

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI LUO HAN GUO TERHADAP DIABETES**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Sheerlyn Angelice Salim
00000067956**

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI LUO HAN GUO TERHADAP DIABETES**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

**Sheerlyn Angelice Salim
00000067956**

**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 : Sheerlyn Angelice Salim
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067956
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI LUO HAN GUO TERHADAP DIABETES

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



(Sheerlyn Angelice Salim)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Sheerlyn Angelice Salim
NIM : 00000067956
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI LUO HAN GUO TERHADAP
DIABETES

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, 8 Januari 2026
Yang Menyatakan,



(Sheerlyn Angelice Salim)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI
LUO HAN GUO TERHADAP DIABETES**

Oleh

Nama Lengkap : Sheerlyn Angelice Salim
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067956
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026
Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


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

Penguji


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

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 : Sheerlyn Angelice Salim
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067956
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
MENGENAI LUO HAN GUO TERHADAP
DIABETES

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, 8 Januari 2026



(Sheerlyn Angelice Salim)

* 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

Penulis ingin mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan terima kasih atas kesempatan yang telah diberikan untuk menyusun tugas akhir ini. Dengan penuh puji syukur, penulis mampu menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa studi. Melalui tugas akhir ini, penulis dapat menerapkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan kemampuan desain melalui bimbingan oleh dosen pembimbing. Tugas akhir ini bertujuan untuk membuat sebuah media interaktif yang menarik untuk menginformasikan terhadap penggunaan *luo han guo* terhadap diabetes. Penulis juga berterima kasih sebesar-besarnya kepada pihak Universitas dan seluruh pihak yang telah memberi bimbingan dan dukungan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Harapan dari tugas akhir ini adalah agar media informasi interaktif yang dirancang, dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada remaja akhir mengenai *luo han guo* dalam gaya hidup sehat. Penulis ingin menyampaikan ucapan syukur dan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan pada penyusunan Tugas Akhir ini.

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.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., 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. dr. Uti Nilam Sari, M.Sc., MIMI., selaku narasumber yang memberikan saya wawasan yang mendalam dalam proses perancangan ini.

Diharapkan karya ini dapat diterima dan menjadi langkah pertama dalam penyebaran informasi mengenai luohan terhadap diabetes. Penulis berharap hasil perancangan ini tidak hanya bermanfaat bagi penulis, tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan bagi masyarakat. Oleh penulis, setiap tahapan dirancang secara sistematis agar memberikan hasil yang maksimal. Dengan ini, penulis berterima kasih atas seluruh bimbingan dan dukungan yang diberikan selama menyusun Tugas Akhir.

Tangerang, 8 Januari 2026



(Sheerlyn Angelice Salim)



PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI

LUO HAN GUO TERHADAP DIABETES

(Sheerlyn Angelice Salim)

ABSTRAK

Dengan tingginya popularitas minuman manis di Indonesia membuat masyarakat semakin sulit untuk membatasi konsumsi gula sesuai dengan anjuran Kementerian Kesehatan. Di Indonesia, es teh manis merupakan minuman yang paling sering dikonsumsi. Dengan banyak jumlah penderita diabetes di Indonesia, sebagian besar mengalami efek samping dari mengonsumsi obat anti-diabetes. Oleh karena itu, dengan menggunakan obat tradisional dapat membantu meringankan efek samping dari pengobatan konvensional. Salah satu jenis pengobatan tradisional merupakan pengobatan tradisional Tiongkok. Luo han guo merupakan obat tradisional Tiongkok yang dapat mengatasi penyakit diabetes serta menjadi pengganti gula yang ideal. Sayangnya, tingkat pemahaman masyarakat terkait pengobatan tradisional Tiongkok seperti luo han guo masih rendah. Dengan demikian, dirancang sebuah buku interaktif berjudul “Luo Han Guo Harapan Rasa Manis Terakhir” yang bertujuan untuk menginformasikan berbagai khasiat luo han guo serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Perancangan ini juga dilengkapi dengan media sekunder berupa pembatas buku, *enamel pin*, dan konten media sosial sebagai media pendukung dalam penyampaian informasi. Metode penelitian yang digunakan mencakup pendekatan kuantitatif dan kualitatif melalui kuesioner, wawancara, *focus group discussion* (FGD), serta studi referensi. Metode perancangan ini mengacu pada proses Design Thinking oleh Straker & Wrigley (2023) yang terdiri dari tahap *understand & empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Berdasarkan hasil *alpha testing*, ditemukan kendala utama berupa penerapan ilustrasi yang tidak konsisten serta permasalahan pada aspek interaksi. Oleh karena itu, perancangan dilanjutkan ke tahap *beta testing* dengan melakukan perbaikan, antara lain melalui penambahan *call to action* (CTA) dan melakukan penyempurnaan elemen interaktif.

Kata kunci: Media informasi interaktif, luo han guo, diabetes

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

INTERACTIVE BOOK ABOUT LUO HAN GUO AGAINST DIABETES

(Sheerlyn Angelice Salim)

ABSTRACT (English)

The high popularity of sweet drinks in Indonesia makes it increasingly difficult for people to limit their sugar consumption in accordance with the recommendations of the Ministry of Health. In Indonesia, sweet iced tea is the most commonly consumed beverage. With the large number of diabetes patients in the country, many experience side effects from taking anti-diabetic medications. Therefore, using traditional medicine can help alleviate the side effects of conventional treatments. One type of traditional medicine is Traditional Chinese Medicine. Luo Han Guo is a Traditional Chinese medicine that can help manage diabetes and serve as an ideal sugar substitute. Unfortunately, public understanding of Traditional Chinese medicine, such as Luo Han Guo, remains low. Thus, an interactive book entitled "Luo Han Guo, the Last Sweet Hope" was designed, which aims to inform the various benefits of Luo Han Guo and its application in everyday life. This design is also equipped with secondary media in the form of bookmarks, enamel pins, and social media content as supporting media in conveying information. The research method used includes quantitative and qualitative approaches through questionnaires, interviews, focus group discussions (FGDs), and reference studies. This design method refers to the Design Thinking process by Straker & Wrigley (2023) which consists of the stages of understand & empathize, define, ideate, prototype, and test. Based on the results of alpha testing, the main obstacles found were the inconsistent application of illustrations and problems in the interaction aspect. Therefore, the design continued to the beta testing stage with improvements, including by adding calls to action (CTAs) and refining the interactive elements.

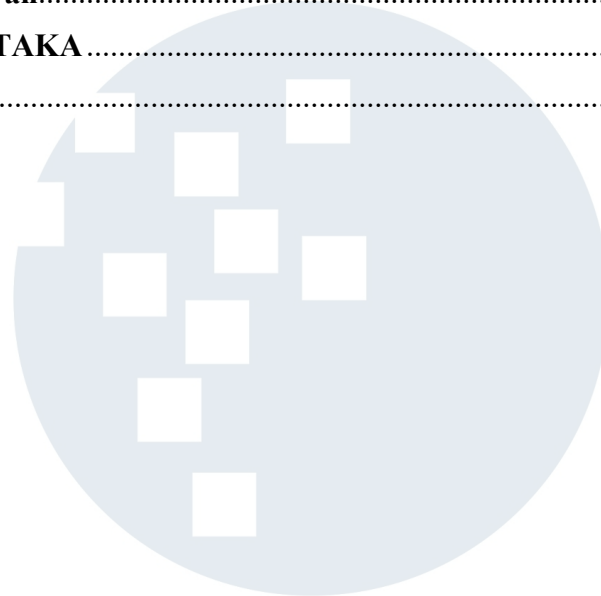
Keywords: *Information in interactive media , Luo Han Guo, diabetes*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT (English)	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
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 Interaktif.....	5
2.1.1 Jenis Buku Interaktif.....	5
2.1.2 Anatomi Buku.....	9
2.1.3 Pre-press.....	13
2.1.4 Printing & Finishing	14
2.1.5 User Experience.....	24
2.1.6 Elemen Visual	27
2.1.7 Ilustrasi.....	36
2.2 Luo Han Guo	38
2.2.1 Morfologi Luo Han Guo	39
2.2.2 Habitat.....	40

2.2.3 Penggunaan sebagai Alternatif Gula Alami	41
2.3 Diabetes	42
2.3.1 Faktor Risiko Diabetes	42
2.3.2 Gejala Diabetes	42
2.3.3 Tipe-Tipe Diabetes	43
2.3.4 Mendiagnosis Diabetes	44
2.4 Penelitian yang Relevan	45
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	49
3.1 Subjek Perancangan	49
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	50
3.2.1 Understand & Empathize	50
3.2.2 Define	51
3.2.3 Ideate	51
3.2.4 Prototype	51
3.2.5 Test	51
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	52
3.3.1 Kuesioner	52
3.3.2 Wawancara	54
3.3.3 Focus Group Discussion	57
3.3.4 Studi Referensi	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	59
4.1 Hasil Perancangan	59
4.1.1 Understand & Empathize	59
4.1.2 Define	82
4.1.3 Ideate	84
4.1.4 Prototype	97
4.1.5 Test	117
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	131
4.2 Pembahasan Perancangan	132
4.2.1 Analisis Beta Test	132
4.2.2 Analisis Media Utama	136
4.2.3 Analisis Instagram Feeds	144

4.2.4 Analisis Enamel Pin	145
4.2.5 Analisis Pembatas Buku	146
4.2.6 Anggaran	147
BAB V PENUTUP	150
5.1 Simpulan	150
5.2 Saran.....	151
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xxi



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	45
Tabel 4.1 Daftar Responden.....	59
Tabel 4.2 Data Penggunaan Obat Tradisional Tiongkok Responden	65
Tabel 4.3 Tabel <i>Big Idea</i>	86
Tabel 4.4 Tabel Referensi	88
Tabel 4.5 Pembagian Konten Buku	90
Tabel 4.6 Alternatif Judul Buku.....	93
Tabel 4.7 Tabel Respons Visual Keseluruhan Buku.....	118
Tabel 4.8 Tabel Respons Terhadap Aspek Warna	118
Tabel 4.9 Tabel Respons Terhadap Aspek Sampul Buku.....	119
Tabel 4.10 Hasil Respons Terhadap Aspek Ilustrasi	120
Tabel 4.11 Hasil Respons Terhadap Aspek Jenis <i>Font</i>	120
Tabel 4.12 Hasil Respons Terhadap Aspek Ukuran <i>Font</i>	121
Tabel 4.13 Hasil Respons Terhadap Kemudahan dalam Memahami	122
Tabel 4.14 Hasil Respons Terhadap Pesan	122
Tabel 4.15 Respons Relevansi Konten dengan Kehidupan	123
Tabel 4.16 Analisis Respons Terhadap Respons Elemen	124
Tabel 4.17 Analisis Interaksi yang Membantu Pembaca	124
Tabel 4.18 Analisis Respons Terhadap Aspek Respons Listrik	125
Tabel 4.19 Analisis Respons Terhadap Interaktivitas dan Ingatan	126
Tabel 4.20 Daftar Pertanyaan <i>Beta Test</i>	133
Tabel 4.21 Anggaran Biaya Produksi	147
Tabel 4.22 Harga Jual Satu Buku.....	149



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Architecture Pop-Up Book</i>	5
Gambar 2.2 <i>Harry Potter – Prisoner of Azkaban (MinaLima)</i>	6
Gambar 2.3 <i>Alice in Wonderland Illustrated by MinaLima</i>	6
Gambar 2.4 <i>Where's Waldo? Deluxe Edition</i>	7
Gambar 2.5 <i>Journal 29</i>	7
Gambar 2.6 <i>The Sherlock Holmes Escape Book</i>	8
Gambar 2.7 <i>Sing a Song of Sunshine</i>	8
Gambar 2.8 <i>Touch and Feel Baby Animals</i>	9
Gambar 2.9 <i>Anatomi Buku Hardcover</i>	9
Gambar 2.10 <i>Imposition</i>	13
Gambar 2.11 <i>Contoh flat plan</i>	14
Gambar 2.12 <i>Offset lithography</i>	17
Gambar 2.13 <i>Glossy Varnish</i>	18
Gambar 2.14 <i>Matte Varnish</i>	19
Gambar 2.15 <i>Satin Varnish</i>	19
Gambar 2.16 <i>Diecut</i>	20
Gambar 2.17 <i>Openbind</i>	21
Gambar 2.18 <i>Wiro, spiral, and comb binding</i>	21
Gambar 2.19 <i>Canadian Binding</i>	22
Gambar 2.20 <i>Self Binds</i>	22
Gambar 2.21 <i>Case Binding</i>	23
Gambar 2.22 <i>Perfect Binding</i>	23
Gambar 2.23 <i>Alternative Binding</i>	24
Gambar 2.24 <i>Ilustrasi Tebaran</i>	27
Gambar 2.25 <i>Jazz Day: Ilustrasi Satu Halaman</i>	28
Gambar 2.26 <i>Ilustrasi lepasan</i>	28
Gambar 2.27 <i>Modular Grid</i>	29
Gambar 2.28 <i>Column Grid</i>	30
Gambar 2.29 <i>Single Column Grid</i>	30
Gambar 2.30 <i>Two-Column Grid</i>	31
Gambar 2.31 <i>Hierarchical Grid</i>	31
Gambar 2.32 <i>Jenis Tipografi Serif</i>	32
Gambar 2.33 <i>Jenis Tipografi San Serif</i>	32
Gambar 2.34 <i>Jenis Tipografi Script</i>	33
Gambar 2.35 <i>Jenis Tipografi Blackletter</i>	33
Gambar 2.36 <i>Morfologi luohan guo</i>	39
Gambar 4.1 <i>Diagram Batang Aktivitas Fisik Responden</i>	60
Gambar 4.2 <i>Diagram Batang Kebiasaan Mengonsumsi</i>	61
Gambar 4.3 <i>Diagram Batang Data Tingkat Stres Responden</i>	62
Gambar 4.4 <i>Diagram Batang Pengetahuan Gaya Hidup</i>	62
Gambar 4.5 <i>Diagram Batang Tingkat Ketakutan Responden</i>	63

Gambar 4.6 Diagram Batang Ketakutan terhadap Pengobatan.....	64
Gambar 4.7 Diagram Lingkaran mengenai Penggunaan	65
Gambar 4.8 Diagram Lingkaran Pengetahuan Pengolahan	67
Gambar 4.9 Diagram Lingkaran Pengetahuan terhadap	68
Gambar 4.10 Diagram Lingkaran Kemudahan Akses Responden.....	69
Gambar 4.11 Diagram Batang Frekuensi Penemuan	69
Gambar 4.12 Diagram Lingkaran Kesulitan dalam Menemukan	70
Gambar 4.13 Wawancara dengan Sinshe Sie Boy	72
Gambar 4.14 Wawancara dengan Dokter Spesialis Penyakit Dalam	74
Gambar 4.15 Wawancara dengan Ahli Ilustrasi Medis	75
Gambar 4.16 Dokumentasi <i>Focus Group Discussion</i>	78
Gambar 4.17 <i>Harry Potter Prisoner of Azkaban MinaLima Edition</i>	80
Gambar 4.18 <i>The Little Mermaid (Pop-Up Classics)</i>	81
Gambar 4.19 User Persona Perempuan.....	83
Gambar 4.20 User Persona Laki-Laki.....	83
Gambar 4.21 <i>Mindmap</i>	84
Gambar 4.22 <i>Moodboard</i>	87
Gambar 4.23 <i>Flatplan</i>	92
Gambar 4.24 <i>Color Palette</i>	94
Gambar 4.25 <i>Font Adriane Text</i>	94
Gambar 4.26 <i>Font Melon Honey</i>	95
Gambar 4.27 Sketsa Kasar Buku	96
Gambar 4.28 Sampel Sketsa <i>Comprehensive</i>	96
Gambar 4.29 Sketsa Kasar Sampul Buku	98
Gambar 4.30 Sketsa Sampul Komprehensif	98
Gambar 4.31 <i>Base Color</i>	99
Gambar 4.32 Desain Sampul Depan	99
Gambar 4.33 Warna Dasar Ilustrasi	100
Gambar 4.34 <i>Unclip</i> Objek Ilustrasi	101
Gambar 4.35 Proses Efek <i>Grain</i>	101
Gambar 4.36 Pengaturan Efek <i>Grain</i>	102
Gambar 4.37 Hasil Efek <i>Grain</i>	103
Gambar 4.38 Penyempurnaan Karya Visual.....	103
Gambar 4.39 <i>Modular Grid</i> Buku.....	104
Gambar 4.40 Sampel Halaman Buku.....	105
Gambar 4.41 <i>Die Cut Pop-Up</i>	106
Gambar 4.42 <i>Die Cut Dissolve Card</i>	106
Gambar 4.43 <i>Scanimation</i>	107
Gambar 4.44 <i>Interactive Wheel</i>	108
Gambar 4.45 Prototipe <i>Pop-up</i>	109
Gambar 4.46 Prototipe <i>Dissolve Card</i>	110
Gambar 4.47 Prototipe Teh Interaktif	110
Gambar 4.48 Mekanik Teh Berputar	111

Gambar 4.49 Hasil Cetak <i>Art Carton Laminasi Doff</i>	112
Gambar 4.50 <i>Content Plan</i> Instagram <i>Post</i>	113
Gambar 4.51 Instagram <i>Post</i>	113
Gambar 4.52 Instagram Post Baris Satu	114
Gambar 4.53 Instagram Post Baris Kedua	115
Gambar 4.54 Instagram Post Baris Ketiga	115
Gambar 4.55 Desain <i>Enamel Pin</i>	116
Gambar 4.56 Pembatas Buku	116
Gambar 4.57 <i>Alpha Test</i> di <i>Prototype Day</i>	117
Gambar 4.58 Revisi Visual Sampul Buku	127
Gambar 4.59 Revisi Visual Halaman Pertama.....	128
Gambar 4.60 Revisi Halaman <i>Scanimation</i>	128
Gambar 4.61 Revisi Halaman <i>Pull Tab</i>	129
Gambar 4.62 Revisi Halaman Kaki Diabets	130
Gambar 4.63 Revisi Halaman <i>Pop-Up</i>	130
Gambar 4.64 Perancangan <i>Drop Cap</i>	131
Gambar 4.65 <i>Beta Test</i> Felita.....	133
Gambar 4.66 <i>Beta Test</i> Steven	134
Gambar 4.67 <i>Beta Test</i> Ken	135
Gambar 4.68 Psikologi Warna pada Ilustrasi Buku	137
Gambar 4.69 Tipografi dalam Buku	138
Gambar 4.70 Jenis-jenis <i>Layout</i>	140
Gambar 4.71 Sampel Ilustrasi Halaman.....	141
Gambar 4.72 <i>Mockup</i> Sampul Buku	142
Gambar 4.73 <i>Mockup Finishing</i> Buku	144
Gambar 4.74 <i>Mockup</i> Instagram <i>Feeds</i>	145
Gambar 4.75 <i>Mockup Enamel Pin</i>	146
Gambar 4.76 <i>Mockup</i> Pembatas Buku	146

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxi
Lampiran Form Bimbingan.....	xxiv
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvii
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxviii
Lampiran Hasil Kuesioner	xxxviii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xl
Lampiran Dokumentasi.....	lxxxviii

