

PROYEK AKHIR
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
PERIODE 11

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PEMBELAJARAN RAMBU LALU LINTAS
UNTUK ANAK KELAS 1-3 SD DENGAN MEDIA PENDUKUNG TEKNOLOGI
AUGMENTED REALITY



Disusun oleh :

IWAN SUSANTO

13.13.038

Pembimbing :

Ign. Dono Sayoso, Ir., MSR

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIKA SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
PERIODE 2017/2018

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Iwan Susanto

NIM: 13.13.0038

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katholik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PEMBELAJARAN RAMBU LALU LINTAS
UNTUK ANAK KELAS 1-3 SD DENGAN MEDIA PENDUKUNG TEKNOLOGI
AUGMENTED REALITY

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya saya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk-bentuk kecurangan yang lain, saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katholik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.

Semarang, 09 Maret 2018



Iwan Susanto

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PEMBELAJARAN RAMBU LALU LINTAS
UNTUK ANAK KELAS 1-3 SD DENGAN MEDIA PENDUKUNG TEKNOLOGI
AUGMENTED REALITY

Nama: Iwan Susanto

NIM: 13.13.0038

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katholik Soegijapranata

Semarang, 09 Maret 2018,

Megesahkan,

Kaprodi Desain Komunikasi Visual

Koordinator Proyek Akhir DKV 11

Ag. Dicky Prastomo, S.IP, MA.

NIP. 058.1.2013.283

Ign. Dono Sayoso, Ir., MSR

NIP. 058.1.1986.013

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Dra. B. Tyas Susanti, MA., PhD.

NIDN. 0626076501

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PEMBELAJARAN RAMBU LALU LINTAS
UNTUK ANAK KELAS 1-3 SD DENGAN MEDIA PENDUKUNG TEKNOLOGI
AUGMENTED REALITY

Nama: Iwan Susanto

NIM: 13.13.0038

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Arsitektur dan Desain

Universitas: Universitas Katholik Soegijapranata

Semarang, 09 Maret 2018

Menyetujui,

Pembimbing

Ign. Dono Sayoso, Ir., MSR

NIP. 058.1.1986.013

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Peter Ardianto, S.Sn, M.Sn.

NIP.085.1.2015.295

Maya Putri Utami, M.Sn.

NIP. 058.1.2010.278

Ign. Dono Sayoso, Ir., MSR

NIP. 058.1.1986.013

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat serta penyertaannya, sehingga laporan Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual dengan judul “*Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Kelas 1-3 SD Dengan Media Pendukung Teknologi Augmented Reality*” ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusunan laporan Proyek Akhir ini dilaksanakan guna memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pada program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Soegijapranata Semarang.

Dalam menjalankan Proyek Akhir Desain Komunikasi Visual ini, tentunya penulis juga tidak terlepas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karenanya pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Ign. Dono Sayoso, Ir., MSR selaku dosen pembimbing utama yang telah banyak membantu penulis dalam proses penyusunan laporan ini dengan selalu bersedia berbagi ilmu, masukan, dan meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dari awal hingga akhir penyusunan laporan ini.
2. Bapak dan Ibu Dosen penguji yang selalu memberikan kritik dan saran yang membangun selama proses penyusunan Proyek Akhir ini.
3. Kedua orang tua penulis yang selalu mendukung, memberikan motivasi, semangat, bantuan, doa, dan segala kebutuhan yang penulis butuhkan sehingga Proyek Akhir yang penulis laksanakan bisa diselesaikan dengan baik.
4. Kerabat penulis yang turut serta berbagi ilmu dan memberikan semangat untuk penulis agar penulis bisa segera menyelesaikan Proyek Akhir ini dengan hasil yang memuaskan.
5. Kasat Lantas Polresta Semarang AKBP Catur Gatot Effendi, SIK.MH yang bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi narasumber penulis yang dapat memberikan informasi seputar lalu lintas dan pembelajaran rambu-rambu lalu lintas di kota Semarang.
6. SDK Dian Wacana, SDN Pedurungan Tengah 02, SD Purwoyoso 01, SD PL Xaverius, SD Antonius 02, dan SDK Terang Bangsa, yang telah bersedia

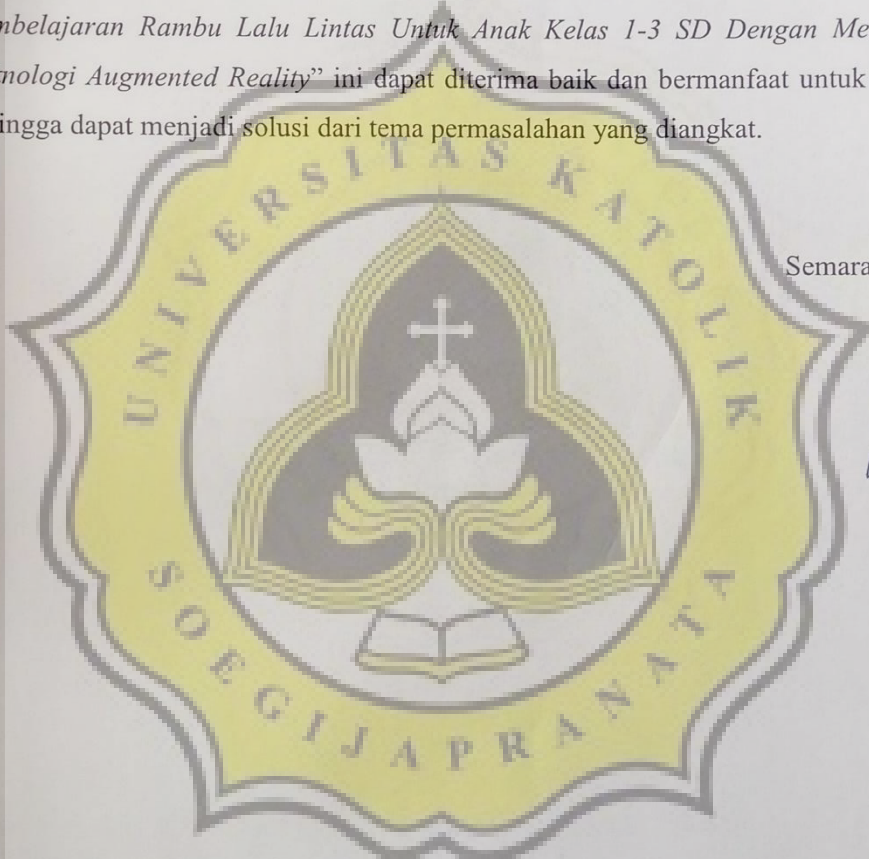
membantu penulis dalam pengumpulan data mengenai pembelajaran rambu-rambu lalu lintas melalui penyebaran kuesioner dan wawancara.

7. Seluruh teman-teman DKV angkatan 2013 yang juga menjalani PA DKV 11 yang saling memberikan semangat satu sama lain agar dapat bersama-sama menyelesaikan Proyek Akhir dan mendapatkan gelar Sarjana.
8. Teman-teman kos Victory yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis selama proses penyusunan Proyek Akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan Proyek Akhir yang penulis susun ini masih jauh dari Sempurna, oleh karenanya penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya jikalau ada kesalahan dalam penulisan kata. Semoga Proyek Akhir yang berjudul *“Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Kelas 1-3 SD Dengan Media Pendukung Teknologi Augmented Reality”* ini dapat diterima baik dan bermanfaat untuk berbagai pihak sehingga dapat menjadi solusi dari tema permasalahan yang diangkat.

Semarang, Maret 2018

Penulis



ABSTRAK

Di daerah Jawa Tengah kecelakaan lalu lintas merupakan permasalahan yang masih sangat sering terjadi di jalan raya. Bahkan di kota Semarang tiap tahunnya angka kematian akibat kecelakaan lalu lintas masih sangat tinggi dan tiap harinya tercatat kurang lebih 10 kasus kecelakaan yang melibatkan anak dibawah umur. Faktor terbesar kecelakaan lalu lintas yang masih sering terjadi disebabkan oleh faktor pengendara yang tidak tertib dan tidak memahami rambu-rambu lalu lintas. Oleh karenanya pembelajaran rambu-rambu lalu lintas sejak dini memang sangat dibutuhkan masyarakat untuk mengurangi angka kecelakaan tersebut.

Namun pembelajaran rambu-rambu lalu lintas di kota Semarang dianggap masih kurang efektif karena sama sekali tidak ada buku pelajaran yang membahas mengenai rambu-rambu lalu lintas. Hal tersebut merupakan faktor yang menghambat jalannya kegiatan pembelajaran rambu-rambu lalu lintas yang menyebabkan masih banyak murid yang tidak memahami rambu-rambu lalu lintas. Tidak adanya penggambaran fungsi dari rambu-rambu lalu lintas di jalan raya juga menjadi penyebab murid-murid sulit untuk memahami pembelajaran rambu-rambu lalu lintas.

Oleh karenanya buku interaktif pembelajaran rambu-rambu lalu lintas yang didukung teknologi *Augmented Reality* amat cocok untuk digunakan sebagai tambahan buku pelajaran. Melalui buku interaktif tersebut murid-murid dapat lebih mudah mempelajari rambu-rambu lalu lintas karena ada pembahasan serta ilustrasi didalamnya. Selain itu melalui teknologi *Augmented Reality* murid-murid dapat memiliki gambaran mengenai fungsi dari rambu-rambu lalu lintas di jalan raya.

Kata Kunci: Kecelakaan lalu lintas, pembelajaran rambu lalu lintas, buku interaktif, teknologi *augmented reality*, murid-murid, rambu lalu lintas, jalan raya.

ABSTRACT

In the Central Java area traffic accidents are a very common problem on the road. Even in the city of Semarang every year the number of deaths due to traffic accidents is still very high and everyday approximately 10 cases of accidents involving minors. The biggest factor of traffic accidents that are still frequent is because irregular rider factors that do not understand traffic signs. By the implementation of learning traffic signs early on is really needed by the peoples to reduce the number of traffic accidents.

But learning traffic signs in the city of Semarang is still ineffective because there are no textbooks that discuss about traffic signs. This is a factor that inhibits the learning activities of traffic signs that cause many students do not understand the traffic signs. The absence of functional representation of road traffic signs is also the cause of students still hard to understand the learning of traffic sign.

With the accompanying of interactive book that learning the traffic signs and supported by Augmented Reality technology are very suitable for use in addition to textbooks. Through the interactive book students can more easily understand the traffic signs because there are discussions and illustrations in it. In addition, through Augmented Reality technology, students can have an illustration about traffic signs function on the road.

Keywords: Traffic accidents, traffic signs learning, interactive books, augmented reality technology, students, traffic signs, roads.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Identifikasi Masalah	5
I.3. Perumusan Masalah	6
I.4. Pembatasan Masalah	6
I.4.1. Lingkup Masalah	7
I.4.2. Lingkup Usia	7
I.4.3. Lingkup SES	7
I.4.4. Lingkup Wilayah	7
I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan	7
I.5.1. Tujuan	7
I.5.2. Manfaat	8
I.5.2.1. Bagi Target Audiens	8
I.5.2.2. Bagi Penulis	8
I.5.2.3. Bagi Masyarakat	8
I.5.2.4. Bagi Keilmuan DKV	8
I.6. Metodologi Perancangan	8
I.6.1. Metode Wawancara	9
I.6.2. Metode Studi Literatur	9
I.6.3. Metode Internet	9
I.6.4. Metode Observasi	9
I.6.5. Metode Kuesioner.....	10

I.7. Skema Perancangan.....	11
I.8. Kajian Pustaka.....	12
I.9. Sistematika Penulisan.....	13

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Landasan Teori.....	15
II.1.1. Teori Rambu-Rambu Lalu Lintas.....	15
II.1.1.1. Rambu Peringatan.....	15
II.1.1.2. Rambu Larangan.....	16
II.1.1.3. Rambu Perintah.....	16
II.1.1.4. Rambu Petunjuk.....	17
II.1.1.5. Rambu Tambahan.....	17
II.1.1.6. Rambu Nomor Rute Jalan.....	18
II.1.2. Teori <i>Augmented Reality</i>	19
II.1.3. Teori Pembelajaran.....	21
II.1.4. Teori Psikologi Perkembangan Anak.....	22
II.1.5. Teori Buku Interaktif.....	23
II.1.6. Teori <i>Layout</i>	24
II.1.7. Teori Tipografi.....	24
II.1.8. Teori Warna.....	25
II.1.9. Teori Animasi.....	26
II.2. Studi Komparasi.....	28

BAB III. STRATEGI KOMUNIKASI

III.1. Analisis.....	30
III.1.1. Studi Literatur dan Internet	30
III.1.2. Observasi.....	31
III.1.3. Kuesioner.....	32
III.1.4. Wawancara.....	44
III.1.4.1. Satlantas Polrestabes Semarang.....	44
III.1.4.2. SDS Kristen Dian Wacana	46
III.1.4.3. SDN Pedurungan Tengah 02.....	47
III.1.4.4. SD Purwoyoso 1 Ngaliyan.....	48

III.1.4.5. SD Santo Antonius 02.....	49
III.1.4.6. SD Xaverius.....	50
III.1.4.7. SDK Terang Bangsa	51
III.1.5. 5W+1H.....	54
III.1.5.1. <i>What?</i>	54
III.1.5.2. <i>Who?</i>	54
III.1.5.3. <i>Where?</i>	54
III.1.5.4. <i>When?</i>	54
III.1.5.5. <i>Why?</i>	54
III.1.5.6. <i>How?</i>	54
III.1.6. SWOT.....	55
III.1.6.1. <i>Strength</i>	55
III.1.6.2. <i>Weakness</i>	55
III.1.6.3. <i>Oportunity</i>	55
III.1.6.4. <i>Threat</i>	55
III.2. Sasaran Khalayak	56
III.2.1. Golongan Usia.....	56
III.2.2. Demografis.....	56
III.2.3. Geografis	56
III.3. Strategi Komunikasi	57
III.3.1. Judul Buku	57
III.3.2. Isi Buku	57
III.3.2.1. Jenis Rambu Lalu Lintas.....	57
III.3.2.2. Jenis Font dan Warna	58
III.3.2.3. Ukuran Buku dan Jenis Kertas.....	59
III.3.2.4. Orientasi dan Penjilidan.....	60
III.3.2.5. Teknologi Augmented Reality.....	61
III.3.2.6. Kartu Belajar.....	61
III.3.2. Strategi Pendekatan Perancangan	62
III.3.3. Strategi Penyampaian Pesan dan Media Promosi	65
III.3.3.1. Strategi Penyampaian Pesan	65

III.3.3.2. Media Promosi	66
III.3.4. Anggaran Perancangan	67

BAB IV. STRATEGI KREATIF

IV.1. Konsep Visual.....	69
IV.1.1. Gaya Desain.....	69
IV.1.2. Tipografi.....	70
IV.1.3. Warna.....	72
IV.1.4. Layout.....	73
IV.1.4.1. Proporsi.....	73
IV.1.4.2. Kontras.....	73
IV.1.4.3. Keseimbangan.....	73
IV.1.4.4. Irama.....	74
IV.1.4.5. Kesatuan.....	74
IV.2. Konsep Verbal.....	75
IV.2.1. Isi Buku.....	75
IV.2.1.1. Fisik Buku.....	75
IV.2.1.2. <i>Tone and Manner</i>	75
IV.2.1.3. Konten.....	76
IV.2.1.4. Bahasa.....	78
IV.2.2. Karakter.....	78
IV.2.3. <i>Augmented Reality</i>	79
IV.2.4. Media Promosi.....	80
IV.2.4.1. Brosur.....	80
IV.2.4.2. Poster.....	81
IV.2.4.3. Merchandise.....	81
IV.2.4.3.1. Merchandise Dalam Buku.....	81
IV.2.4.3.2. Merchandise Seminar.....	81
IV.3. Visualisasi Desain.....	82
IV.3.1. Cover Buku.....	82
IV.3.2. Karakter.....	83
IV.3.3. Layout.....	84

IV.3.3.1. Penjelasan Layout.....	85
IV.3.3.2. Warna dan <i>Background</i>	86
IV.3.4. Isi Buku.....	86
IV.3.5. <i>Augmented Reality</i>	92
IV.3.5.1. Objek <i>Augmented Reality</i>	92
IV.3.5.2. <i>Mark Augmented Reality</i>	96
IV.3.5.3. Aplikasi	98
IV.3.6. Media Promosi.....	99
IV.3.6.1. Brosur Seminar.....	99
IV.3.6.2. Poster.....	100
IV.3.6.3. Merchandise 101	
IV.3.6.3.1. Merchandise Dalam Buku.....	101
IV.3.6.3.2. Merchandise Seminar.....	103
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
V.1. Kesimpulan.....	106
V.2. Saran	107
LAMPIRAN	108
DAFTAR PUSTAKA	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1. Fokus Lembar Kerja Siswa Pendidikan Kewarganegaraan SD.....	4
Gambar II.1. Contoh Rambu Peringatan.....	15
Gambar II.2. Contoh Rambu Larangan.....	16
Gambar II.3. Contoh Rambu Perintah.....	16
Gambar II.4. Contoh Rambu Petunjuk.....	17
Gambar II.5. Contoh Rambu Tambahan.....	18
Gambar II.6. Contoh Rambu Nomor Rute Jalan.....	18
Gambar II.7. Buku Edukasi Kisah Nora Mengenal Rambu-Rambu Lalu Lintas.....	28
Gambar III.1. Toko Buku Merbabu 1.....	31
Gambar III.2. Toko Buku Merbabu 2.....	31
Gambar III.3. Toko Buku Gramedia.....	31
Gambar III.4. Toko Buku Gunung Agung.....	31
Gambar III.5. Pengisian Kuesioner SDS K Dian Wacana (1)	33
Gambar III.6. Pengisian Kuesioner SDS K Dian Wacana (2).....	33
Gambar III.7. Pengisian Kuesioner SD Purwoyoso 1 (1)	34
Gambar III.8. Pengisian Kuesioner SD Purwoyoso 1 (2)	34
Gambar.III.9. Grafik Hasil Kuesioner Kelas 4 Pertanyaan Nomor 1.....	35
Gambar.III.10. Grafik Hasil Kuesioner Kelas 4 Pertanyaan Nomor 2.....	36
Gambar.III.11. Grafik Hasil Kuesioner Kelas 4 Pertanyaan Nomor 3.....	36
Gambar.III.12. Grafik Hasil Kuesioner Kelas 4 Pertanyaan Nomor 4.....	37
Gambar.III.13. Grafik Hasil Kuesioner Kelas 2 Pertanyaan Nomor 1.....	38
Gambar.III.14. Grafik Hasil Kuesioner Kelas 2 Pertanyaan Nomor 2.....	39
Gambar.III.15. Grafik Hasil Kuesioner Kelas 2 Pertanyaan Nomor 3.....	39
Gambar.III.16. Grafik Hasil Kuesioner Kelas 2 Pertanyaan Nomor 4.....	40
Gambar.III.17. Grafik Hasil Kuesioner Kelas 2 Pertanyaan Nomor 5.....	41
Gambar.III.18. Grafik Hasil Kuesioner Kelas 2 Pertanyaan Nomor 6.....	41
Gambar.III.19. Grafik Hasil Kuesioner Kelas 2 Pertanyaan Nomor 7.....	42
Gambar.III.20. Grafik Hasil Kuesioner Kelas 2 Pertanyaan Nomor 8.....	43
Gambar.III.21. Contoh Penggunaan <i>Font</i> dan Warna	59
Gambar.III.22. Contoh Pengukuran Cetak Masal.....	59

Gambar.III.23. Skema Kartu Belajar Rambu-Rambu.....	62
Gambar.III.24. Skema Pendekatan Perancangan.....	63
Gambar.IV.1. Contoh Gambar 2D.....	70
Gambar.IV.2. Contoh Gambar 3D	70
Gambar.IV.3. Palet Warna.....	72
Gambar.IV.4. Referensi Layout Buku	74
Gambar.IV.5. Contoh Materi Rambu Lalu Lintas Kelas 1	76
Gambar.IV.6. Contoh Materi Rambu Lalu Lintas Kelas 2	77
Gambar.IV.7. Contoh Materi Rambu Lalu Lintas Kelas 3.....	77
Gambar.IV.8. Polisi Cilik	79
Gambar.IV.9. Contoh <i>Marked Augmented Reality</i>	80
Gambar.IV.10. Cover Depan	82
Gambar.IV.11. Cover Belakang	82
Gambar.IV.12. Karakter POCI	84
Gambar.IV.13. Contoh Layout 1	84
Gambar.IV.14. Contoh Layout 2	84
Gambar.IV.15. Contoh Layout 3	85
Gambar.IV.16. Isi Buku Hal.1-3	87
Gambar.IV.17. Isi Buku Hal.4-6	87
Gambar.IV.18. Isi Buku Hal.7-9.....	87
Gambar.IV.19. Isi Buku Hal.10-12	88
Gambar.IV.20. Isi Buku Hal.13-15	88
Gambar.IV.21. Isi Buku Hal.16-18	88
Gambar.IV.22. Isi Buku Hal.19-21	89
Gambar.IV.23. Isi Buku Hal.22-24	89
Gambar.IV.24. Isi Buku Hal.25-27	89
Gambar.IV.25. Isi Buku Hal.28-30.....	90
Gambar.IV.26. Isi Buku Hal.31-33.....	90
Gambar.IV.27. Isi Buku Hal.34-36.....	90
Gambar.IV.28. Isi Buku Hal.37-39	91
Gambar.IV.29. Isi Buku Hal.40-42	91
Gambar.IV.30. Isi Buku Hal.43-45	91

Gambar.IV.31. Isi Buku Hal.46-48	92
Gambar.IV.32. Objek AR 1	92
Gambar.IV.33. Objek AR 2	93
Gambar.IV.34. Objek AR 3	94
Gambar.IV.35. Objek AR 4	95
Gambar.IV.36. Objek AR 5	96
Gambar.IV.37. <i>Mark AR 1</i>	96
Gambar.IV.38. <i>Mark AR 2</i>	96
Gambar.IV.39. <i>Mark AR 3</i>	97
Gambar.IV.40. <i>Mark AR 4</i>	97
Gambar.IV.41. <i>Mark AR 5</i>	97
Gambar.IV.42. <i>Mark AR 6</i>	97
Gambar.IV.43. Ikon Aplikasi AR	98
Gambar.IV.44. <i>Loading Screen</i>	98
Gambar.IV.45. Brosur Seminar	99
Gambar.IV.46. Poster	100
Gambar.IV.47. Kartu Belajar 1	101
Gambar.IV.48. <i>Gambar IV.48.</i> Kartu Belajar 2	102
Gambar.IV.49. Kartu Belajar 3	103
Gambar.IV.50. <i>String Mini Backpack</i>	103
Gambar.IV.51. <i>Co Card</i>	104
Gambar.IV.52. Pulpen	104
Gambar.IV.53. Note Mini	105
Gambar.IV.54. <i>Sticker</i>	105
Gambar.L.1. Lembar Kuesioner Kelas 2	108
Gambar.L.2. Lembar Kuesioner Kelas 4	109
Gambar.L.3. Surat Pernyataan Riset SDS K Diang Wacana.....	110
Gambar.L.4. Surat Pernyataan Riset SDN Pedurungan Tengah 02.....	111
Gambar.L.5. Surat Pernyataan Riset SD Xaverius	112
Gambar.L.6. Wawancara Dengan Guru SD Purwoyoso 01.....	113
Gambar.L.7. Wawancara Dengan Guru SD Antonius 02.....	113
Gambar.L.8. Wawancara Dengan Guru SDK Terang Bangsa	114

Gambar.L.9. Wawancara Dengan Guru SDK Terang Bangsa	114
Gambar.L.10. Wawancara Dengan Satlantas Polrestabes Semarang 1	115
Gambar.L.11. Wawancara Dengan Satlantas Polrestabes Semarang 2	115
Gambar.L.12. Wawancara Dengan Satlantas Polrestabes Semarang 3	116
Gambar.L.13. Contoh Materi Rambu-Rambu Lalu Lintas 1.....	116
Gambar.L.14. Contoh Materi Rambu-Rambu Lalu Lintas 2.....	117
Gambar.L.15. Contoh Materi Rambu-Rambu Lalu Lintas 3.....	117



DAFTAR TABEL

Tabel I.1. Data Jumlah Kecelakaan di Semarang tahun 2011-2015	2
Tabel II.1. Makna-Makna dan Arti Warna.....	25
Tabel III.1. Tahapan Pendekatan Perancangan	64

