

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF PENGENALAN TARI MUANG SANGKAL SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA SUMENEP UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata - 1)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Disusun Oleh :

SAFIRA ANDINI MASLAHAH

21052010005

Pembimbing 1 :

PUNGKY FEBI ARIFianto, S.SN., M.SN

Pembimbing 2 :

MAHIMMA ROMADHONA, S.T., M.DS

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2025

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF PENGENALAN
TARI MUANG SANGKAL SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN
BUDAYA SUMENEP UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata - 1)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



Disusun Oleh :

SAFIRA ANDINI MASLAHAH

21052010005

Pembimbing 1 :

PUNGKY FEBI ARIFianto, S.SN., M.SN

Pembimbing 2 :

MAHIMMA ROMADHONA, S.T., M.DS

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF PENGENALAN
TARI MUANG SANGKAL SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN
BUDAYA SUMENEP UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN

Disusun oleh:

SAFIRA ANDINI MASLAHAH
21052010005

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 22 Mei 2025

Pembimbing 1


Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn
NIP. 19900202 202203 1008

Pembimbing 2


Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds
NIP. 19880428 201803 2001

Penguji 1


Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A
NPT. 201 19850106 174

Penguji 2


Sri Wulandari, S.Sn., M.A
NPT. 202 19930419 173

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA WEBSITE SDIT ATTAQWA AMBULU
SEBAGAI MEDIA INFORMASI TERPADU

Disusun oleh:

SAFIRA ANDINI MASLAHAH
21052010005

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 22 Mei 2025

Pembimbing 1


Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn
NIP. 19900202 202203 1008

Pembimbing 2


Mahimma Romadhona, S.Sn., M.A.
NIP. 19880428 201803 2001

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Masnuna, S.T., M.Sn
NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Safira Andini Maslahah
NPM : 21052010005
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemuan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Safira Andini Maslahah
NPM : 21052010005

ABSTRAK

Tari Muang Sangkal merupakan salah satu contoh tari tradisional yang berasal dari Kabupaten Sumenep, Madura, Jawa Timur. Tari tradisional merupakan salah satu bentuk budaya bangsa yang harus kita lestarikan. Akan tetapi, tari muang sangkal tidak se-eksis dan tidak seterkenal tari tradisional yang ada lainnya. Padahal, tarian ini menyimpan banyak keunikan di baliknya. Sayangnya, kebanyakan dari masyarakat luar Sumenep belum mengetahui tarian ini. Dengan demikian, melalui perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan terkenalnya tari muang sangkal sebagai salah satu bentuk tarian tradisional.

Perancangan ini menggunakan teknik pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari hasil wawancara, observasi, kuisisioner, dan FGD. Sedangkan data sekunder diperoleh dari hasil kajian pustaka berdasarkan jurnal, buku, serta website. Teknik analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis 5W + 1H, analisis *consumer insight*, dan analisis *consumer journey*.

Setelah didapatkan hasil analisis data, maka dilakukan perumusan konsep perancangan yang terdiri dari *keyword*, konsep verbal, konsep visual, dan konsep media. Berdasarkan hasil konsep tersebut, maka akan dilakukan proses perancangan desain hingga akhirnya menghasilkan implementasi media.

Perancangan buku ilustrasi interaktif tari muang sangkal dibuat agar tarian ini dapat dijangkau lebih luas lagi terutama untuk anak usia 9-12 tahun, yaitu agar mereka tetap mengenali dan dapat melestarikan budaya bangsa yang ada

Kata kunci : Tari Muang Sangkal, budaya, Sumenep.

ABSTRACT

The Muang Sangkal dance is one example of a traditional dance that originates from Sumenep Regency, Madura, East Java. Traditional dance is a form of national culture that we must preserve. However, the Muang Sangkal dance is not as prominent and not as well-known as other traditional dances. In fact, this dance holds many unique aspects behind it. Unfortunately, most people outside of Sumenep are unaware of this dance. Therefore, through this design, it is hoped that the popularity of the Muang Sangkal dance can be increased as a form of traditional dance.

This design utilizes primary and secondary data collection techniques. Primary data is obtained from interviews, observations, questionnaires, and focus group discussions (FGD). Meanwhile, secondary data is obtained from literature studies based on journals, books, and websites. The data analysis techniques used in this design include 5W + 1H analysis, consumer insight analysis, and consumer journey analysis.

After obtaining the results of the data analysis, the formulation of the design concept is carried out, which consists of keywords, verbal concepts, visual concepts, and media concepts. Based on the results of this concept, the design process will be conducted until it ultimately produces media implementation.

The design of the interactive illustrated book about the Muang Sangkal dance is created so that this dance can be accessed more widely, especially for children aged 9-12, so that they can recognize and preserve the existing national culture.

Keywords: *Muang Sangkal Dance, culture, Sumenep.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir *“PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF PENGENALAN TARI MUANG SANGKAL SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA SUMENEP UNTUK ANAK USIA 9-12 TAHUN”* ini dengan baik dan tepat waktu yang disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional Jawa Timur.

Penulis menyadari bahwa perancangan ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn, selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan Tugas Akhir ini hingga dapat terselesaikan dengan baik. Serta juga Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Sn., selaku pembimbing kedua saya.
2. Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan yang tiada henti serta kasih sayang yang diberikan kepada penulis untuk bisa berada dalam tahap ini.
3. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Bapak Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A dan Ibu Sri Wulandari, S.Sn., M.A., selaku dosen penguji tugas akhir penulis yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan atas penyusunan tugas akhir ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.
5. Ibu Masnuna, S.T., M.Sn., selaku dosen wali, yang telah memberikan arahan dan bantuan selama masa perkuliahan penulis di Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur.
6. Seluruh dosen program studi desain komunikasi visual UPN “Veteran” Jawa Timur dan staff di fakultas arsitektur dan desain, atas ilmu dan bantuan yang telah diberikan selama masa studi.
7. Pihak DISBUDPORAPAR Sumenep selaku stake holder dalam penulisan dan perancangan Tugas Akhir ini yang telah memberikan saran, arahan, informasi lengkap terkait topik yang diangkat oleh penulis.
8. Teman sebangkuan yang telah berjuang bersama dari awal hingga akhir dan senantiasa mengulurkan bantuannya, serta saling menguatkan satu sama lain.

9. Penulis juga sampaikan terimakasih kepada Aldi Febrian Joedy, sosok yang selalu membantu penulis ketika kesulitan dalam mengerjakan tugas akhir ini. Senantiasa mendengarkan keluh kesah penulis dalam perancangan ini. Yang selalu menguatkan dan memberikan semangat selama pengerjaan tugas akhir ini. Yang sudah *effort* membantu ikut mencari informasi seputar tari muang sangkal dan lainnya. Yang sudah *effort* jauh-jauh datang dari Sumenep ke Surabaya menemani saat acara pameran dari loading out hingga loading in. Terimakasih atas waktu dan tenaga yang diberikan.
10. Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada teman-teman yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan kuliah selama ini, yaitu Tanjung Prihandarini, Yedistya Aulia Ramadhan, Kanaya Bintang Aulia Simangunsong, dan Zahra Rizky Nabila.
11. Terimakasih kepada teman seperjuangan Madura, yaitu Puput, Rayya, Elok, Neza, Eca, Puyu, Tata, Nurva, Kepeng, Nopal, Ghani, Arman, Dilla, atas *effort* dan *support* kalian yang sangat totalitas. Berkat adanya kalian, penulis jadi merasa tetap memiliki saudara di perantauan.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis memohon maaf apabila terdapat kekurangan dan kesalahan dalam penulisan serta perancangan Tugas Akhir ini.

Semoga perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat menjadi referensi untuk penulisan selanjutnya, terkhusus dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN SURAT BEBAS PLAGIASI	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Perancangan	6
1.6 Manfaat Perancangan	6
1.7 Kerangka Perancangan.....	7
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING.....	8
2.1 Definisi Operasional Judul	8
2.1.1 Definisi Buku Ilustrasi Interaktif	8
2.1.2 Definisi Pengenalan	8
2.1.3 Definisi Tari Muang Sangkal	8
2.1.4 Definisi Media Pelestarian Budaya	8
2.2 Landasan Teori Tari Muang Sangkal	9
2.2.1 Sejarah Tari Muang Sangkal	9
2.2.2 Fungsi Tari Muang Sangkal	10
2.2.3 Kostum Tari Muang Sangkal.....	10
2.2.4 Gerakan Tari Muang Sangkal.....	15
2.2.5 Musik Pengiring Tari Muang Sangkal.....	23
2.3 Landasan Teori Pelestarian Budaya	23
2.4 Landasan Teori Anak Usia 9-12 Tahun	24
2.5 Landasan Teori Buku Ilustrasi Interaktif	24
2.6 Landasan Teori Perjenjangan Buku	27
2.7 Landasan Teori <i>Storytelling</i>	30
2.8 Landasan Teori Desain Karakter.....	30

2.9 Landasan Teori Ilustrasi	31
2.9.1 Image Ilustrasi Digital	32
2.10 Landasan Teori Warna	33
2.11 Landasan Teori Tipografi.....	33
2.11.1 <i>Serif</i>	34
2.11.2 Sans Serif.....	34
2.11.3 Script.....	34
2.11.4 Decorative/Digital	34
2.12 Stakeholder.....	35
2.13 Studi Eksisting	36
2.14 Studi Komparator	41
BAB III	47
METODOLOGI DESAIN	47
3.1 Metode Penelitian.....	47
3.2 Objek Perancangan.....	47
3.3 Teknik Pengumpulan Data	47
3.3.1 Data Primer.....	47
3.3.2 Data Sekunder.....	52
3.3.3 Target Audiens	53
3.4 Teknik Analisis Data.....	53
3.4.1 Analisis Data Observasi.....	53
3.4.2 Analisis Data Wawancara.....	54
3.4.3 Analisis Data FGD (Focus Group Discussion).....	58
3.4.4 Analisis Data Kuesioner	59
3.4.5 Analisis 5W + 1H	61
3.4.6 Analisis Consumer Insight.....	64
3.4.7 Analisis Consumer Journey dan Point of Contact	65
3.4 Sintesa Data.....	67
3.5 USP (Unique Selling Point)	68
BAB IV	69
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	69
4.1 Perumusan Konsep.....	69
4.1.1 Perumusan Keyword.....	69
4.1.2 Definisi Keyword	69
4.1.3 Makna Denotatif	70
4.1.4 Makna Konotatif.....	70
4.2 Konsep Verbal.....	70
4.2.1 Judul Buku.....	70

4.2.2 Gaya Bahasa	71
4.2.3 Anatomi Buku.....	71
4.2.4 Sinopsis.....	71
4.2.5 Naskah Cerita	72
4.3 Konsep Visual	75
4.3.1 Gaya Ilustrasi.....	75
4.3.2 Warna.....	75
4.3.3 Tipografi	76
4.3.4 Layout.....	76
4.3.5 Desain Cover Buku.....	76
4.4 Konsep Media	77
4.4.1 Media Utama	77
4.4.2 Media Pendukung.....	77
4.5 Proses Perancangan Desain.....	79
4.5.1 Sketsa Kasar (<i>Rough Design</i>)	82
4.5.2 Komprehensif Desain	87
4.5.3 Validasi Desain.....	90
4.5.4 Media Pendukung.....	95
4.6 Rancangan Anggaran Proyek.....	98
BAB V	100
PENUTUP.....	100
5.1 Kesimpulan.....	100
5.2 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pertunjukan Tari Muang Sangkal	2
Gambar 1.2 Jumlah Penari Tari Muang Sangkal	2
Gambar 1.3 Diagram Responden terhadap Budaya Tari Muang Sangkal Kurang Eksis	3
Gambar 1.4 Kerangka Perancangan.....	7
Gambar 2.1 Tari Muang Sangkal pada Acara Hajatan Pernikahan	10
Gambar 2.2 Penampilan Tari Muang Sangkal sebagai Acara Hiburan di TMII Jakarta Timur	10
Gambar 2.3 Kemben	11
Gambar 2.4 Odhet	11
Gambar 2.5 Sewek	12
Gambar 2.6 Rapek	12
Gambar 2.7 Kebaya Brokat.....	12
Gambar 2.8 Sampur Kuning	13
Gambar 2.9 Buntal	13
Gambar 2.10 Kalung kalamanggha.....	13
Gambar 2.11 Temang dan sabuk	13
Gambar 2.12 Ilat-ilat	14
Gambar 2.13 Klat bahu	14
Gambar 2.14 Gelang tangan	14
Gambar 2.15 Gelang Kaki	14
Gambar 2.16 Anting rambe.....	15
Gambar 2.17 Gerakan 1	15
Gambar 2.18 Gerakan 2	16
Gambar 2.19 Gerakan 3	16
Gambar 2.20 Gerakan 4	16
Gambar 2.21 Gerakan 5	17
Gambar 2.22 Gerakan 6	17
Gambar 2.23 Gerakan 7	17
Gambar 2.24 Gerakan 8	18
Gambar 2.25 Gerakan 9	18
Gambar 2.26 Gerakan 10	18
Gambar 2.27 Gerakan 11	19
Gambar 2.28 Gerakan 12	19
Gambar 2.29 Gerakan 13	19
Gambar 2.30 Gerakan 14	20
Gambar 2.31 Gerakan 15	20
Gambar 2.32 Gerakan 16	20
Gambar 2.33 Gerakan 17	21
Gambar 2.34 Gerakan 18	21
Gambar 2.35 Gerakan 19	21
Gambar 2.36 Gerakan 20	22
Gambar 2.37 Gerakan 21	22
Gambar 2.38 Gerakan 22	22
Gambar 2.39 Contoh Buku Ilustrasi Interaktif <i>Pop-Up</i>	25
Gambar 2.40 Contoh Buku Ilustrasi Interaktif <i>Peek a Boo</i> atau <i>Lift a Flap</i>	25
Gambar 2.41 Contoh Buku Ilustrasi Interaktif <i>Pull Tab</i>	25
Gambar 2.42 Contoh Buku Ilustrasi Interaktif <i>Hidden Object Book</i>	26
Gambar 2.43 Contoh Buku Ilustrasi Interaktif <i>Games</i>	26

Gambar 2.44 Contoh Buku Ilustrasi Interaktif <i>Participation</i>	26
Gambar 2.45 Contoh Buku Ilustrasi Interaktif <i>Play-A-Song</i>	27
Gambar 2.46 Contoh Buku Ilustrasi Interaktif <i>Touch and Feel</i>	27
Gambar 2.47 Klasifikasi Perjenjangan Buku.....	28
Gambar 2.48 Matriks Perjenjangan Buku.....	30
Gambar 2.49 Ilustrasi Manual.....	31
Gambar 2.50 Ilustrasi Digital.....	31
Gambar 2.51 Ilustrasi Gabungan	32
Gambar 2.52 Ilustrasi <i>Bitmap</i>	32
Gambar 2.53 Ilustrasi Vektor - WPAP	32
Gambar 2.54 Roda Warna.....	33
Gambar 2.55 Huruf <i>Serif</i> pada Cover Buku Anak.....	34
Gambar 2.56 Huruf <i>Sans Serif</i> pada Cover Buku Anak	34
Gambar 2.57 Huruf <i>Script</i> pada Cover Buku Anak.....	34
Gambar 2.58 Huruf <i>Decorative/Digital</i> pada Cover Buku Anak	35
Gambar 2.59 Dinas Kebudayaan Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Sumenep	35
Gambar 2.60 Buku “Perempuan dan Kehormatan Bagi Masyarakat Madura” Karya Dedi Dores SH.....	36
Gambar 2.61 Artikel Tari Muang Sangkal	40
Gambar 2.62 Buku Ilustrasi Interaktif ”Boneka Pemecah Kacang”	41
Gambar 2.63 Buku Ilustrasi Interaktif PAUD ”Sekolah”	43
Gambar 3.1 Wawancara Ibu Elly Yuni Astutik S. Pd.....	49
Gambar 3.2 Wawancara Ibu Minsana Purwaningrum, SH, MM.....	50
Gambar 3.3 Wawancara Eva Ristiana	50
Gambar 3.4 Wawancara Elsa Arira S. Psi.	51
Gambar 3.5 Wawancara Satria Agung.....	51
Gambar 3.7 Hasil Responden dalam Mengedukasi Budaya Bangsa	59
Gambar 3.8 Hasil Responden dalam Mengedukasi Budaya Bangsa	60
Gambar 3.9 Diagram Pandangan Responden terhadap Pembelajaran Sekolah.....	60
Gambar 3.10 Hasil Responden dalam Menemukan Buku tentang Budaya	60
Gambar 3.11 Diagram Keefektifan Media Buku Interaktif	61
Gambar 3.12 Diagram Persetujuan Responden terhadap Media Interaktif	61
Gambar 4.1 Keyword.....	69
Gambar 4.2 Contoh Gaya Gambar untuk Anak 9-12 Tahun Menurut Satria Agung	75
Gambar 4.3 Tone Warna Cerah	75
Gambar 4.4 Contoh Tipografi Judul	76
Gambar 4.5 Font Mungil.....	76
Gambar 4.6 Contoh Cover Buku Anak untuk Usia 9-12 Tahun.....	77
Gambar 4.7 Acuan Visual Rohana.....	79
Gambar 4.8 Acuan Visual Nenek	79
Gambar 4.9 Acuan Visual Raja	80
Gambar 4.10 Acuan Visual Putri	80
Gambar 4.11 Acuan Visual Prabu	81
Gambar 4.12 Acuan Visual Rohana.....	81
Gambar 4.13 Sketsa Karakter Rohana	82
Gambar 4.14 Sketsa Karakter Nenek.....	82
Gambar 4.15 Sketsa Karakter Raja.....	82
Gambar 4.16 Sketsa Karakter Putri	83
Gambar 4.17 Sketsa Karakter Prabu.....	83
Gambar 4.18 Sketsa Karakter Penari	83

Gambar 4.19 Sketsa 1 Judul.....	84
Gambar 4.20 Sketsa 2 Judul.....	84
Gambar 4.21 Sketsa 3 Judul.....	84
Gambar 4.22 Alternatif 1 Sampul.....	85
Gambar 4.23 Alternatif 2 Sampul.....	85
Gambar 4.24 Alternatif 3 Sampul.....	85
Gambar 4.25 Sketsa Halaman Isi.....	86
Gambar 4.26 Alternatif Karakter Rohana.....	87
Gambar 4.27 Alternatif Karakter Nenek.....	87
Gambar 4.28 Alternatif Karakter Raja.....	87
Gambar 4.29 Alternatif Karakter Putri.....	88
Gambar 4.30 Alternatif Karakter Prabu.....	88
Gambar 4.31 Alternatif Karakter Penari.....	88
Gambar 4.32 Alternatif Tipografi Judul.....	89
Gambar 4.33 Alternatif 1 Sampul.....	89
Gambar 4.34 Alternatif 2 Sampul.....	89
Gambar 4.35 Alternatif 2 Sampul.....	90
Gambar 4.36 Desain Terpilih, Rohana.....	90
Gambar 4.37 Desain Terpilih, Nenek.....	90
Gambar 4.38 Desain Terpilih, Raja.....	91
Gambar 4.39 Desain Terpilih, Putri.....	91
Gambar 4.40 Desain Terpilih, Prabu.....	91
Gambar 4.41 Desain Terpilih, Penari.....	92
Gambar 4.42 Desain Terpilih, Penari.....	92
Gambar 4.43 Desain Sampul Terpilih.....	92
Gambar 4.44 Halaman Isi.....	95
Gambar 4.45 Sticker Sheet.....	95
Gambar 4.46 Tas.....	95
Gambar 4.47 Gantungan.....	96
Gambar 4.48 Bolpoin.....	96
Gambar 4.49 Kotak Pensil.....	96
Gambar 4.50 Buku.....	97
Gambar 4.51 Pembatas buku.....	97
Gambar 4.52 Memo Pad.....	97
Gambar 4.53 Kotak Makan.....	98
Gambar 4.54 Botol Minum.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Studi Eksisting	37
Tabel 2.2 Studi Komparator.....	42
Tabel 2.3 Studi Komparator.....	44
Tabel 3.1 Observasi	48
Tabel 3.2 <i>What</i>	62
Tabel 3.3 <i>When</i>	62
Tabel 3.4 <i>Where</i>	62
Tabel 3.5 <i>Why</i>	63
Tabel 3.6 <i>Who</i>	63
Tabel 3.7 <i>How</i>	64
Tabel 3.8 Analisis Consumer Journey Weekday	65
Tabel 3.9 Analisis Consumer Journey Weekend	66
Tabel 4.1 Naskah Cerita.....	72
Tabel 4.2 Rancangan Anggaran Proyek.....	98

DAFTAR LAMPIRAN

A.	Observasi.....	104
B.	Wawancara.....	105
C.	FGD (Focus Group Discussion).....	112
D.	Rekap Hasil Kuesioner	115
E.	Pelaksanaan Pameran.....	116
F.	Surat Perizinan	117
G.	Lembar Asistensi	121