30 <i>Typeface Homemade Apple</i>	153
Gambar 4.31 <i>Grid Zine Pertama</i>	155
Gambar 4.32 <i>Grid Verso Zine Kedua</i>	155
Gambar 4.33 <i>Grid Recto Zine Kedua</i>	156

Gambar 4.34 <i>Grid Zine</i> Ketiga	156
Gambar 4.35 Referensi Logo	156
Gambar 4.36 Sketsa Eksplorasi Logo	157
Gambar 4.37 Eksplorasi Finalisasi Logo	157
Gambar 4.38 Logo	158
Gambar 4.39 Referensi Pola	158
Gambar 4.40 Sketsa Pola	159
Gambar 4.41 Eksplorasi Pola	159
Gambar 4.42 Pola	160
Gambar 4.43 Implementasi Pola	160
Gambar 4.44 Referensi Ilustrasi <i>Shape Burst</i>	160
Gambar 4.45 Sketsa Ilustrasi <i>Shape Burst</i>	161
Gambar 4.46 Implementasi Pola	161
Gambar 4.47 Referensi <i>Shape</i> Geometris	162
Gambar 4.48 Referensi Tekstur	162
Gambar 4.49 Referensi Ilustrasi Keseluruhan	162
Gambar 4.50 Proses Ilustrasi Panci Terbakar pada <i>Zine</i> Pertama	163
Gambar 4.51 Proses Ilustrasi Panci Terbuka pada <i>Zine</i> Pertama	163
Gambar 4.52 Proses Ilustrasi Generasi Berkonflik pada <i>Zine</i> Pertama	163
Gambar 4.53 Proses Ilustrasi Karakter Manusia pada <i>Zine</i> Kedua	164
Gambar 4.54 Proses Ilustrasi Manusia pada <i>Zine</i> Kedua	164
Gambar 4.55 Proses Ilustrasi Bunga Generasi pada <i>Zine</i> Kedua	165
Gambar 4.56 Proses Ilustrasi Bunga pada <i>Zine</i> Ketiga	166
Gambar 4.57 Proses Ilustrasi pada <i>Zine</i> Ketiga	166
Gambar 4.58 Proses <i>Editing</i> Foto <i>Zine</i> Pertama	168
Gambar 4.59 Proses <i>Editing</i> Foto <i>Zine</i> kedua	168
Gambar 4.60 Referensi <i>Cover Zine</i> Pertama	169
Gambar 4.61 Sketsa <i>Cover Zine</i> Pertama	169
Gambar 4.62 Eksplorasi <i>Cover Zine</i> Pertama	170
Gambar 4.63 <i>Cover Zine</i> Pertama	170
Gambar 4.64 Sketsa <i>Cover Zine</i> Kedua	171
Gambar 4.65 Referensi <i>Cover Zine</i> Kedua	171
Gambar 4.66 <i>Cover Zine</i> Kedua	172
Gambar 4.67 Sketsa <i>Cover Zine</i> Ketiga	172
Gambar 4.68 Eksplorasi <i>Cover Zine</i> Ketiga	172
Gambar 4.69 <i>Cover Zine</i> Ketiga	173
Gambar 4.70 Referensi <i>Paper Belt</i>	173
Gambar 4.71 Sketsa <i>Paper Belt</i>	174
Gambar 4.72 Eksplorasi <i>Paper Belt</i>	174
Gambar 4.73 Eksplorasi Kerangka <i>Paper Belt</i>	174
Gambar 4.74 Sebelum (Kiri) dan Setelah (Kanan) Revisi <i>Paper Belt</i>	175
Gambar 4.75 <i>Paper Belt</i>	175
Gambar 4.76 Layout Halaman 10 <i>Zine</i> Pertama	176

Gambar 4.77 <i>Layout</i> Halaman 4 dan 5 <i>Zine</i> Pertama	176
Gambar 4.78 <i>Layout</i> Halaman <i>Verso</i> <i>Zine</i> Kedua	177
Gambar 4.79 <i>Layout</i> Halaman <i>Recto</i> <i>Zine</i> Kedua	177
Gambar 4.80 <i>Layout</i> Halaman <i>Zine</i> Ketiga	177
Gambar 4.81 Referensi Desain Halaman Isi <i>Tipped-In</i> <i>Zine</i> Kedua.....	178
Gambar 4.82 Sketsa Desain Halaman Isi <i>Tipped-In</i> <i>Zine</i> Kedua	178
Gambar 4.83 Desain Halaman Isi <i>Tipped-In</i> <i>Zine</i> Kedua.....	178
Gambar 4.84 Referensi Desain Halaman Isi <i>Zine</i> Kedua	179
Gambar 4.85 Sketsa Desain Halaman Isi <i>Zine</i> Kedua	179
Gambar 4.86 Desain Halaman Isi <i>Zine</i> Kedua	180
Gambar 4.87 Referensi Desain Halaman Isi <i>Laid-In</i> <i>Zine</i> Ketiga	180
Gambar 4.88 Sketsa Desain Halaman Isi <i>Laid-In</i> <i>Zine</i> Ketiga	180
Gambar 4.89 Desain Halaman Isi <i>Laid-In</i> <i>Zine</i> Ketiga	181
Gambar 4.90 Referensi Halaman Interaktif <i>Zine</i> Pertama.....	181
Gambar 4.91 Sketsa Halaman Interaktif <i>Zine</i> Pertama.....	181
Gambar 4.92 Desain Halaman Interaktif <i>Wheel Die-Cut</i> <i>Zine</i> Pertama	182
Gambar 4.93 Referensi Halaman Interaktif Stiker <i>Zine</i> Pertama	182
Gambar 4.94 Eksplorasi Halaman Interaktif Stiker <i>Zine</i> Pertama.....	182
Gambar 4.95 Halaman Interaktif Stiker <i>Zine</i> Pertama.....	183
Gambar 4.96 Halaman Interaktif Kacamata <i>Zine</i> Pertama	183
Gambar 4.97 Halaman Interaktif Kacamata <i>Zine</i> Pertama	184
Gambar 4.98 Halaman Interaktif Kacamata <i>Zine</i> Pertama	184
Gambar 4.99 Referensi Halaman Interaktif Tiket Bioskop <i>Zine</i> Kedua.....	184
Gambar 4.100 Halaman Interaktif Tiket Bioskop <i>Zine</i> Kedua	185
Gambar 4.101 Halaman Interaktif Amplop <i>Zine</i> Kedua.....	185
Gambar 4.102 Referensi Halaman Interaktif Merobek <i>Zine</i> Kedua	185
Gambar 4.103 Halaman Interaktif Merobek <i>Zine</i> Kedua	186
Gambar 4.104 Referensi Halaman Interaktif <i>Zine</i> Ketiga	186
Gambar 4.105 Sketsa Desain Halaman Interaktif <i>Zine</i> Ketiga	187
Gambar 4.106 Sketsa Desain Halaman Interaktif Origami <i>Zine</i> Ketiga.....	187
Gambar 4.107 Eksplorasi Warna Desain Halaman Interaktif Origami <i>Zine</i> Ketiga.....	188
Gambar 4.108 Desain Halaman Interaktif Origami <i>Zine</i> Ketiga	188
Gambar 4.109 Referensi Desain Halaman Interaktif Wadah Origami <i>Zine</i> Ketiga.....	188
Gambar 4.110 Sketsa Desain Halaman Interaktif Wadah Origami <i>Zine</i> Ketiga	189
Gambar 4.111 Ilustrasi Desain Halaman Interaktif Wadah Origami <i>Zine</i> Ketiga	189
Gambar 4.112 Desain Halaman Interaktif Wadah Origami <i>Zine</i> Ketiga	190
Gambar 4.113 Perencanaan Media Sekunder Media Sosial	192
Gambar 4.114 Final Desain Media Sekunder Media Sosial	193
Gambar 4.115 Eksplorasi Media Sekunder Post Promosi Media Sosial	193
Gambar 4.116 Desain Media Sekunder Post Promosi Media Sosial	194
Gambar 4.117 Referensi Media Sekunder <i>Zine Keychain</i>	194
Gambar 4.118 Referensi Desain Media Sekunder <i>Zine Keychain</i>	195
Gambar 4.119 Proses Desain Media Sekunder <i>Zine Keychain</i>	195

Gambar 4.120 Desain Media Sekunder <i>Zine Keychain</i>	196
Gambar 4.121 Desain Media Sekunder Stiker.....	196
Gambar 4.122 Desain Media Sekunder Stiker WhatsApp.....	197
Gambar 4.123 Referensi Desain Media Sekunder <i>Bookmark</i>	197
Gambar 4.124 Desain Media Sekunder <i>Bookmark</i>	197
Gambar 4.125 Referensi Desain Media Sekunder Pen.....	198
Gambar 4.126 Sketsa Desain Media Sekunder Pen.....	198
Gambar 4.127 Desain Media Sekunder Pen	198
Gambar 4.128 <i>Banner</i> Karya dan <i>Banner</i> QR Kuesioner <i>Alpha Test</i>	199
Gambar 4.129 <i>Cover Zine</i> Pertama Sebelum <i>Alpha Test</i>	206
Gambar 4.130 <i>Cover Zine</i> Pertama Setelah <i>Alpha Test</i>	207
Gambar 4.131 <i>Zine</i> Pertama Sebelum (Kiri) dan Setelah (Kanan) <i>Alpha Test</i>	207
Gambar 4.132 Halaman Kacamata Sebelum (Kiri) dan Setelah (Kanan) <i>Alpha Test</i>	208
Gambar 4.133 Halaman Stiker Sebelum (Kiri) dan Setelah (Kanan) <i>Alpha Test</i>	209
Gambar 4.134 <i>Cover Zine</i> Kedua Setelah <i>Alpha Test</i>	209
Gambar 4.135 <i>Zine</i> Kedua Sebelum (Atas) dan Setelah (Bawah) <i>Alpha Test</i>	210
Gambar 4.136 <i>Cover Zine</i> Kedua Sebelum (Kiri) dan Setelah (Kanan) <i>Alpha Test</i>	210
Gambar 4.137 Referensi Penjilidan <i>Zine</i> Kedua.....	211
Gambar 4.138 Proses Perbaikan Penjilidan <i>Zine</i> Kedua Setelah <i>Alpha Test</i>	211
Gambar 4.139 Penjilidan <i>Zine</i> Kedua Setelah <i>Alpha Test</i>	212
Gambar 4.140 Revisi <i>Cover Zine</i> Kedua	212
Gambar 4.141 Halaman Amplop <i>Zine</i> Kedua Sebelum Bimbingan Spesialis.....	213
Gambar 4.142 Halaman Amplop <i>Zine</i> Kedua Setelah Bimbingan Spesialis	213
Gambar 4.143 Halaman Tiket Bioskop <i>Zine</i> Kedua Setelah Bimbingan Spesialis	214
Gambar 4.144 Halaman Karakteristik <i>Zine</i> Kedua Sebelum Bimbingan Spesialis	215
Gambar 4.145 Halaman Karakteristik <i>Zine</i> Kedua Setelah Bimbingan Spesialis	215
Gambar 4.146 Halaman Karakteristik <i>Zine</i> Kedua Setelah Bimbingan Spesialis	215
Gambar 4.147 Dokumentasi Pelaksanaan <i>Beta Test</i>	217
Gambar 4.148 Dokumentasi Penulis dan Partisipan <i>Beta Test</i>	218
Gambar 4.149 Pola	219
Gambar 4.150 <i>Layout Zine</i> Pertama	219
Gambar 4.151 Halaman Interaktif <i>Wheel Die-Cut Zine</i> Pertama	220
Gambar 4.152 <i>Layout</i> Halaman Interaktif Kacamata 3D <i>Zine</i> Pertama	220
Gambar 4.153 Halaman Interaktif Kacamata 3D <i>Zine</i> Pertama	221
Gambar 4.154 Halaman Interaktivitas Stiker <i>Zine</i> Pertama	221
Gambar 4.155 Halaman Kalkir <i>Zine</i> Pertama.....	222
Gambar 4.156 Penjilidan <i>Zine</i> Pertama	222
Gambar 4.157 <i>Cover Zine</i> Kedua	223
Gambar 4.158 <i>Layout Zine</i> Kedua.....	224
Gambar 4.159 Penjilidan <i>Zine</i> Kedua.....	224
Gambar 4.160 <i>Layout Zine</i> Kedua.....	225
Gambar 4.161 <i>Layout Zine</i> Kedua.....	226
Gambar 4.162 <i>Layout Zine</i> Kedua.....	227

Gambar 4.163 <i>Layout Zine Kedua</i>	228
Gambar 4.164 <i>Halaman Origami Zine Ketiga</i>	228
Gambar 4.165 <i>Origami Zine Ketiga</i>	229
Gambar 4.166 <i>Puzzle Labirin Zine Ketiga</i>	229
Gambar 4.167 <i>Layout Zine Ketiga</i>	230
Gambar 4.168 <i>Mockup Rangkaian Zine</i>	230
Gambar 4.169 <i>Mockup Media Sekunder Zine Keychain</i>	231
Gambar 4.170 <i>Mockup Media Sekunder Stiker WhatsApp</i>	231
Gambar 4.171 <i>Mockup Media Sekunder Bookmark</i>	232
Gambar 4.172 <i>Mockup Media Sekunder Pen</i>	232



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	54
Tabel 3.1 Pertanyaan Kuisisioner	71
Tabel 3.2 Pertanyaan <i>Alpha Test</i>	76
Tabel 4.1 Pertanyaan Kuesioner Bagian Satu.....	99
Tabel 4.2 Pertanyaan Kuisisioner Bagian Dua	99
Tabel 4.3 Pertanyaan Kuisisioner Bagian Tiga	102
Tabel 4.4 Pertanyaan Kuisisioner Bagian Empat	102
Tabel 4.5 SWOT Studi Eksisting <i>Game</i> Kembara Amin.....	109
Tabel 4.6 Alternatif Pemilihan <i>Big Idea</i>	123
Tabel 4.7 Alternatif Judul	128
Tabel 4.8 <i>Design Brief</i>	131
Tabel 4.9 Struktur Isi Konten <i>Zine</i>	134
Tabel 4.10 Konsep Interaktivitas	138
Tabel 4.11 <i>Color Palette</i>	149
Tabel 4.12 Media Sekunder	190
Tabel 4.13 Kuesioner <i>Alpha Test</i> Pengalaman Membaca	200
Tabel 4.14 Kuesioner <i>Alpha Test</i> Desain dan Visual	201
Tabel 4.15 Kuesioner <i>Alpha Test</i> Isi dan Interaktivitas	203
Tabel 4.16 Kuesioner <i>Alpha Test</i> Kesimpulan	205
Tabel 4.17 Anggaran.....	233
Tabel 4.18 Anggaran Produksi	233



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxvi
Lampiran Berita Acara Pembimbingan.....	xxix
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xli
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xlvi
Lampiran Pertanyaan Kuesioner.....	xlvi
Lampiran Transkrip Wawancara Narasumber 1.....	lv
Lampiran Transkrip Wawancara Narasumber 2.....	lxv
Lampiran Transkrip Wawancara Narasumber 3.....	lxxvi
Lampiran Transkrip Wawancara Narasumber 4.....	lxxxv
Lampiran Transkrip Wawancara Narasumber 5.....	xc
Lampiran Transkrip Wawancara Narasumber 6.....	civ
Lampiran Transkrip Wawancara Narasumber 7.....	cix
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	cxviii
Lampiran Pertanyaan <i>Alpha Test</i>	cxxxii
Lampiran Transkrip <i>Beta Test</i>	cxl
Lampiran Dokumentasi.....	cxlvi

