

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BUDAYA SANGJIT



LAPORAN TUGAS AKHIR

Leonardo Stefanus

00000067500

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

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BUDAYA SANGJIT



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Leonardo Stefanus

00000067500

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 : Leonardo Stefanus
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067500
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BUDAYA SANGJIT

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, 8 Januari 2026



(Leonardo Stefanus)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Leonardo Stefanus
NIM : 00000067500
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
BUDAYA SANGJIT

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, 8 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Leonardo Stefanus)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BUDAYA SANGJIT

Oleh

Nama Lengkap : Leonardo Stefanus
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067500
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

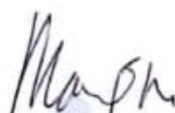
Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026
Pukul 16.00 s.d. 16.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

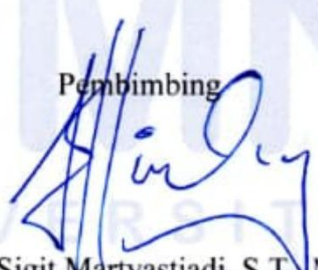
Ketua Sidang


Vania Hefita, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

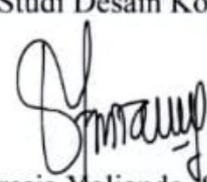
Penguji


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

Pembimbing


Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

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 : Leonardo Stefanus
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067500
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
BUDAYA SANGJIT

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



(Leonardo Stefanus)

* 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 penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, oleh karena berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Budaya Sangjit”. Tugas Akhir ini selain menjadi persyaratan kelulusan dan meraih gelar sarjana desain (S.Ds) juga memiliki tujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya melestarikan budaya dengan memahami nilai tradisinya terlebih dahulu, di mana dapat memberikan edukasi dan pemahaman pada kelestarian budaya turun-menurun.

Pada kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya 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.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya karya dalam laporan Tugas Akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman-teman Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan dukungan, semangat, dan kerjasamanya.

Penulis berharap karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Meskipun masih memiliki kekurangan, penulis telah berupaya menyusunnya dengan sebaik mungkin.

Tangerang, 8 Januari 2026



(Leonardo Stefanus)

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF BUDAYA SANGJIT

(Leonardo Stefanus)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang sebuah buku interaktif dengan format mixed interactivity yang ditujukan bagi remaja hingga dewasa yang masih minim pemahaman tentang tradisi budaya Sangjit. Latar belakang penelitian didasari oleh rendahnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat mengenai Sangjit, khususnya terkait aspek teknis, simbol, dan makna. Metode yang digunakan adalah Design Thinking dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan kuesioner, sehingga mampu menawarkan solusi berupa media informasi yang tepat. Penelitian ini melibatkan 44 responden untuk mengetahui tingkat pengetahuan serta ketersediaan media mengenai Sangjit. Hasil menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat yang kurang memahami sejarah Sangjit akibat terbatasnya media yang mudah diakses dan belum adanya media interaktif yang menarik. Oleh karena itu, perancangan buku interaktif ini diharapkan dapat memperluas wawasan masyarakat sekaligus menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan pengalaman baru dengan menggunakan media buku interaktif. Selain media utama, penulis merancang media sekunder berupa totebag, photocard, postcard, dan standee akrilik sebagai sarana promosi dan penguatan identitas visual buku. Setiap media sekunder memiliki ilustrasi dan simbol khas Sangjit untuk memperluas jangkauan pesan budaya. Kesimpulannya, karya ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya tradisi Sangjit melalui penyampaian sejarahnya, serta menciptakan pengalaman eksplorasi informasi yang lebih menarik dan efisien bagi pembaca.

Kata kunci: Sangjit, Buku Interaktif, Sejarah, Budaya Tionghoa

INTERACTIVE BOOK DESIGN FOR SANGJIT CULTURAL HERITAGE

(Leonardo Stefanus)

ABSTRACT (English)

This study aims to design an interactive book with a mixed interactivity format intended for teenagers and adults who have limited understanding of the Sangjit cultural tradition. The background of this research lies in the low level of public knowledge and awareness regarding Sangjit, particularly in terms of its technical aspects, symbols, and meanings. The method used is Design Thinking, with data collection techniques carried out through interviews and questionnaires, allowing the creation of an appropriate informational medium as a solution. The study involved 44 respondents to assess the level of knowledge and the availability of media related to Sangjit. The findings show that many people still lack an understanding of the Sangjit tradition due to limited accessible resources and the absence of engaging interactive media. Therefore, the design of this interactive book is expected to broaden public awareness while providing an enjoyable learning experience and a new way to explore cultural knowledge through interactive media. In addition to the main medium, the author designed supporting media such as a totebag, photocard, postcard, and acrylic standee as promotional materials and visual identity reinforcements. Each secondary medium features unique illustrations and symbols inspired by the Sangjit tradition to extend the reach of its cultural message. In conclusion, this work aims to raise awareness of the importance of the Sangjit tradition by communicating its historical and symbolic meanings while creating a more engaging and efficient informational exploration experience for readers..

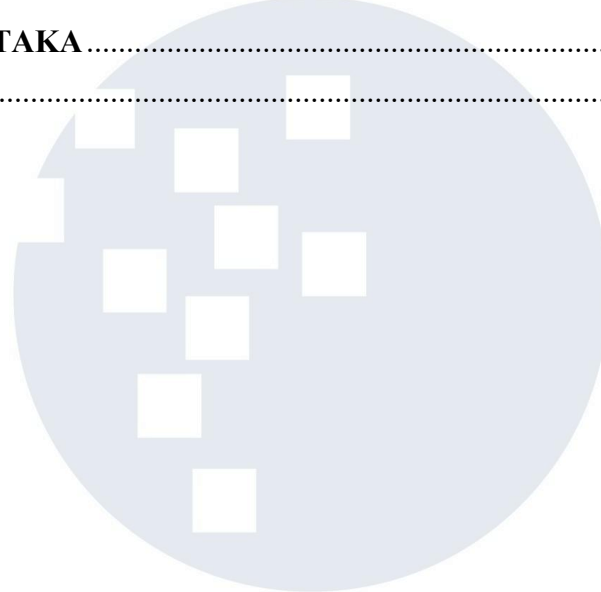
Keywords: Sangjit, Interactive Book, History, Chinese Culture

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN... ..	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	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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 Buku Interaktif.....	5
2.1.1 Buku	5
2.1.2 Kelebihan Buku.....	6
2.1.3 Buku Interaktif Sebagai Media Informasi.....	6
2.1.4 Jenis Buku Interaktif	7
2.1.5 Elemen Buku Interaktif.....	10
2.1.6 Mekanisme Buku Interaktif.....	21
2.2 Ilustrasi	29
2.2.1 Peran Ilustrasi	30
2.2.2 Fungsi Ilustrasi.....	32
2.2.3 Ilustrasi Sebagai Informasi	33
2.2.4 Jenis-jenis Ilustrasi	33

2.2.5 Ilustrasi dalam Buku	36
2.2.6 Ilustrasi Karakter	37
2.3 Interaktivitas	39
2.3.1 Jenis-Jenis Interaktivitas	40
2.3.2 Interaktivitas dalam Desain	41
2.3.3 User Interface	43
2.3.4 User Experience	46
2.4 Perayaan Sangjit	48
2.4.1 Simbol dan Makna dalam Sangjit	48
2.4.2 Jalan Acara Sangjit	53
2.5 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	63
3.3.1 Wawancara	64
3.3.2 Kuesioner	68
3.3.3 Studi Eksisting	71
3.3.4 Studi Referensi	72
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	73
4.1 Hasil Perancangan	73
4.1.1 <i>Empathize</i>	73
4.1.2 <i>Define</i>	99
4.1.3 <i>Ideate</i>	102
4.1.4 <i>Prototype</i>	113
4.1.5 <i>Testing</i>	138
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	149
4.2 Pembahasan Perancangan	150
4.2.1 <i>Beta Test</i>	150
4.2.2 Analisis Desain <i>Layout Buku</i>	154
4.2.3 Analisis Desain <i>Photocard</i>	162
4.2.4 Analisis Desain <i>Postcard</i>	164

4.2.5 Analisis Desain <i>Totebag</i>	164
4.2.6 Analisis Desain <i>Acrylic Standee</i>	165
4.2.7 Analisis Anggaran	166
BAB V PENUTUP	169
5.1 Simpulan	169
5.2 Saran	169
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xxi



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	57
Tabel 4.1 Pertanyaan Kuesioner Mengenai Sangjit	94
Tabel 4.2 Tabel Perencanaan Isi Konten.....	110
Tabel 4.3 Analisis Konten <i>Alpha Test</i>	140
Tabel 4.4 Analisis Interaktivitas <i>Alpha Test</i>	143
Tabel 4.5 Analisis Visual <i>Alpha Test</i>	145
Tabel 4.6 Anggaran Desain Media Utama dan Media Sekunder.....	166
Tabel 4.7 Anggaran Produksi Media Utama dan Media Sekunder.....	167



DAFTAR GAMBAR

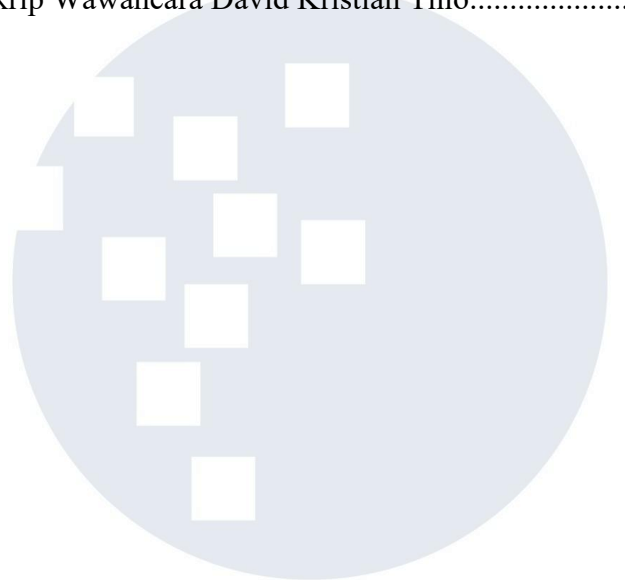
Gambar 2.1 Contoh Buku <i>Pop-Up</i>	7
Gambar 2.2 Contoh Buku <i>Lift-The-Flap</i>	8
Gambar 2.3 Contoh Buku <i>Lift-The-Flap & Pop-Up</i>	9
Gambar 2.4 Contoh Buku <i>Volvelle</i>	10
Gambar 2.5 <i>Margin</i>	13
Gambar 2.6 <i>Flowline</i>	13
Gambar 2.7 <i>Column</i>	14
Gambar 2.8 <i>Module</i>	14
Gambar 2.9 <i>Spatial Zones</i>	15
Gambar 2.10 <i>Markers</i>	15
Gambar 2.11 <i>Single Column</i>	16
Gambar 2.12 <i>Multi-Column</i>	17
Gambar 2.13 <i>Modular Grid</i>	17
Gambar 2.14 <i>Hierarchical Grid</i>	18
Gambar 2.15 <i>Baseline Grid</i>	18
Gambar 2.16 <i>Compound Grid</i>	19
Gambar 2.17 <i>Multiple Layers</i>	22
Gambar 2.18 <i>Floating Layers</i>	23
Gambar 2.19 <i>V-fold</i>	23
Gambar 2.20 <i>Magic Box</i>	24
Gambar 2.21 <i>Moving Arm</i>	24
Gambar 2.22 <i>Rotating Disc</i>	25
Gambar 2.23 <i>Sliding Motion</i>	25
Gambar 2.24 <i>Pull-Up Planes</i>	26
Gambar 2.25 <i>Pivoting Motions</i>	26
Gambar 2.26 <i>Dissolving Scenes</i>	27
Gambar 2.27 <i>Mekanisme Lift-The-Flap</i>	28
Gambar 2.28 <i>Mekanisme Pull-Strip</i>	28
Gambar 2.29 Contoh Ilustrasi Naturalis	34
Gambar 2.30 Contoh Ilustrasi Dekoratif.....	34
Gambar 2.31 Contoh Ilustrasi Kartun	35
Gambar 2.32 Contoh Ilustrasi Karikatur.....	35
Gambar 2.33 Contoh Cerita Bergambar.....	36
Gambar 2.34 Baki Berisi Pakaian Mempelai Wanita	49
Gambar 2.35 Baki Berisi Uang Susu dan Pesta	49
Gambar 2.36 Baki Berisi Keranjang Buah.....	50
Gambar 2.37 Baki Berisi Lilin	50
Gambar 2.38 Baki Berisi kaleng-kalengan	51
Gambar 2.39 Baki Berisi Kue	51
Gambar 2.40 Baki Berisi Permen & Manisan.....	52

Gambar 2.41 Baki Wine & Lilin.....	52
Gambar 2.42 ShuangXi.....	53
Gambar 2.43 Pakaian Tradisional.....	54
Gambar 4.1 Wawancara dengan Calita Sangjit.....	74
Gambar 4.2 Wawancara dengan Ardian Cangianto.....	77
Gambar 4.3 Wawancara dengan David Kristian Thio	82
Gambar 4.4 Diagram Pengetahuan Terhadap Tradisi Sangjit.....	87
Gambar 4.5 Diagram Kesadaran Responden Terhadap Pengetahuan Sangjit	89
Gambar 4.6 Diagram Tingkat Kepentingan Pengenalan Tradisi Sangjit.....	90
Gambar 4.7 Diagram Pentingnya Sangjit Sebagai Simbol Identitas Tionghoa	91
Gambar 4.8 Diagram Ketersediaan Informasi Budaya Sangjit.....	91
Gambar 4.9 Diagram Kemudahan Informasi Sangjit Ditemukan.....	93
Gambar 4.10 Buku Interaktif Harry Potter	97
Gambar 4.11 Studi Eksisting Baju Cheongsam	98
Gambar 4.12 Studi Eksisting Ilustrasi.....	99
Gambar 4.13 <i>User Persona</i> laki-laki	100
Gambar 4.14 <i>User Persona</i> perempuan	101
Gambar 4.15 Gaya Visual Semi Realis.....	102
Gambar 4.16 <i>Mindmap</i>	103
Gambar 4.17 Moodboard	105
Gambar 4.18 <i>Color Pallete</i>	105
Gambar 4.19 Tipografi.....	106
Gambar 4.20 Referensi karakter	107
Gambar 4.21 Sketsa Karakter Laki-laki dan Perempuan	108
Gambar 4.22 Perencanaan Isi Karya.....	109
Gambar 4.23 Margin	113
Gambar 4.24 Ilustrasi Manusia Halaman 1 dan 9.....	115
Gambar 4.25 Ilustrasi Manusia Halaman 11	115
Gambar 4.26 Ilustrasi Laki-Laki Halaman 4.....	116
Gambar 4.27 Ilustrasi Perempuan Halaman 4.....	116
Gambar 4.28 Ilustrasi Manusia dalam Sampul	117
Gambar 4.29 Ilustrasi Pertukaran Cincin	117
Gambar 4.30 Desain <i>Spread</i> Pertama	118
Gambar 4.31 Desain <i>Spread</i> Kedua	119
Gambar 4.32 Desain <i>Spread</i> Ketiga.....	120
Gambar 4.33 Desain <i>Spread</i> Keempat	121
Gambar 4.34 Desain <i>Spread</i> Kelima.....	122
Gambar 4.35 Desain <i>Spread</i> Keenam	123
Gambar 4.36 Desain <i>Spread</i> Ketujuh	124
Gambar 4.37 Desain <i>Spread</i> Kedelapan	125
Gambar 4.38 Desain Sampul Depan dan Belakang	126
Gambar 4.39 Referensi <i>Pull-Tabs</i>	127
Gambar 4.40 Penggunaan <i>Pull-Tabs</i>	127

Gambar 4.41 Referensi <i>Pull-Tabs</i> halaman 4	128
Gambar 4.42 Percobaan <i>Pull-Tabs</i> halaman 4	128
Gambar 4.43 Hasil Akhir <i>Pull-Tabs</i> halaman 4	129
Gambar 4.44 Penggunaan <i>Pull-Tabs</i> halaman 7	129
Gambar 4.45 Percobaan <i>V-Fold</i> halaman 5 dan 6	130
Gambar 4.46 Referensi Konsep <i>V-Fold</i>	130
Gambar 4.47 Hasil Akhir Halaman 5 dan 6	131
Gambar 4.48 Percobaan <i>Volvelle</i> dan <i>Pop-up</i> halaman 5 dan 6	131
Gambar 4.49 Hasil Akhir <i>Volvelle</i> dan <i>Pop-up</i> halaman 5 dan 6	132
Gambar 4.50 Percobaan <i>Lift-The-Flap</i> halaman 9 dan 10	132
Gambar 4.51 Hasil Akhir <i>Lift-The-Flap</i>	133
Gambar 4.52 Referensi <i>Photocard</i>	134
Gambar 4.53 Sketsa Design <i>Photocard</i>	134
Gambar 4.54 Referensi <i>Postcard</i>	135
Gambar 4.55 Sketsa Design <i>Postcard</i>	135
Gambar 4.56 Referensi <i>Totebag</i>	136
Gambar 4.57 Sketsa Design <i>Totebag</i>	136
Gambar 4.58 Referensi Standee Akrilik	137
Gambar 4.59 Sketsa Design Standee Akrilik	137
Gambar 4.60 Prototype Day di UMN	138
Gambar 4.61 Penambahan Teks	148
Gambar 4.62 Penambahan Elemen CTA	148
Gambar 4.63 Perbaikan Elemen Interaktif	149
Gambar 4.64 <i>Beta Test</i> dengan Yonathan Karuna	151
Gambar 4.65 <i>Beta Test</i> dengan Lois Maria	151
Gambar 4.66 <i>Beta Test</i> dengan Deborah Philippa	152
Gambar 4.67 Sebelum dan Sesudah Revisi Meja Makan	153
Gambar 4.68 Sebelum dan Sesudah Revisi Baki	154
Gambar 4.69 Sebelum dan Sesudah Revisi <i>Velcro</i>	154
Gambar 4.70 <i>Spread</i> Pertama	155
Gambar 4.71 <i>Spread</i> Kedua	156
Gambar 4.72 Interaksi Halaman Kedua	157
Gambar 4.73 <i>Spread</i> Ketiga	158
Gambar 4.74 <i>Spread</i> Keempat	158
Gambar 4.75 <i>Spread</i> kelima	159
Gambar 4.76 <i>Spread</i> Keenam	160
Gambar 4.77 <i>Spread</i> Ketujuh	161
Gambar 4.78 <i>Spread</i> Kedelapan	162
Gambar 4.79 Design <i>Photocard</i>	163
Gambar 4.80 Design <i>Postcard</i>	164
Gambar 4.81 Design <i>Totebag</i>	165
Gambar 4.82 Design <i>Acrylic Standee</i>	165

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxi
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxviii
Lampiran Form NDA.....	xxix
Lampiran Transkrip Wawancara Calita Sangjit.....	xxx
Lampiran Transkrip Wawancara Ardian Cangianto	xxxiv
Lampiran Transkrip Wawancara David Kristian Thio.....	lii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA