

PERANCANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY*

HEWAN-HEWAN BERACUN & BERBISA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Arlicia Agatha Van Tommeo

00000077189

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

PERANCANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY*

HEWAN-HEWAN BERACUN & BERBISA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Arlicia Agatha Van Tommeo

00000077189

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 : Arlicia Agatha Van Tommeo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000077189

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY*

HEWAN-HEWAN BERACUN & BERBISA

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, 11 Desember 2025



(Arlicia Agatha Van Tommeo)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Arlicia Agatha Van Tommeo
NIM : 00000077189
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN KARTU
AUGMENTED REALITY HEWAN-
HEWAN BERACUN DAN BERBISA

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, 11 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Arlicia Agatha Van Tommeo)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY*
HEWAN-HEWAN BERACUN & BERBISA

Oleh

Nama Lengkap : Arlicia Agatha Van Tommeo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000077189
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026
Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

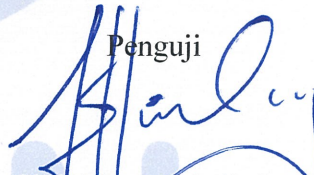
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

Penguji



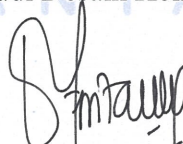
Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

Pembimbing



Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

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 : Arlicia Agatha Van Tommeo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000077189
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KARTU *AUGMENTED*
REALITY HEWAN-HEWAN BERACUN
DAN BERBISA

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, 11 Desember 2025



(Arlicia Agatha Van Tommeo)

* 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 ke hadirat Tuhan Yesus Kristus atas berkat, rahmat, dan bimbingan-Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Kartu *Augmented Reality* Hewan Beracun dan Berbisa” dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Penulisan ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Tugas Akhir ini bertujuan untuk menghadirkan media pembelajaran yang interaktif dan informatif bagi anak-anak, khususnya dalam pengenalan berbagai jenis hewan beracun dan berbisa. Melalui perancangan ini, Penulis memperoleh pengalaman berharga, pengetahuan baru, dan kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu Desain Komunikasi Visual yang telah dipelajari sebagai solusi bagi kebutuhan pengembangan media edukatif.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, mulai dari tahap penelitian, perancangan media, hingga penyusunan laporan. Dengan ini, secara pribadi Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih 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. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Ani Setiyati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah Sekolah Dasar Kasih Immanuel, yang telah memberikan kesempatan kepada Penulis untuk melakukan penelitian bersama siswa dan siswi, serta mendukung kelancaran proses pengumpulan data selama penelitian.

6. Siswa dan siswi Sekolah Dasar Kasih Immanuel yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini, karena kesediaan dan antusiasme siswa sangat membantu dalam pengumpulan data serta kelancaran perancangan tugas akhir ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman serta semua pihak yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama proses penyusunan tugas akhir ini.

Penulis berharap proposal ini dapat menjadi landasan yang baik dalam pelaksanaan tugas akhir dan memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual. Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyusunan proposal ini, oleh karena itu, saya terbuka terhadap saran dan masukan yang membangun demi penyempurnaan penelitian ini.

Demikian kata pengantar ini penulis susun. Semoga proposal ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan

Tangerang, 11 Desember 2025



(Arlicia Agatha Van Tommeo)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY*

HEWAN-HEWAN BERACUN & BERBISA

(Arlicia Agatha Van Tommeo)

ABSTRAK

Hewan beracun merupakan bagian dari ekosistem yang memiliki peran penting dalam keseimbangan alam, namun sering kali dipandang menakutkan dan berbahaya. Anak-anak, khususnya yang tinggal di perkotaan, umumnya tidak memiliki akses langsung untuk mengenal jenis-jenis hewan beracun sehingga pengetahuan mereka terbatas. Hal ini dapat menimbulkan risiko apabila mereka tidak mampu membedakan antara hewan yang aman dan hewan yang berbahaya. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi yang informatif, menarik, dan mudah dipahami anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berupa kartu *Augmented Reality* (AR) yang mengenalkan berbagai macam hewan beracun kepada anak usia 5–7 tahun. Metode perancangan dilakukan melalui *Focus Group Discussion* (FGD), studi eksisting terhadap media edukasi sejenis, studi referensi dari karya visual yang relevan, serta studi literatur untuk memperkuat landasan teori. Proses perancangan difokuskan pada penyusunan konten visual yang realistis, penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) untuk memperkaya pengalaman belajar, serta penyesuaian dengan tahap perkembangan kognitif anak. Hasil perancangan berupa kartu *Augmented Reality* (AR) yang dilengkapi dengan buku panduan pendamping, yang menyajikan informasi visual dan interaktif mengenai hewan beracun, meliputi ciri-ciri, habitat, serta pengenalan visual untuk identifikasi. Dengan adanya media pembelajaran berbasis kartu *Augmented Reality* (AR) ini, berhasil dapat membantu anak-anak mengenal hewan beracun secara menyenangkan, meningkatkan kewaspadaan, sekaligus menumbuhkan sikap menghargai keberadaan hewan tersebut dalam lingkup kehidupan.

Kata kunci: *augmented reality*, interaktif, kartu pembelajaran, hewan beracun & berbisa

DESIGNING AUGMENTED REALITY CARDS OF POISONOUS AND VENOMOUS ANIMALS

(Arlicia Agatha Van Tommeo)

ABSTRACT (English)

Poisonous and venomous animals are an integral part of ecosystems, playing a significant role in maintaining natural balance, yet they are often perceived as frightening and dangerous. Children, particularly those living in urban environments, generally have limited access to directly learning about these animals, resulting in a lack of knowledge. This limitation may pose risks if children are unable to distinguish between safe and dangerous species. Therefore, there is a need for an educational medium that is informative, engaging, and easily understood by young learners. This research aims to design an educational medium in the form of Augmented Reality (AR) cards that introduce various poisonous and venomous animals to children aged 5–7 years. The design process was carried out through Focus Group Discussions (FGD), existing studies of similar educational media, reference studies of relevant visual works, and literature studies to strengthen the theoretical foundation. The design focused on developing realistic visual content, utilizing Augmented Reality technology to enrich the learning experience, and adjusting to the cognitive development stage of early childhood. The final outcome consists of AR cards accompanied by a supporting guidebook, presenting interactive visual information about poisonous and venomous animals, including their characteristics, habitats, and visual identification. This AR-based educational medium helps children learn about these animals in an enjoyable way, increase their awareness, and foster an attitude of respect for the role of such creatures in the cycle of life.

Keywords: *augmented reality, interactive, learning cards, poisonous animals, venomous animals*

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
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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 <i>Augmented Reality</i>	5
2.1.1 Manfaat <i>Augmented Reality</i> (AR)	8
2.1.2 Jenis <i>Augmented Reality</i> (AR)	11
2.1.3 Elemen <i>Augmented Reality</i> (AR)	13
2.1.4 Kartu <i>Augmented Reality</i> (AR)	16
2.1.5 Interaktivitas	19
2.2 Kartu Bergambar	26
2.2.1 Ilustrasi	27
2.2.2 Warna	32
2.2.2 <i>Layout</i>	34
2.2.2 Tipografi	39
2.3 Hewan Beracun dan Berbisa	41

2.3.1 Konsep Dasar Hewan Beracun dan Berbisa	42
2.3.2 Klasifikasi Hewan Berbisa di Indonesia	44
2.3.3 Klasifikasi Hewan Beracun di Indonesia	60
2.3.4 Ciri-Ciri Morfologi dan Adaptasi	65
2.3.5 Habitat dan Persebaran di Indonesia	67
2.3.6 Jenis Racun dan Mekanisme Kerjanya	71
2.4 Perkembangan Kognitif Anak	76
2.4.1 Tahap Sensorimotor	76
2.4.2 Tahap Praoperasional	77
2.4.3 Tahap Operasional Konkret	77
2.4.4 Keterbatasan Beban Baca Anak	78
2.4.1 Gaya Visual dalam Media Edukasi Anak	79
2.5 Penelitian yang Relevan	82
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	86
3.1 Subjek Perancangan	86
3.1.1 Geografis	86
3.1.2 Demografis	86
3.1.3 Psikografis	87
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	88
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	92
3.3.1 Observasi	92
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	93
3.3.3 <i>Studi Existing</i>	95
3.3.4 Studi Referensi	95
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	97
4.1 Hasil Perancangan	97
4.1.1 <i>Emphatize</i>	97
4.1.2 <i>Define</i>	126
4.1.3 <i>Ideate</i>	131
4.1.4 <i>Prototype</i>	185
4.1.5 <i>Test</i>	186
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	194

4.2 Pembahasan Perancangan	195
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	195
4.2.2 Analisis Desain Logo.....	202
4.2.3 Analisis Kartu	203
4.2.4 Analisis Aset 3D	208
4.2.5 Analisis Augmented Reality (AR)	210
4.2.6 Analisis UI/UX Aplikasi	211
4.2.7 Analisis Media Sekunder	214
4.2.8 Anggaran	220
BAB V PENUTUP	223
5.1 Simpulan	223
5.2 Saran	223
DAFTAR PUSTAKA.....	xv
LAMPIRAN	xx



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Hewan Beracun & Berbisa	44
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan.....	82
Tabel 4.1 Analisis SWOT Kartu 4D+ Animals Octagon Studio	117
Tabel 4.2 Analisis SWOT Kartu 4D+ Humanoid Octagon Studio	124
Tabel 4.3 Konten nama hewan beracun & berbisa kartu dan... ..	128
Tabel 4.4 Konten informasi hewan beracun & berbisa kartu dan... ..	129
Tabel 4.5 Tabel Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	186
Tabel 4.6 Tabel Hasil Kualitatif <i>Alpha Test</i>	188
Tabel 5.1 Tabel Hasil <i>Beta Test</i> Partisipan Anak-anak.....	199
Tabel 5.2 Tabel Hasil <i>Beta Test</i> Partisipan Orang Tua.....	199
Tabel 5.3 Anggaran Produksi Kartu & Aplikasi AR	219



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Sensor AR</i>	6
Gambar 2.2 <i>Prosesor AR</i>	7
Gambar 2.3 <i>AR Display</i>	8
Gambar 2.4 <i>Marker Based AR</i>	11
Gambar 2.5 <i>Marker-less AR</i>	12
Gambar 2.6 <i>Projection-based AR</i>	13
Gambar 2.7 <i>Kartu AR</i>	17
Gambar 2.8 <i>Marker atau Target Detection</i>	20
Gambar 2.9 <i>Overlay dalam UI</i>	21
Gambar 2.10 <i>Feedback pengguna</i>	25
Gambar 2.11 <i>Ilustrasi Realistik</i>	28
Gambar 2.12 <i>Ilustrasi Dekoratif</i>	29
Gambar 2.13 <i>Ilustrasi Karikaturis</i>	30
Gambar 2.14 <i>Ilustrasi Ekspresionis</i>	31
Gambar 2.15 <i>Manuscript Grid</i>	36
Gambar 2.16 <i>Column Grid</i>	36
Gambar 2.17 <i>Modular Grid</i>	37
Gambar 2.18 <i>Hierarchical Grid</i>	38
Gambar 2.19 <i>Huruf Serif & Sans Serif</i>	40
Gambar 2.20 <i>Ular Weling</i>	46
Gambar 2.21 <i>Trimeresurus albolabris</i>	48
Gambar 2.22 <i>Heterometrus longimanus</i>	50
Gambar 2.23 <i>Latrodectus</i>	51
Gambar 2.24 <i>Scolopendra subspinipes</i>	52
Gambar 2.25 <i>Ikan Batu</i>	54
Gambar 2.26 <i>Ikan Lepu</i>	55
Gambar 2.27 <i>Keong Conus</i>	56
Gambar 2.28 <i>Ubur-ubur Kotak</i>	58
Gambar 2.29 <i>Gurita Cincin Biru</i>	60
Gambar 2.30 <i>Kodong Bangkok Kolong</i>	62
Gambar 2.31 <i>Ikan Buntal</i>	63
Gambar 2.32 <i>Bulu Babi</i>	64
Gambar 4.1 <i>Tahapan Design Thinking</i>	96
Gambar 4.2 <i>Video BrisScience (May 2015)</i>	97
Gambar 4.3 <i>Dokumentasi Focus Group Discussion</i>	101
Gambar 4.4 <i>Dokumentasi Interaksi Siswa SD Kasih</i>	102
Gambar 4.5 <i>Ilustrasi Buku “Why? Poisonous Animals and Plants”</i>	106
Gambar 4.6 <i>Penggunaan Warna Buku “Aku Ingin Tahu Hewan...”</i>	110
Gambar 4.7 <i>Tipografi dan Layout Buku “Aku Ingin Tahu Hewan...”</i>	111
Gambar 4.8 <i>Tampilan AR 4D+ Animals Octagon Studio</i>	114

Gambar 4.9 Tampilan AR 4D+ Animal Octagon Studio.....	115
Gambar 4.10 Tampilan Aplikasi Animal 4D+ Octagon Studio.....	116
Gambar 4.11 Kartu 4D+ Humanoid Octagon Studio.....	120
Gambar 4.12 Screenshot Tampilan Aplikasi 4D+ Humanoid	123
Gambar 4.13 Mind Map.....	131
Gambar 4.14 Big Idea	134
Gambar 4.15 Referensi Aset 2D	139
Gambar 4.16 Referensi Aset 3D	140
Gambar 4.17 Referensi Aset 3D	141
Gambar 4.18 Referensi Kartu	142
Gambar 4.19 Moodboard	143
Gambar 4.20 Skema Warna Final	145
Gambar 4.21 <i>Typeface</i> Terpilih.....	147
Gambar 4.22 <i>Grid</i> Kartu	149
Gambar 4.23 <i>Grid</i> UI/UX Aplikasi AR.....	150
Gambar 4.24 Referensi Sketsa Hewan.....	152
Gambar 4.25 Sketsa Hewan	152
Gambar 4.26 Blocking Hewan.....	153
Gambar 4.27 Final Render Hewan.....	154
Gambar 4.28 Ilustrasi Final 20 Hewan	155
Gambar 4.29 Referensi Sketsa Habitat	156
Gambar 4.30 Sketsa Habitat.....	156
Gambar 4.31 <i>Blocking</i> Habitat.....	157
Gambar 4.32 <i>Final Render</i> Habitat.....	157
Gambar 4.33 Alternatif <i>Key Visual</i>	158
Gambar 4.34 <i>Key Visual</i> Terpilih.....	160
Gambar 4.35 <i>Modelling</i>	163
Gambar 4.36 <i>Modifier</i>	163
Gambar 4.37 <i>Shading</i>	164
Gambar 4.38 <i>Final Render</i>	165
Gambar 4.39 <i>Animation</i>	166
Gambar 4.40 Aset Final 20 model 3D Hewan	166
Gambar 4.41 Information Architecture.....	168
Gambar 4.42 Flowchart.....	169
Gambar 4.43 Sketsa UI/UX	170
Gambar 4.44 <i>Low Fidelity</i>	170
Gambar 4.45 <i>High Fidelity</i>	172
Gambar 4.46 Tahap Perancangan Kartu	173
Gambar 4.47 Desain Final Kartu	174
Gambar 4.48 <i>Camera Scanner Scene</i> di Onirix	176
Gambar 4.49 Vuforia Engine Camera Scanner Scene	177
Gambar 4.50 Set Up 3D Model AR & <i>Image Tracker</i>	177
Gambar 4.51 <i>Scripting Interface</i>	178

Gambar 4.52 <i>Interface</i> Aplikasi di Unity.....	179
Gambar 4.53 Kerangka Packagimg.....	180
Gambar 4.54 Desain <i>Packaging</i>	181
Gambar 4.55 Desain Panduan	182
Gambar 4.56 Desain Stiker	183
Gambar 4.57 Desain <i>Totebag</i>	183
Gambar 4.58 Produksi Cetak Kartu	184
Gambar 4.59 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	185
Gambar 4.60 Revisi Desain Habitat Latar Kartu	191
Gambar 4.61 Revisi Desain UI UX Camera Scanner Scene.....	192
Gambar 4.62 Revisi Konten Informasi & Layout Kartu.....	192
Gambar 5.1 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Narasumber 1	197
Gambar 5.2 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Narasumber 2	197
Gambar 5.3 Dokumentasi <i>Beta Test</i> Narasumber 3	198
Gambar 5.4 Desain Logo	201
Gambar 5.5 Desain Kartu.....	202
Gambar 5.6 Analisis Warna	203
Gambar 5.7 Analisis Tipografi.....	205
Gambar 5.8 Analisis Grid	207
Gambar 5.9 Analisis 3D.....	208
Gambar 5.10 Analisis AR	209
Gambar 5.11 Analisis <i>Interface</i>	211
Gambar 5.12 Analisis <i>Packaging</i>	214
Gambar 5.13 Analisis Panduan.....	215
Gambar 5.14 Analisis Stiker	216



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin.....	xx
Lampiran B <i>Form</i> Bimbingan.....	xxxi
Lampiran C <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xli
Lampiran D <i>Non-Disclosure Statement</i>	xlii
Lampiran E <i>Consent Form</i>	xliii
Lampiran F Bukti <i>Focus Group Discussion</i> (FGD).....	xlvi
Lampiran G Transkrip <i>Focus Group Discussion</i> (FGD)	xlix
Lampiran H Transkrip <i>Beta Test</i>	lvii
Lampiran I Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	lxiii

