

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL TRADISI
MANDOK HATA UNTUK REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Keola Flodina Jemima Situmorang
00000069540**

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

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL TRADISI

MANDOK HATA UNTUK REMAJA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Keola Flodina Jemima Situmorang

00000069540

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Keola Flodina Jemima Situmorang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069540
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL TRADISI MANDOK
HATA UNTUK REMAJA**

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



(Keola Flodina Jemima Situmorang)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Keola Flodina Jemima Situmorang
NIM : 00000069540
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Buku Ilustrasi Digital Tradisi
Mandok Hata untuk Remaja

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) 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, 12 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Keola Flodina Jemima Situmorang)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL
TRADISI MANDOK HATA UNTUK REMAJA**

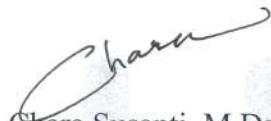
Oleh

Nama Lengkap : Keola Flodina Jemima Situmorang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069540
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

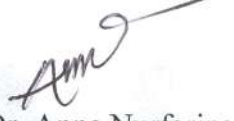
Telah diujikan pada hari Jumat, 9 Januari 2026
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/ L00266

Penguji


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

Pembimbing


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

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 : Keola Flodina Jemima Situmorang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069540
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
DIGITAL TRADISI MANDOK HATA
UNTUK REMAJA

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, 12 Desember 2025



(Keola Flodina Jemima Situmorang)

* 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 syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat-Nya yang telah menyertai penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul "Perancangan Buku Ilustrasi Digital Tradisi Mandok Hata untuk Remaja". Laporan tugas akhir ini disusun untuk memperkenalkan tradisi Mandok Hata serta nilai-nilainya kepada remaja. Melalui perancangan buku ilustrasi digital ini, penulis berharap bahwa tradisi Mandok Hata dapat terus diwariskan dan tidak hilang seiring waktu. Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap saran dan kritik yang membangun untuk menyempurnakan laporan tugas akhir ini ke depannya.

Melalui laporan tugas akhir ini, penulis juga menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini:

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. Martinus Eko Prasetyo, 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. Sara Emmanuella Lukito dan Iqbal Fajrian Muhammad, selaku teman-teman terdekat saya yang telah memberikan dukungan emosional selama proses penulisan dan perancangan tugas akhir.
7. Drs. Harapan Situmorang, M.Pd., selaku pemerhati pendidikan dan sosial yang telah memberikan informasi terkait tradisi Mandok Hata melalui wawancara.

8. St. Prof. Dr. Pirmian Tua Dalan (PTD) Sihombing, S. Pd., M. Sc, selaku ilmuwan sosial bidang Teologi yang telah memberikan informasi terkait tradisi Mandok Hata melalui wawancara.
9. Gilar Arianto Nurahman, selaku ilustrator buku yang telah memberikan informasi terkait perancangan ilustrasi untuk buku.
10. Teman-teman remaja Batak, usia 13-18 tahun, di Jabodetabek, yang telah memberikan pendapat terkait pemahaman mereka terhadap tradisi Mandok Hata dan perancangan buku ilustrasi digital ini, baik melalui kuesioner maupun *focus group discussion*, serta *market validation*.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi penelitian lebih lanjut, serta menjadi pedoman bagi perancangan dengan topik sejenis. Laporan tugas akhir ini juga diharapkan dapat mendekatkan remaja dengan tradisi Mandok Hata.

Tangerang, 12 Desember 2025



(Keola Flodina Jemima Situmorang)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL TRADISI

MANDOK HATA UNTUK REMAJA

(Keola Flodina Jemima Situmorang)

ABSTRAK

Mandok Hata merupakan tradisi lisan suku Batak yang memberikan kesempatan bagi setiap orang untuk menyampaikan dan menerima pendapat, serta saling menghargai pendapat satu sama lain. Tradisi ini mengalami pemudaran di tengah generasi muda, terutama remaja, dan berdampak pada hilangnya etika dalam menyampaikan pendapat. Pemahaman akan tradisi dapat menjadi cara untuk menumbuhkan rasa kepemilikan dan keinginan untuk menjaga dalam diri seseorang. Sudah ada beberapa artikel teks dan jurnal yang membahas tentang Mandok Hata serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, namun remaja sekarang memiliki preferensi yang lebih kuat terhadap visual dibanding teks panjang dan mengonsumsi informasi dari sumber digital. Diperlukan media informasi dalam bentuk buku ilustrasi digital yang dapat memberikan pemahaman terkait Mandok Hata untuk remaja yang disesuaikan dengan preferensi mereka. Oleh karena itu, perancangan buku digital Mandok Hata bertujuan untuk menjadi wadah bagi remaja dalam memahami tradisi Mandok Hata. Metode yang digunakan dalam perancangan adalah metode *Design Thinking* yang terdiri *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perancangan buku ilustrasi digital ini diharapkan dapat menambah wawasan remaja terhadap tradisi Mandok Hata, serta menyampaikan pentingnya untuk tradisi Mandok Hata ini terus terjaga.

Kata kunci: Buku Ilustrasi Digital, Mandok Hata, Remaja

DESIGNING A DIGITAL ILLUSTRATED BOOK ON THE MANDOK HATA TRADITION FOR TEENAGERS

(Keola Flodina Jemima Situmorang)

ABSTRACT (English)

Mandok Hata is an oral tradition of the Batak tribe that provides an opportunity for everyone to express and receive opinions, as well as to respect each other's opinions. This tradition is slowly fading away among the younger generation, especially teenagers, and it has resulted in the loss of ethics in expressing opinions. Understanding the tradition can be a way to develop a sense of ownership and responsibility to preserve it within oneself. Several articles and journals discussing Mandok Hata and the values within it can be found on the internet, but today's teenagers have a stronger preference for visuals over long texts and use digital media as their sources of information. Therefore, a digital illustrated book is needed to provide an understanding of Mandok Hata for teenagers, customized to their preferences. The design of the Mandok Hata digital book intended to serve as a platform for teenagers to understand the Mandok Hata tradition. Design Thinking method is used in the design of the digital book, consists of the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The design of this digital book is expected to deepen teenagers' understanding of the Mandok Hata tradition, and to convey the importance of preserving the Mandok Hata tradition.

Keywords: Digital Illustrated Book, Mandok Hata, Teenagers

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
ABSTRACT (<i>English</i>)	ix
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
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	5
2.1.1 Format	5
2.1.2 <i>Grid</i>	5
2.1.2.1 Jenis <i>Grid</i>	5
2.1.3 Tipografi	7
2.1.3.1 Fungsi Tipografi	8
2.1.3.2 Prinsip Tipografi	8
2.1.3.3 Klasifikasi Tipografi	9
2.1.4 <i>Layout</i>	10
2.1.4.1 Prinsip <i>Layout</i>	10

2.1.5 Buku Digital	12
2.1.5.1 Manfaat Buku Digital.....	12
2.1.5.2 Kelebihan Buku Digital.....	13
2.2 Desain Komunikasi Visual	14
2.2.1 Prinsip Desain	14
2.2.1.1 <i>Hierarchy</i> (Hierarki).....	14
2.2.1.2 <i>Alignment</i> (Kesejajaran)	14
2.2.1.3 <i>Unity</i> (Kesatuan)	14
2.2.1.4 <i>Space</i> (Ruang)	15
2.3 Warna	15
2.3.1 Kelompok Warna	16
2.3.1.1 Warna Primer	16
2.3.1.2 Warna Sekunder.....	16
2.3.1.3 Warna Tersier.....	17
2.3.1.4 Warna Netral	17
2.3.2 Jenis Kombinasi Warna.....	18
2.3.2.1 Warna Akromatik	18
2.3.2.2 Warna Monokrom.....	18
2.3.2.3 Warna <i>Split</i> Komplementer	19
2.3.3 Psikologi Warna	19
2.3.3.1 Merah.....	19
2.3.3.2 Biru Tua.....	20
2.3.3.3 Kuning	20
2.3.3.4 Putih.....	20
2.3.3.5 Hitam	20
2.4 Ilustrasi	21
2.4.1 Jenis Ilustrasi Berdasarkan Fungsi	21
2.4.1.1 Ilustrasi Informatif	21
2.4.1.2 Ilustrasi Persuasif	22
2.4.1.3 Ilustrasi Propaganda	23
2.4.1.4 Ilustrasi Naratif.....	23
2.4.1.5 Ilustrasi Dekoratif.....	24

2.4.2 Gaya Ilustrasi Kartun	25
2.4.2.1 <i>Manga</i>	25
2.4.2.2 <i>Chibi</i>	26
2.5 Mandok Hata.....	27
2.6 Penelitian yang Relevan	28
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	32
3.1 Subjek Perancangan	32
3.1.1 Demografis	32
3.1.2 Geografis	33
3.1.3 Psikografis.....	33
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	33
3.2.1 <i>Empathize</i>	34
3.2.2 <i>Define</i>	34
3.2.3 <i>Ideate</i>	34
3.2.4 <i>Prototype</i>	34
3.2.5 <i>Test</i>	35
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	35
3.3.1 Wawancara dengan Ahli.....	35
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	38
3.3.3 Kuesioner	40
3.3.4 Studi Eksisting	47
3.3.5 Studi Referensi.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	48
4.1 Hasil Perancangan	48
4.1.1 <i>Empathize</i>	48
4.1.1.1 Wawancara dengan Ahli.....	48
4.1.1.2 Kuesioner.....	56
4.1.1.3 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	61
4.1.1.4 Studi Eksisting	63
4.1.1.5 Studi Referensi.....	66
4.1.1.6 Kesimpulan Tahap <i>Empathize</i>	69
4.1.2 <i>Define</i>	70

4.1.2.1 Kesimpulan Tahap <i>Define</i>	71
4.1.3 <i>Ideate</i>	72
4.1.3.1 <i>Mind-mapping</i>	72
4.1.3.2 <i>Big Idea</i>	73
4.1.3.3 <i>Moodboard</i>	73
4.1.3.4 Referensi Gaya Visual	74
4.1.3.5 <i>Color Palette</i>	74
4.1.3.6 Tipografi	75
4.1.3.7 Judul Buku	76
4.1.3.8 Kesimpulan Tahap <i>Ideate</i>	76
4.1.4 <i>Prototype</i>	76
4.1.4.1 Perancangan <i>Cover</i>	77
4.1.4.2 Perancangan <i>Kateren</i>	77
4.1.4.3 Penulisan <i>Narasi</i>	78
4.1.4.4 Perancangan <i>Ilustrasi</i>	92
4.1.4.5 Penyusunan <i>Layout</i>	93
4.1.4.6 Kesimpulan Tahap <i>Prototype</i>	94
4.1.5 <i>Test</i>	94
4.1.5.1 Perancangan <i>Media Sekunder</i>	94
4.1.5.2 <i>Bimbingan Spesialis</i>	98
4.1.5.3 <i>Market Validation</i>	98
4.1.5.4 Kesimpulan Tahap <i>Test</i>	99
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	99
4.2 Pembahasan Perancangan	101
4.2.1 Analisis Media Utama	101
4.2.1.1 Analisis <i>Cover</i>	101
4.2.1.2 Analisis <i>Warna</i>	104
4.2.1.3 Analisis <i>Tipografi</i>	106
4.2.1.4 Analisis <i>Ilustrasi</i>	107
4.2.1.5 Analisis <i>Layout</i>	110
4.2.2 Analisis Media Sekunder	112
4.2.2.1 Analisis <i>Merchandise</i>	112

4.2.2.2 Analisis Poster	114
4.2.2.3 Analisis <i>Standee</i>	115
4.2.2.4 Analisis Instagram <i>Carousel Feeds</i>	116
4.2.2.5 Analisis Instagram <i>Reels Frame</i>	117
4.2.3 Analisis <i>Market Validation</i>	118
4.2.4 Anggaran	119
BAB V PENUTUP	124
5.1 Simpulan	124
5.2 Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	x
LAMPIRAN	xv



DAFTAR TABEL

Tabel 2.6 Penelitian Yang Relevan	28
Tabel 3.3.3 Kuesioner	40
Tabel 4.1.2.1 Target Perancangan <i>Define</i>	70
Tabel 4.1.2.2 <i>Design Brief</i> Buku Ilustrasi Digital.....	70
Tabel 4.1.4.3 Penulisan Narasi.....	78
Tabel 4.2.4.1 Biaya Desain dan Penerbitan Buku.....	119
Tabel 4.2.4.2 Biaya <i>Merchandise</i>	120
Tabel 4.2.4.3 Biaya Promosi <i>Online</i> Instagram	121
Tabel 4.2.4.4 Biaya Promosi <i>Offline</i>	122
Tabel 4.2.4.5 Biaya Keseluruhan	123



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 <i>Baseline Grid</i>	6
Gambar 2.1.2 <i>Manuscript Grid</i>	6
Gambar 2.1.3 <i>Hierarchical Grid</i>	7
Gambar 2.3.1 Warna Primer	16
Gambar 2.3.2 Warna Sekunder	16
Gambar 2.3.3 Warna Tersier	17
Gambar 2.3.4 Warna Netral	17
Gambar 2.3.5 Warna Akromatik	18
Gambar 2.3.6 Warna Monokrom	18
Gambar 2.3.7 Warna <i>Split</i> Komplementer	19
Gambar 2.4.1 Contoh Ilustrasi Informatif	22
Gambar 2.4.2 Contoh Ilustrasi Persuasif	22
Gambar 2.4.3 Contoh Ilustrasi Propaganda	23
Gambar 2.4.4 Contoh Ilustrasi Naratif	24
Gambar 2.4.5 Contoh Ilustrasi Dekoratif	24
Gambar 2.4.6 Gaya Ilustrasi Kartun	25
Gambar 2.4.7 <i>Manga</i>	26
Gambar 2.4.8 <i>Chibi</i>	26
Gambar 4.1.1 Wawancara dengan Drs. Harapan Situmorang, M.Pd.	49
Gambar 4.1.2 Wawancara dengan St. Prof. Dr. P. T. D. Sihombing	52
Gambar 4.1.3 Wawancara dengan Gilar Arianto Nurahman	55
Gambar 4.1.4 Usia Responden	57
Gambar 4.1.5 Tingkat Pemahaman Responden Terhadap Mandok Hata	57
Gambar 4.1.6 Tingkat Keterlibatan Responden dalam Pelaksanaan Mandok Hata.	58
Gambar 4.1.7 Tingkat Kecenderungan Responden untuk Menghindari Giliran Berbicara	59
Gambar 4.1.8 Manfaat Langsung Mandok Hata untuk Responden	59
Gambar 4.1.9 Tingkat Ketertarikan Responden untuk Mempelajari Mandok Hata	60
Gambar 4.1.10 <i>Focus Group Discussion</i>	61
Gambar 4.1.11 Cover Buku Asal-Usul, Silsilah dan Tradisi Budaya Batak	63
Gambar 4.1.12 Cover Buku Mengenal Budaya Batak Toba	65
Gambar 4.1.13 Cover Buku Anak-Anak Sungai Sondong	67
Gambar 4.1.14 Cover Buku Nyadran: Belajar Toleransi pada Tradisi	68
Gambar 4.1.15 <i>Mindmap</i>	72
Gambar 4.1.16 <i>Moodboard</i>	73
Gambar 4.1.17 Referensi Gaya Visual	74
Gambar 4.1.18 <i>Color Palette</i>	75
Gambar 4.1.19 Tipografi	75
Gambar 4.1.20 Perancangan <i>Cover</i>	77

Gambar 4.1.21 Kateren	77
Gambar 4.1.22 <i>Thumbnail</i>	78
Gambar 4.1.23 Perancangan Ilustrasi	93
Gambar 4.1.24 Penyusunan <i>Layout</i>	93
Gambar 4.1.25 Perancangan Poster	95
Gambar 4.1.26 Perancangan <i>Standee</i>	95
Gambar 4.1.27 Perancangan <i>Merchandise</i>	96
Gambar 4.1.28 Perancangan Instagram <i>Carousel Feeds</i>	97
Gambar 4.1.29 Perancangan Instagram <i>Frame Reels</i>	97
Gambar 4.1.30 Hasil Bimbingan Spesialis	98
Gambar 4.1.31 <i>Market Validation</i>	98
Gambar 4.2.1 <i>Cover Depan dan Cover Belakang</i>	102
Gambar 4.2.2 Merah	104
Gambar 4.2.3 Putih dan Kuning.....	105
Gambar 4.2.4 Hitam.....	105
Gambar 4.2.5 Biru Tua.....	106
Gambar 4.2.6 Poppins	106
Gambar 4.2.7 Lazydog.....	107
Gambar 4.2.8 Ilustrasi Karakter	108
Gambar 4.2.9 Ilustrasi Pakaian Karakter	108
Gambar 4.2.10 Ukuran Media Ilustrasi.....	109
Gambar 4.2.11 Ilustrasi Dekorasi.....	109
Gambar 4.2.12 Margin	110
Gambar 4.2.13 <i>Baseline</i>	110
Gambar 4.2.14 <i>Manuscript</i>	111
Gambar 4.2.15 <i>Hierarchical</i>	111
Gambar 4.2.16 Tas Selempang	112
Gambar 4.2.17 Buku Tulis.....	113
Gambar 4.2.18 Pulpen.....	113
Gambar 4.2.19 Poster.....	114
Gambar 4.2.20 <i>Standee</i>	115
Gambar 4.2.21 Instagram <i>Carousel Feeds</i>	116
Gambar 4.2.22 Instagram <i>Reels Frame</i>	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xviii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxii
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxiii
Lampiran Hasil Kuesioner	xxxiv
Lampiran Transkrip Wawancara, FGD, dan <i>Market Validation</i>	lv

