

**PERANCANGAN *MOBILE WEB* TARIAN ADAT GAWI
ENDE FLORES SEBAGAI WARISAN BUDAYA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Kresentius Agung Sa Putra
00000060643**

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

PERANCANGAN *MOBILE WEB* TARIAN ADAT GAWI

ENDE FLORES SEBAGAI WARISAN BUDAYA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Kresentius Agung Sa Putra

00000060643

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 : Kresentius Agung Sa Putra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060643
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *MOBILE WEB* TARIAN ADAT GAWI ENDE FLORES SEBAGAI WARISAN BUDAYA

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, 7 Januari 2026



Kresentius Agung Sa Putra

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kresentius Agung Sa Putra
NIM : 00000060643
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan *Mobile Web* Tarian Adat Gawi Ende Flores
Sebagai Warisan Budaya

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

Tangerang, 7 Januari 2026



Yang Menyatakan,

Kresentius Agung Sa Putra

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *MOBILE WEB* TARIAN ADAT GAWI
ENDE FLORES SEBAGAI WARISAN BUDAYA**

Oleh

Nama Lengkap : Kresentius Agung Sa Putra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060643
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

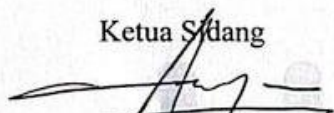
Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026

Pukul 16.45 s.d. 17.30 WIB dan dinyatakan

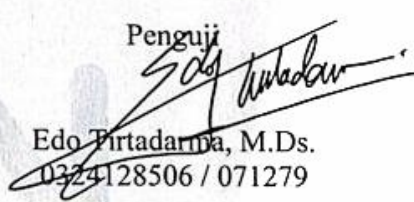
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

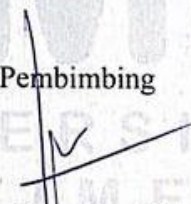
Ketua Sidang


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603 / L00011

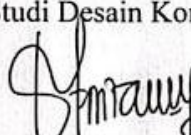
Penguji


Edo Pirtadarma, M.Ds.
0324128506 / 071279

Pembimbing


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501 / 081436

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 : Kresentius Agung Sa Putra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060643
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE WEB*
TARIAN ADAT GAWI ENDE FLORES
SEBAGAI WARISAN BUDAYA

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, 7 Januari 2026



Kresentius Agung Sa Putra

* 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

Dengan penuh rasa syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN *MOBILE WEB* TARIAN ADAT GAWI ENDE FLORES SEBAGAI WARISAN BUDAYA” sebagai syarat dalam memperoleh gelar sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis juga menyadari bahwa tanpa dukungan dari berbagai pihak, proses penyelesaian tugas akhir ini tidak akan berjalan dengan lancar. Maka dari 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.
4. Dr. Suwito Casande, 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. Teman-teman terdekat saya, Jein, yang telah memberikan semangat, dan dukungan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi acuan maupun referensi bagi penelitian lain terkait pelestarian kebudayaan tarian adat Gawi terutama pada kalangan generasi muda. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang

Tangerang, 7 Januari 2026



Kresentius Agung Sa Putra

PERANCANGAN *MOBILE WEB* TARIAN ADAT GAWI

ENDE FLORES SEBAGAI WARISAN BUDAYA

Kresentius Agung Sa Putra

ABSTRAK

Tarian Adat Gawi merupakan warisan budaya Suku Lio di Ende, Flores yang kaya nilai persatuan dan identitas lokal. Meskipun masih ditampilkan dalam berbagai prosesi adat, pemahaman generasi muda terhadap makna dan filosofi Gawi menurun, ditunjukkan oleh temuan pra-kuesioner bahwa 70% responden tidak memahami nilai simboliknya. Minimnya akses terhadap prosesi adat, lokasi pelaksanaan yang jauh dari pusat aktivitas masyarakat, serta keterbatasan media digital menjadi faktor utama penyebabnya. Selain itu, 60% responden hanya memperoleh informasi dari keluarga, sementara pola belajar generasi muda kini lebih bergeser ke ruang digital. Akulturasi dan hadirnya budaya modern turut memperlemah minat terhadap kesenian tradisional. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang *Mobile Web* interaktif sebagai media edukasi yang relevan dengan kebiasaan digital pengguna muda. Metode *Design Thinking* digunakan melalui tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perancangan ini bertujuan menghadirkan media informasi dan edukasi yang relevan sehingga dapat mendukung revitalisasi budaya serta memperkuat keterlibatan generasi muda dalam pelestarian Tarian Adat Gawi.

Kata kunci: Tarian adat Gawi, *Mobile Web*, Tradisi, Warisan budaya

MOBILE WEB DESIGN OF GAWI ENDE FLORES TRADITIONAL DANCE AS A CULTURAL HERITAGE

Kresentius Agung Sa Putra

ABSTRACT (English)

Gawi is a traditional dance of the Lio people in Ende, Flores, representing a cultural heritage rich in values of unity and local identity. Although the dance continues to be performed in various customary ceremonies, younger generations increasingly lack understanding of its meanings and philosophical foundations. Pre-survey findings indicate that 70% of respondents do not comprehend its symbolic values. Limited access to traditional ceremonies, the distant locations of cultural processions from urban centers, and the absence of adequate digital media are key contributing factors. Additionally, 60% of respondents reported learning about Gawi solely through family sources, despite young people today relying primarily on digital platforms for information. Processes of acculturation and the influence of modern culture further reduce their interest in traditional arts. This study aims to design an interactive Mobile Web as an educational medium aligned with the digital habits of young users. The Design Thinking methodology is employed through the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The design outcome is intended to deliver relevant informational and educational content that supports cultural revitalization and strengthens youth engagement in preserving the Gawi traditional dance.

Keywords: *Gawi Traditional Dance, Mobile Web, tradition, Cultural Heritage*

DAFTAR ISI

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	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.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Media Informasi.....	5
2.1.1 Tujuan Media Informasi	5
2.1.2 Jenis-jenis Media Informasi.....	7
2.1.2.1 Media Cetak.....	7
2.1.2.2 Media Digital	8
2.2 Website	9
2.2.1 Fungsi Web	10
2.2.2 Anatomi Desain Web	11
2.2.3 Prinsip Desain Web.....	14
2.2.3.1 Keseimbangan	14
2.2.3.2 Kesatuan	16

2.2.3.3	Penekanan.....	17
2.2.4	Elemen Desain Web	19
2.2.4.1	Tipografi	19
2.2.4.2	Warna.....	21
2.2.4.3	Logo	25
2.2.4.4	Supergrafik.....	28
2.2.4.5	Grid	29
2.2.5	UI/UX	33
2.2.5.1	Elemen <i>UI</i>	34
2.2.5.2	UI Pattern	36
2.2.5.3	Prinsip UX	39
2.2.5.4	Hukum UX.....	40
2.2.5.5	Perancangan UI/UX.....	41
2.2.6	Fotografi.....	45
2.2.7	Fungsi Fotografi	46
2.2.6.2	Komposisi Fotografi.....	46
2.2.7	Videografi	50
2.2.7.1	Fungsi Videografi.....	51
2.2.7.2	Camera Angle.....	51
2.2.7.3	Frame Size.....	52
2.2.8	Ilustrasi	54
2.2.8.1	Ilustrasi Siluet.....	54
2.2.8.2	Ilustrasi Dekoratif	55
2.2.8.3	Ilustrasi Kartun dan Karikatur.....	56
2.2.8.4	Ilustrasi Ikonografi	56
2.3	Tarian Adat	57
2.3.1	Tarian Adat Gawi	57
2.3.1.1	Tujuan Tarian Adat Gawi.....	58
2.3.1.2	Pelaksanaan Tarian Adat Gawi.....	59
2.3.1.3	Pelaku Tarian Adat Gawi.....	61
2.3.1.4	Busana Tarian Adat Gawi.....	63
2.3.1.5	Alat Musik Tarian Gawi.....	64
2.3.1.6	Properti Tarian Adat Gawi.....	65
2.4	Penelitian yang Relevan.....	67
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....		69
3.1	Subjek Perancangan	69
3.1.1	Demografis	69
3.1.2	Geografis	71
3.1.3	Psikografis.....	71
3.2	Metode dan Prosedur Perancangan	72
3.2.1	Empathize	72

3.2.2	Define.....	73
3.2.3	Ideate	73
3.2.4	Prototype	74
3.2.5	Test	74
3.3	Teknik dan Prosedur Perancangan	74
3.3.1	Observasi.....	75
3.3.2	Wawancara	75
3.3.3	Kuesioner	78
3.3.4	Study Existing.....	81
3.3.5	Study Referensi	81
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN.....		82
4.1	Hasil Perancangan	82
4.1.1	Emphatize	82
4.1.1.1	Observasi.....	83
4.1.1.2	Wawancara Tetua Adat (Mosalaki)	85
4.1.1.3	Wawancara Tokoh Masyarakat	89
4.1.1.4	Kuesioner	93
4.1.1.5	Hasil Study Existing.....	96
4.1.1.6	Hasil Study Referensi.....	99
4.1.2	Define.....	103
4.1.2.1	User Persona	103
4.1.2.2	User Journey	105
4.1.3	Ideate	105
4.1.3.1	Mind map & Keywords	106
4.1.3.2	Big Idea & Tone of Voice	108
4.1.3.3	Moodboard	109
4.1.3.4	Aset Visual	110
4.1.3.5	Grid	133
4.1.3.6	Sitemap.....	133
4.1.3.7	Flowchart	135
4.1.3.8	Wireframe.....	137
4.1.4	Prototype.....	138
4.1.4.1	Low-Fidelity Prototype.....	138
4.1.4.2	High-Fidelity Prototype.....	140
4.1.5	Test	150
4.1.5.1	Alpha Test.....	151
4.1.5.2	Kesimpulan Analisis Alpha Test.....	160
4.1.5.3	Hasil Perbaikan Alpha Test	160
4.1.6	Perancangan Media Sekunder	171
4.1.7	Kesimpulan Perancangan.....	176
4.2	Pembahasan Perancangan	177

4.2.1	Analisis Beta Test	178
4.2.1.1	Kesimpulan Beta Test.....	186
4.2.2	Analisis Desain Mobile Web.....	187
4.2.3	Analisis Desain Instagram Feeds	209
4.2.4	Analisis Desain Instagram Story	210
4.2.5	Anggaran.....	212
BAB V PENUTUP.....		215
5.1	Simpulan	215
5.2	Saran	216
DAFTAR PUSTAKA.....		218
LAMPIRAN.....		221



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	67
Tabel 3.1 Daftar pertanyaan Kuesioner	79
Tabel 4.1 Jawaban kuesioner	93
Tabel 4.2 <i>SWOT website</i> Athanua.....	99
Tabel 4.3 <i>SWOT website Tourism Information Center</i>	100
Tabel 4.4 <i>SWOT website Indonesiakaya</i>	101
Tabel 4.5 Kata kunci	107
Tabel 4.6 <i>Big Idea</i>	108
Tabel 4.7 Interval Skor <i>Likert Alpha Test</i>	151
Tabel 4.8 Skala analisis visual <i>Alpha Test</i>	152
Tabel 4.9 Skala analisis konten <i>Alpha Test</i>	155
Tabel 4.10 Skala analisis Interaktivitas <i>Alpha Test</i>	157
Tabel 4.11 Interval Skor <i>Likert Beta Test</i>	178
Tabel 4.12 Skala analisis visual <i>Beta Test</i>	179
Tabel 4.13 Skala analisis konten <i>Beta Test</i>	182
Tabel 4.14 Skala analisis Interaktivitas <i>Beta Test</i>	184
Tabel 4.15 Anggaran Realisasi Perancangan.....	212



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anatomi Web	11
Gambar 2.2 <i>Header</i> Web	11
Gambar 2.3 Navigasi Web	12
Gambar 2.4 Konten Web.....	12
Gambar 2.5 <i>Footer</i>	13
Gambar 2.6 <i>White Space</i>	13
Gambar 2.7 Keseimbangan	14
Gambar 2.8 Kesatuan	16
Gambar 2.9 Penekanan.....	17
Gambar 2.10 Tipografi Web	20
Gambar 2.11 Warna Desain Web.....	21
Gambar 2.12 Skema Warna Web.....	24
Gambar 2.13 <i>Lettermark</i>	25
Gambar 2.14 <i>Wordmark</i>	26
Gambar 2.15 <i>Pictorial mark</i>	27
Gambar 2.16 <i>Emblem</i>	27
Gambar 2.17 Supergrafik.....	29
Gambar 2.18 <i>Grid</i>	29
Gambar 2.19 Ikon.....	35
Gambar 2.20 Tombol	36
Gambar 2.21 <i>Accordion</i>	37
Gambar 2.22 <i>Cards</i>	39
Gambar 2.23 <i>Carousel</i>	39
Gambar 2.24 <i>Site map</i>	42
Gambar 2.25 <i>Flowchart</i>	43
Gambar 2.26 <i>Wireframe</i>	43
Gambar 2.27 <i>Interface Design</i>	44
Gambar 2.28 <i>Prototype</i>	45
Gambar 2.29 Ilustrasi Siluet.....	54
Gambar 2.30 Ilustrasi Dekoratif.....	55
Gambar 2.31 Kartun dan Karikatur.....	56
Gambar 2.32 Ilustrasi Ikonografi	56
Gambar 2.33 Tarian Gawi.....	58
Gambar 2.34 Prosesi Wake laki	59
Gambar 2.35 Prosesi Nggua.....	60
Gambar 2.36 Prosesi Kema keda	61
Gambar 2.37 Pelaku tarian Gawi	62

Gambar 2.38 Busana Gawi	63
Gambar 2.39 Alat musik	64
Gambar 2.40 Properti Gawi	65
Gambar 4.1 Desa Adat	84
Gambar 4.2 Rumah Adat.....	84
Gambar 4.3 Wawancara Tetua Adat	85
Gambar 4.4 Wawancara Tokoh Masyarakat.....	89
Gambar 4.5 Situs web Athanua.....	97
Gambar 4.6 Situs Web <i>Tourism Information Center</i>	99
Gambar 4.7 Situs web Indonesiakaya	101
Gambar 4.8 User <i>Persona</i> Primer	103
Gambar 4.9 User <i>Persona</i> Sekunder.....	104
Gambar 4.10 <i>User Journey</i>	105
Gambar 4.11 <i>Mind map</i>	106
Gambar 4.12 <i>Moodboard</i>	110
Gambar 4.13 Warna	111
Gambar 4.14 <i>Typeface</i> Playfair Display	114
Gambar 4.15 <i>Typeface</i> Montserrat	115
Gambar 4.16 Hasil Pengambilan foto	117
Gambar 4.17 Hasil Pengeditan Foto	118
Gambar 4.18 Hasil Pengambilan Video	119
Gambar 4.19 Hasil Pemilihan Video	120
Gambar 4.20 <i>Thumbnail</i>	121
Gambar 4.21 Referensi Ilustrasi.....	122
Gambar 4.22 Sketsa Ilustrasi.....	122
Gambar 4.23 Digitalisasi.....	123
Gambar 4.24 Hasil Ilustrasi.....	123
Gambar 4.25 Ilustrasi Final.....	124
Gambar 4.26 Referensi Supergrafik.....	125
Gambar 4.27 Sketsa Supergrafik.....	125
Gambar 4.28 Tahap Digitalisasi.....	126
Gambar 4.29 Hasil Digitalisasi	127
Gambar 4.30 Ilustrasi Final.....	127
Gambar 4.31 Desain <i>Header</i>	128
Gambar 4.32 Ikon <i>Hamburger</i> dan <i>close</i>	129
Gambar 4.33 Tombol Kembali	130
Gambar 4.34 Tombol <i>Back</i> dan <i>Next</i>	132
Gambar 4.35 <i>Grid</i>	133
Gambar 4.36 <i>Sitemap</i>	134
Gambar 4.37 <i>Flowchart</i>	135

Gambar 4.38 <i>Wire Frame</i>	137
Gambar 4.39 <i>Low-Fidelity Prototype</i>	139
Gambar 4.40 Halaman Beranda	140
Gambar 4.41 Halaman Navigasi Beranda	141
Gambar 4.42 Halaman Sejarah	142
Gambar 4.43 Halaman Alat Musik	143
Gambar 4.44 Halaman Pakaian Adat	144
Gambar 4.45 Halaman Properti	144
Gambar 4.46 Halaman Mosalaki	145
Gambar 4.47 Halaman Masyarakat	146
Gambar 4.48 Halaman Tradisi	147
Gambar 4.49 Halaman Prosesi	147
Gambar 4.50 Halaman Lokasi	148
Gambar 4.51 Halaman Galeri	149
Gambar 4.52 Halaman Profil	149
Gambar 4.53 <i>Wireframe High-Fidelity</i>	150
Gambar 4.54 Desain <i>Loading Screen</i>	161
Gambar 4.55 Sketsa Logo	162
Gambar 4.56 Tipografi Logo	163
Gambar 4.57 Digitalisasi Logo	164
Gambar 4.58 Logo Final	164
Gambar 4.59 Perubahan <i>button</i>	165
Gambar 4.60 Perubahan <i>Layout</i> Detail Pakaian	167
Gambar 4.61 <i>Layout</i> Foto	168
Gambar 4.62 Tombol <i>Swipe</i>	168
Gambar 4.63 Perubahan <i>Layout</i> Profil	170
Gambar 4.64 <i>Layout Instagram Feeds</i>	172
Gambar 4.65 Desain <i>Instagram Feeds</i>	174
Gambar 4.66 <i>Layout Instagram Story</i>	174
Gambar 4.67 Desain <i>Instagram Story</i>	175
Gambar 4.68 Analisis Warna	188
Gambar 4.69 Analisis <i>Typeface</i> 1	189
Gambar 4.70 Analisis <i>Typeface</i> 2	189
Gambar 4.71 Analisis Ikon dan Tombol kembali	190
Gambar 4.72 Analisis Ikon & Tombol <i>Next</i> dan <i>Back</i>	191
Gambar 4.73 Analisis Tombol <i>Hamburger</i>	192
Gambar 4.74 Analisis Tombol <i>Swipe</i>	193
Gambar 4.75 Analisis <i>Grid</i>	194
Gambar 4.76 Analisis <i>Home Page</i>	195
Gambar 4.77 Analisis Navigasi <i>Home Page</i>	198

Gambar 4.78 Analisis Halaman Sejarah	197
Gambar 4.79 Analisis Halaman Alat Musik	198
Gambar 4.80 Analisis Halaman Pakaian Adat.....	199
Gambar 4.81 Analisis Halaman Properti	201
Gambar 4.82 Analisis Halaman Mosalaki	202
Gambar 4.83 Analisis Halaman Masyarakat dan Tradisi.....	203
Gambar 4.84 Analisis Halaman Prosesi.....	205
Gambar 4.85 Analisis Halaman Lokasi	206
Gambar 4.86 Analisis Halaman Galeri	207
Gambar 4.87 Analisis Halaman Profil	208
Gambar 4.88 Analisis Instagram <i>Feeds</i>	209
Gambar 4.89 Analisis Instagram <i>Story</i>	211



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	224
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	227
Lampiran 3 Hasil Kuesioner	229
Lampiran 4 Transkrip Wawancara.....	233
Lampiran 5 Dokumentasi.....	247

