

**PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL
TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL JAWA TENGAH**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Angeline Charvia Virginita

00000071259

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL
TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL JAWA TENGAH**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Angeline Charvia Virginita

00000071259

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

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Angeline Charvia Virginita

Nomor Induk Mahasiswa : 00000071259

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL

TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL JAWA TENGAH

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, 12 Desember 2025



(Angeline Charvia Virginita)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Angeline Charvia Virginita
NIM : 00000071259
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL
TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL
JAWA TENGAH**

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

- ☐ 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 menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 5 Desember 2025
Yang Menyatakan,



(Angeline Charvia Virginita)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL
TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL JAWA TENGAH**

Oleh

Nama Lengkap : Angeline Charvia Virginita
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071259
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

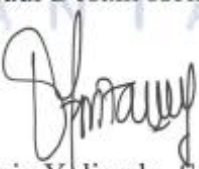
Penguji


Jupiter Natanael, S.Ds., M.M.
4962776677130212/ 079634

Pembimbing


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/ 038953

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 : Angeline Charvia Virginita
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071259
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA
DIGITAL TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL JAWA TENGAH

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, 8 Januari 2026

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Angeline Charvia Virginita)

* 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 saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini dengan baik. Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan mata kuliah Seminar Proposal di Universitas Multimedia Nusantara. Proposal tugas akhir ini dibuat dengan berbagai sumber literatur dan beberapa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan proposal tugas akhir ini, yaitu 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. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang dengan kesabaran di luar dugaan, ketelitian, serta komentar yang sering kali singkat namun bermakna panjang, disertai koreksi yang tak jarang menyadarkan, telah mengantarkan tugas akhir ini dari sekadar “konsep” menjadi sesuatu yang akhirnya dapat dipertanggungjawabkan.
5. Agung Susila Hadi, S.Sn., selaku Narasumber yang telah memberikan informasi dan pengetahuan mengenai perkembangan permainan tradisional.
6. Jihan Rienita, selaku Narasumber yang telah memberikan informasi dan pengetahuan tentang aspek desain, bahasa, ilustrasi, dan pengalaman dalam menyajikan konten *website*.
7. Rafael, Rizky, Olivia, Netha, Davin, Haya, Iren, Ryas sebagai peserta FGD yang telah bersedia untuk berdiskusi mengenai sejauh mana anak-anak mengenal, memainkan, dan menilai permainan tradisional.
8. Christopher Reynard Gian Hiwono dan Angela Merici Mira Lusiana yang telah bersedia memberi dukungan dalam setiap proses penyusunan tugas akhir ini.

9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman-teman yang telah memberikan dukungan dan bantuin selama proses perancangan penelitian

Saya berharap proposal ini dapat menjadi dasar yang kuat dalam perancangan tugas akhir serta berkontribusi dalam bidang desain komunikasi visual, memberikan wawasan dan manfaat bagi pembaca.

Tangerang, 8 Januari 2026



(Angeline Charvia Virginita)



PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA DIGITAL TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL JAWA TENGAH

(Angeline Charvia Virginita)

ABSTRAK

Akibat perkembangan teknologi yang pesat dan perubahan pola hidup masyarakat, permainan tradisional di Indonesia, khususnya di Jawa Tengah, semakin ditinggalkan. Permainan digital yang menawarkan visual menarik dan kemudahan akses lebih diminati anak-anak dibandingkan permainan tradisional yang kaya akan nilai sosial, historis, dan edukatif. Sayangnya, minimnya media informasi yang menarik dan edukatif membuat generasi muda semakin sulit mengenal dan memainkan permainan tradisional. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan upaya dokumentasi yang dikemas secara menarik agar dapat membangkitkan minat anak-anak. Salah satu solusinya adalah pengembangan ensiklopedia digital yang menyajikan informasi dengan pendekatan yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, yang mencakup studi literatur, wawancara dengan praktisi budaya, FGD kepada anak-anak, serta observasi langsung terhadap permainan tradisional yang masih dimainkan. Data awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak tidak mengenal permainan tradisional karena minimnya eksposur terhadap informasi yang relevan dan menarik bagi mereka. Oleh karena itu, ensiklopedia digital diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam mendokumentasikan sekaligus memperkenalkan kembali permainan tradisional Jawa Tengah dengan cara yang sesuai dengan karakteristik dan preferensi generasi saat ini.

Kata kunci: Permainan tradisional, dokumentasi budaya, ensiklopedia digital

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING A DIGITAL ENCYCLOPEDIA ABOUT TRADITIONAL GAMES OF CENTRAL JAVA

Angeline Charvia Virginita

ABSTRACT (English)

Due to rapid technological developments and changes in people's lifestyles, traditional games in Indonesia, especially in Central Java, are increasingly being abandoned. Digital games that offer attractive visuals and ease of access are more popular with children than traditional games that are rich in social, historical, and educational values. Unfortunately, the lack of interesting and educational media makes it increasingly difficult for the younger generation to learn about and play traditional games. To overcome this problem, documentation efforts that are packaged in an interesting way are needed to spark children's interest. One solution is the development of a digital encyclopedia that presents information in a more interesting and easy-to-understand manner. This study uses a qualitative method with a descriptive approach, which includes literature studies, interviews with cultural practitioners, focus group discussions with children, and direct observation of traditional games that are still being played. Initial data shows that most children are unfamiliar with traditional games due to a lack of exposure to relevant and interesting information. Therefore, a digital encyclopedia is expected to be an effective solution in documenting and reintroducing traditional games of Central Java in a way that suits the characteristics and preferences of the current generation.

Keywords: *Traditional games, cultural documentation, digital encyclopedia*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	i
DAFTAR GAMBAR	ii
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Ensiklopedia Digital	7
2.1.1 Perkembangan Ensiklopedia	8
2.1.2 Jenis-jenis Ensiklopedia	8
2.1.3 Karakteristik Ensiklopedia Digital	9
2.1.4 Manfaat Ensiklopedia	9
2.2 Elemen-elemen Desain Ensiklopedia Digital	10
2.2.1 Z – Pattern	11
2.2.2 Tipografi	12
2.2.3 Warna	16
2.2.4 Layout	22
2.2.5 Garis	23
2.2.6 Hirarki Visual	24

2.2.7 Grid	25
2.2.8 Spacing	30
2.2.9 Ilustrasi	31
2.2.10 Interaktivitas dan Navigasi	43
2.2.11 <i>User Interface (UI)</i>	48
2.2.12 <i>User Experience (UX)</i>	52
2.3 Jawa Tengah	54
2.3.1 Pembagian Wilayah Jawa Tengah	54
2.4 Permainan Tradisional	55
2.4.1 Klasifikasi Permainan Tradisional	56
2.4.2 Jenis-jenis Permainan Tradisional	56
2.4.3 Manfaat Permainan Tradisional	57
2.5 Anak umur 6-12 Tahun	57
2.6 Penelitian yang Relevan	57
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	60
3.1 Subjek Perancangan	60
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	62
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	64
3.3.1 Observasi	64
3.3.2 Wawancara	65
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	68
3.3.4 Studi Eksisting	70
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	71
4.1 Hasil Perancangan	71
4.1.1 <i>Empathize</i>	71
4.1.2 <i>Define</i>	91
4.1.3 <i>Ideate</i>	95
4.1.4 <i>Prototype</i>	114
4.2 Pembahasan Perancangan	148
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	149
4.2.2 Analisis Desain <i>Layout</i> Ensiklopedia Digital	151
4.2.3 Analisis Desain Billboard Ads	155

4.2.4 Analisis Desain Post Feeds Instagram.....	156
4.2.5 Analisis Desain <i>Standing Holder</i>	162
4.2.6 Analisis Desain Ads on E-learning	163
4.2.7 Analisis Desain Merch T-Shirt.....	165
4.2.8 Desain Merch <i>Notebook</i>	165
4.2.9 Anggaran.....	166
BAB V PENUTUP	169
5.1 Simpulan	169
5.2 Saran	170
DAFTAR PUSTAKA	172
LAMPIRAN	176



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jumlah Kabupaten/Kota di Provinsi Jawa Tengah, 2024	54
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan.....	58
Tabel 4.1 Tabel SWOT Ensiklopedia Negeriku	87
Tabel 4.2 Tabel SWOT Buku Digital ‘Serunya Permainan Tradisional’	89
Tabel 4.3 Tabel SWOT Buku Siswa Permainan Tradisional.....	91
Tabel 4.4 Tabel Ilustrasi Elemen	115
Tabel 4.5 Tabel Ilustrasi Alat Permainan.....	117
Tabel 4.6 Tabel Tombol dan Icon.....	119
Tabel 4.7 Tabel Analisis Visual Design.....	137
Tabel 4.8 Tabel Analisis Konten.....	139
Tabel 4.9 Tabel Analisis Interaktivitas	142
Tabel 4.10 Anggaran Produksi Cetak	167
Tabel 4.11 Anggaran Produksi Desain.....	167



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Z – Pattern</i>	11
Gambar 2.2 <i>Humanist Serif</i>	12
Gambar 2.3 <i>Old Style Serif</i>	13
Gambar 2.4 <i>Modern Serif</i>	14
Gambar 2.5 Klasifikasi Jenis Huruf.....	15
Gambar 2.6 Klasifikasi Jenis Diagram.....	16
Gambar 2.7 Komponen Warna	17
Gambar 2.8 Skema Warna	18
Gambar 2.9 <i>Monochromatic Color Schemes</i>	19
Gambar 2.10 <i>Analogous Color Schemes</i>	19
Gambar 2.11 <i>Complementary Color Schemes</i>	20
Gambar 2.12 <i>Subtractive Color System</i>	21
Gambar 2.13 <i>Additive Color System</i>	22
Gambar 2.14 Garis dengan berbagai media dan alat.....	23
Gambar 2.15 Emphasis	25
Gambar 2.16 <i>Grid in Interface</i>	26
Gambar 2.17 <i>Single-Column Grid</i>	27
Gambar 2.18 <i>One Column Grid</i>	28
Gambar 2.19 <i>Two-Column Grid</i>	28
Gambar 2.20 <i>Modular Grid</i>	29
Gambar 2.21 <i>Spacing Issues</i>	30
Gambar 2.22 <i>Metaphore Visual</i>	32
Gambar 2.23 <i>Diagrams</i>	33
Gambar 2.24 <i>Abstraction</i>	34
Gambar 2.25 <i>Hyperrealism</i>	35
Gambar 2.26 <i>Stylised Realism</i>	36
Gambar 2.27 <i>Sequential Imagery</i>	37
Gambar 2.28 Peran ilustrasi sebagai instruksi	38
Gambar 2.29 Louise Hilton: sebuah ilustrasi editorial.....	39
Gambar 2.30 <i>Storytelling Illustration</i>	40
Gambar 2.31 Karya visual surealis Jonathan Burton	41
Gambar 2.32 Citra ilustratif karya Clementine Hope	42
Gambar 2.33 Contoh jenis <i>instructing</i>	44
Gambar 2.34 Contoh jenis <i>Conversing</i>	45
Gambar 2.35 Contoh jenis <i>manipulating</i>	46
Gambar 2.36 Contoh jenis <i>Exploring</i>	47
Gambar 2.37 Contoh jenis <i>responding</i>	48
Gambar 2.38 <i>Mock Up billboard Ads Online</i>	155
Gambar 2.39 Desain <i>Post Instagram Feeds</i>	156

Gambar 4.1 Anak-anak bermain bakiak.....	84
Gambar 4.2 Anak-anak bermain di lapangan.....	85
Gambar 4.3 Ensiklopedia Digital Negeriku: Permainan Tradisional.....	86
Gambar 4.4 <i>User Persona 1</i>	92
Gambar 4.5 <i>User Persona 2</i>	93
Gambar 4.6 <i>User Journey Map</i>	95
Gambar 4.7 <i>Mindmapping</i>	96
Gambar 4.8 <i>Moodboard Tipografi</i>	99
Gambar 4.9 <i>Moodboard Ilustrasi</i>	100
Gambar 4.10 <i>Moodboard Layout</i>	101
Gambar 4.11 <i>Moodboard Color Palette</i>	101
Gambar 4.12 <i>Sitemap</i>	102
Gambar 4.13 <i>Flowchart</i>	103
Gambar 4.14 <i>Element Interface Warna</i>	104
Gambar 4.15 <i>Typeface homepage</i>	105
Gambar 4.16 <i>Typeface Mistake Note</i>	105
Gambar 4.17 <i>Typeface Yeon Sung</i>	105
Gambar 4.18 <i>Typeface Milonga</i>	106
Gambar 4.19 <i>Modular Grid pada Homepage</i>	107
Gambar 4.20 <i>Layout guide</i>	107
Gambar 4.21 <i>Margin dan Gutter</i>	108
Gambar 4.22 <i>Modular Grid pada page konten</i>	108
Gambar 4.23 <i>Modular Grid pada page konten langkah permainan</i>	109
Gambar 4.24 <i>Hamburger Button</i>	109
Gambar 4.25 <i>Button ‘selanjutnya’</i>	110
Gambar 4.26 <i>Button ‘kembali’</i>	110
Gambar 4.27 <i>Dropdown</i>	111
Gambar 4.28 <i>Carousel alat permainan</i>	112
Gambar 4.29 <i>Carousel alat permainan setelah di slide</i>	112
Gambar 4.30 <i>Carousel Tanpa Alat Permainan</i>	113
Gambar 4.31 <i>Carousel Tanpa Alat Permainan setelah di slide</i>	113
Gambar 4.32 <i>Sketsa perancangan logo</i>	114
Gambar 4.33 <i>Logo final dengan Grid</i>	115
Gambar 4.34 <i>Wireframe</i>	120
Gambar 4.35 <i>Low Fidelity Homepage</i>	121
Gambar 4.36 <i>Low Fidelity Daftar Isi</i>	121
Gambar 4.37 <i>Low-Fidelity page 1,2,3,4</i>	122
Gambar 4.38 <i>Low-Fidelity page 5,6,7,8</i>	123
Gambar 4.39 <i>Low-Fidelity page 9,10,11,12</i>	123
Gambar 4.40 <i>Low-Fidelity page Manfaat</i>	124
Gambar 4.41 <i>Low Fidelity Konten Permainan</i>	125
Gambar 4.42 <i>High-Fidelity Homepage</i>	126
Gambar 4.43 <i>High-Fidelity Daftar Isi</i>	127

Gambar 4.44 <i>High-Fidelity</i> page 1,2,3,4	128
Gambar 4.45 <i>High-Fidelity</i> page 5,6,7,8	129
Gambar 4.46 <i>High-Fidelity</i> page 9,10,11,12	129
Gambar 4.47 <i>High-Fidelity</i> Manfaat Bermain	130
Gambar 4.48 <i>High-Fidelity</i> Cara Bermain	131
Gambar 4.49 Media sekunder <i>billboard ads</i>	132
Gambar 4.50 <i>Mock up</i> Media Sekunder <i>Billboard ads</i>	132
Gambar 4.51 <i>Mock up</i> Media Sekunder <i>Feeds Instagram</i>	133
Gambar 4.52 <i>Design</i> Media Sekunder <i>Feeds Instagram</i>	133
Gambar 4.53 <i>Mock Up</i> Media Sekunder <i>Standing Holder</i>	134
Gambar 4.54 <i>Mock up</i> Media Sekunder <i>E-Learning</i>	135
Gambar 4.55 <i>Screenshot Google Form</i> Responden Analisis Design	138
Gambar 4.56 <i>Screenshot Google Form</i> Responden Analisis Konten	140
Gambar 4.57 <i>Screenshot Google-Form</i> Responden analisis navigasi	143
Gambar 4.58 <i>Screenshot Homepage</i> sebelum diperbaiki	144
Gambar 4.59 <i>Screenshot Homepage</i> setelah diperbaiki	145
Gambar 4.60 <i>Screenshot Typeface</i> sebelum perbaikan	146
Gambar 4.61 <i>Screenshot Typeface</i> sesudah diperbaiki	147
Gambar 4.62 <i>Screenshot Navigasi</i> sebelum diperbaiki	147
Gambar 4.63 <i>Screenshot Navigasi</i> setelah diperbaiki	148
Gambar 4.64 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	149
Gambar 4.65 Sebelum perbaikan <i>Beta Test</i>	150
Gambar 4.66 Setelah perbaikan <i>Beta Test</i>	150
Gambar 4.67 <i>Screenshot Homepage</i> Ensiklopedia Digital	151
Gambar 4.68 <i>Screenshot</i> halaman Daftar isi	152
Gambar 4.69 <i>Screenshot</i> isi konten	153
Gambar 4.70 <i>Screenshot</i> isi konten (2)	153
Gambar 4.71 <i>Screenshot</i> isi konten (3)	154
Gambar 4.72 <i>Screenshot</i> Referensi dan Tentang Penulis	154
Gambar 4.73 <i>Screenshot Billboard Ads</i>	155
Gambar 4.74 Desain <i>Post Feeds Instagram</i> 1	157
Gambar 4.75 Desain <i>Post Feeds Instagram</i> 2	158
Gambar 4.76 Desain <i>Post Feeds Instagram</i> 3	159
Gambar 4.77 Desain <i>Post Feeds Instagram</i> 4	160
Gambar 4.78 Desain <i>Post Feeds Instagram</i> 5	161
Gambar 4.79 Desain <i>Post Feeds Instagram</i> 6	162
Gambar 4.80 Desain <i>Standing Holder</i>	163
Gambar 4.81 Desain <i>Ads on E-Learning</i>	164
Gambar 4.82 Desain <i>Merch T-Shirt</i>	165
Gambar 4.83 Desain <i>Merch Notebook</i>	166

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	176
Lampiran 2 Form Bimbingan lembar 1.....	177
Lampiran 3 Form Bimbingan lembar 2.....	178
Lampiran 4 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Narasumber 1	178
Lampiran 5 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Narasumber 2	179
Lampiran 6 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (1).....	179
Lampiran 7 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (2).....	180
Lampiran 8 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (3).....	180
Lampiran 9 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (4).....	180
Lampiran 10 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (5).....	181
Lampiran 11 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (6).....	181
Lampiran 12 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (7).....	182
Lampiran 13 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (8).....	182
Lampiran 14 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (9).....	183
Lampiran 15 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (10).....	183
Lampiran 16 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (11).....	183
Lampiran 17 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (12).....	184
Lampiran 18 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (13).....	184
Lampiran 19 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (14).....	185
Lampiran 20 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (15).....	185
Lampiran 21 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (16).....	186
Lampiran 22 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (17).....	186
Lampiran 23 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (18).....	187
Lampiran 24 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (19).....	187
Lampiran 25 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (20).....	188
Lampiran 26 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (21).....	188
Lampiran 27 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (22).....	188
Lampiran 28 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (23).....	189
Lampiran 29 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (24).....	189
Lampiran 30 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (25).....	190
Lampiran 31 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (26).....	190
Lampiran 32 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (27).....	191
Lampiran 33 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (28).....	191
Lampiran 34 Kuesioner <i>Prototype Day</i> (29).....	192
Lampiran 35 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	192
Lampiran 36 Transkrip Wawancara Budayawan.....	192
Lampiran 37 Transkrip Wawancara Editor Website.....	203