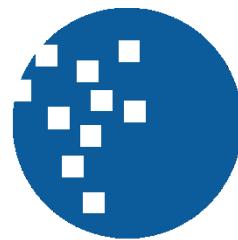


**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI STIMULASI  
KETERAMPILAN SOSIAL DI ERA DARING UNTUK ANAK  
USIA 5 – 11 TAHUN**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Jennifer Anjanette Kwa**

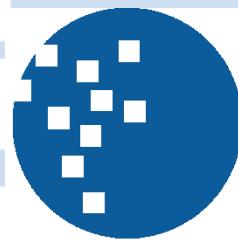
**00000028825**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2022**

# **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI STIMULASI**

## **KETERAMPILAN SOSIAL DI ERA DARING UNTUK ANAK**

**USIA 5 – 11 TAHUN**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Jennifer Anjanette Kwa**

**00000028825**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**NUSA N T A R A**  
**2022**

## **HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Dengan ini saya,

Nama : Jennifer Anjanette Kwa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000028825

Program studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI STIMULASI KETERAMPILAN SOSIAL  
DI ERA DARING UNTUK ANAK USIA 5 – 11 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 5 Januari 2022



(Jennifer Anjanette Kwa)

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI STIMULASI KETERAMPILAN SOSIAL DI ERA DARING UNTUK ANAK USIA 5 – 11 TAHUN

Oleh

Nama : Jennifer Anjanette Kwa

NIM : 00000028825

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 5 Januari 2022

Pukul 16.00 s.d 16.45 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.  
0324087506/E023899

Penguji

Dr.Sn. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.  
0319037807/E023902

Pembimbing

Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.  
0312096805/E023959

iii

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jennifer Anjanette Kwa  
NIM : 00000028825  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : \*Tesis/Skripsi/Tugas Akhir (\*coret yang tidak perlu)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Non-ekslusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI STIMULASI KETERAMPILAN SOSIAL  
DI ERA DARING UNTUK ANAK USIA 5 – 11 TAHUN**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 19 Januari 2022

Yang menyatakan,



(Jennifer Anjanette Kwa)

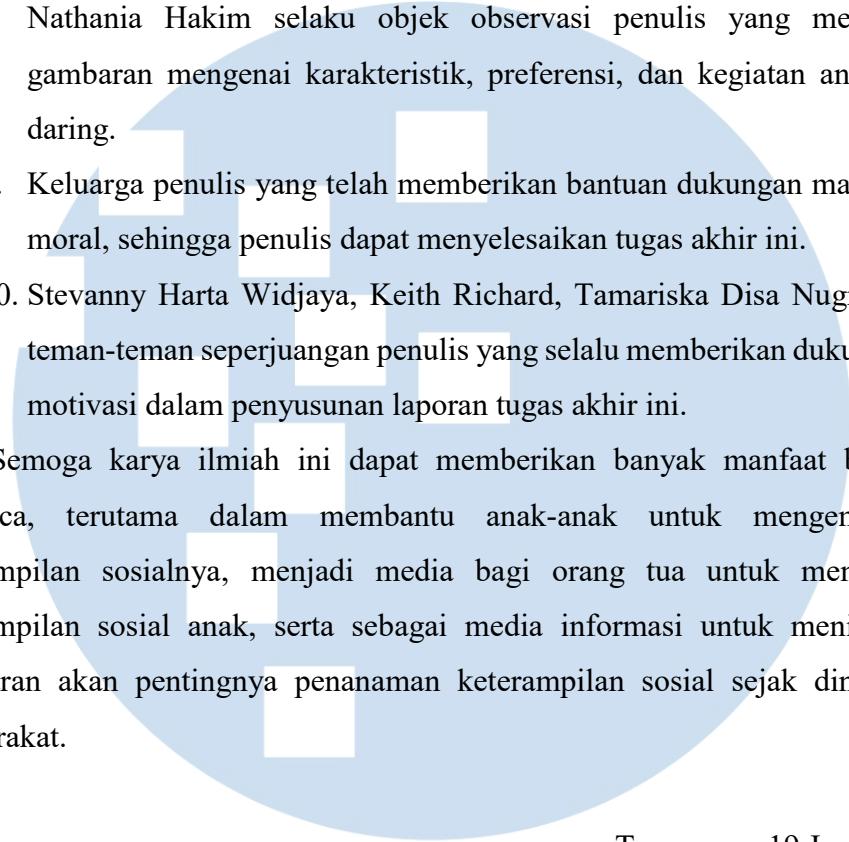
UNIVERSIT  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kasih karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Stimulasi Keterampilan Sosial di Era Daring untuk Anak Usia 5 - 11 Tahun”. Dipilihnya topik pembahasan Tugas Akhir ini didasari oleh keprihatinan penulis perihal bagaimana anak-anak zaman sekarang bersosialisasi di tengah pandemi yang mengharuskan segala kegiatan dilakukan secara daring. Oleh karena itu, penulis merancang Buku Ilustrasi Stimulasi Keterampilan Sosial di Era Daring dengan tujuan sebagai pedoman anak usia 5 - 11 tahun dalam mempelajari keterampilan sosial.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dapat terwujud melalui penyertaan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Tolentino, S.Ds., M.M., sebagai Dosen Spesialis yang telah memberikan arahan, nasihat, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Tania Jessica, M.Psi., Psi., sebagai narasumber pertama yang memberikan data terkait keterampilan sosial anak di era daring dari sudut pandang psikologi dan yang turut membantu penulis dalam menemukan teori yang sesuai untuk tugas akhir ini.
7. Elizabeth Gunadi, S.Sn., sebagai narasumber kedua yang memberikan informasi pendukung terkait kegiatan belajar mengajar anak di era daring dan interaksi sosial anak di sekolah.

- 
8. Joshua Subianto, Samuel Subianto, Shannon Lovelia Wong, dan Elaine Nathania Hakim selaku objek observasi penulis yang memberikan gambaran mengenai karakteristik, preferensi, dan kegiatan anak di era daring.
  9. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
  10. Stevanny Harta Widjaya, Keith Richard, Tamariska Disa Nugroho, dan teman-teman seperjuangan penulis yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan banyak manfaat bagi para pembaca, terutama dalam membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan sosialnya, menjadi media bagi orang tua untuk menstimulasi keterampilan sosial anak, serta sebagai media informasi untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya penanaman keterampilan sosial sejak dini kepada masyarakat.

Tangerang, 19 Januari 2022



(Jennifer Anjanette Kwa)



# **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI STIMULASI**

## **KETERAMPILAN SOSIAL DI ERA DARING UNTUK ANAK**

**USIA 5 – 11 TAHUN**

(Jennifer Anjanette Kwa)

### **ABSTRAK**

Keterampilan sosial adalah kemampuan manusia dalam menilai situasi sosial dan menginterpretasikan tindakan yang paling sesuai dengan tepat. Keterampilan sosial pada umumnya sudah mulai dipelajari dari usia sedini mungkin, sehingga anak dapat memahami emosi, pikiran, dan perilakunya sendiri. Sayangnya, pandemi yang masih berlangsung di Indonesia mengharuskan masyarakat melaksanakan berbagai macam kegiatan secara daring, tak terkecuali kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran jarak jauh berdampak pada terbatasnya ruang interaksi sosial anak. Di era daring, peran orang tua menjadi pegangan utama anak dalam mempelajari keterampilan sosial. Namun, tidak semua orang tua memahami cara yang tepat untuk mengajarkan hal tersebut kepada anaknya. Akibatnya kekhawatiran orang tua mengenai perkembangan sosial anak ke depannya pun meningkat. Media yang mendukung orang tua dalam menstimulasi keterampilan sosial anak juga masih minim. Maka penulis meneliti dan merancang buku ilustrasi stimulasi keterampilan sosial di era daring untuk anak usia 5 – 11 tahun untuk Tugas Akhir.

**Kata kunci:** buku ilustrasi, keterampilan sosial, era daring



## **ILLUSTRATION BOOK DESIGN OF SOCIAL SKILLS**

### **STIMULATION IN ONLINE ERA FOR KIDS**

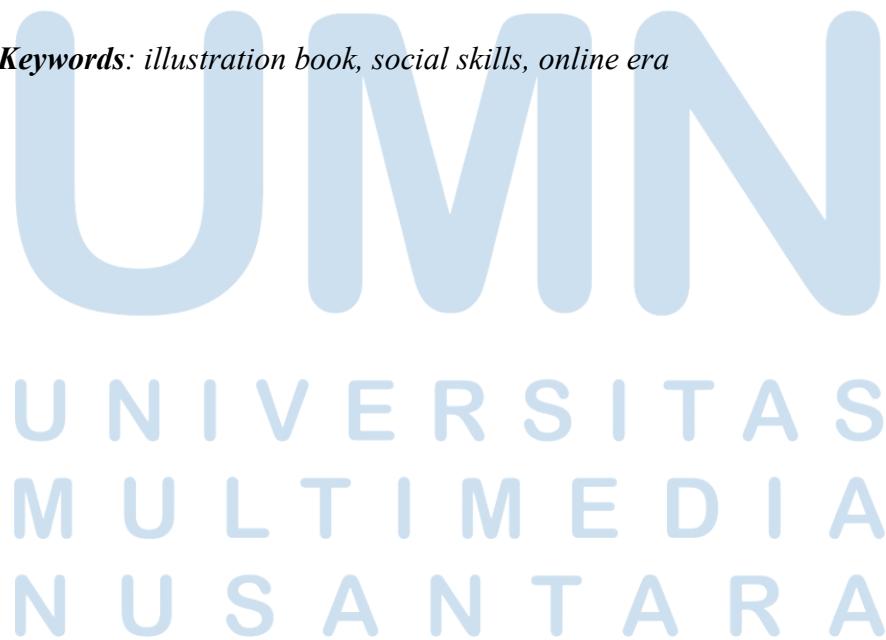
**AGED 5 – 11 YEARS**

(Jennifer Anjanette Kwa)

**ABSTRACT (English)**

Social skills are human abilities in assessing social situations and interpreting the right actions appropriately. Social skills in general have been learned from an early age, so that children can understand their own emotions, thoughts, and behavior. Unfortunately, the ongoing pandemic in Indonesia requires people to carry out various online activities, including teaching and learning activities. Digital learning has an impact on the limited space for children's social interactions. In online era, the role of parents is the main guide for children in learning social skills. However, not all parents understand the right way to teach this to their children. As a result, parents' concerns about the social development of their children in the future also increase. Media that supports parents in stimulating children's social skills is also still few. So, the author researched and designed an illustration book of social skills stimulation in online era for kids aged 5-11 years for the Final Project.

*Keywords:* illustration book, social skills, online era



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....</b>	iv
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	v
<b>ABSTRAK .....</b>	vii
<b><i>ABSTRACT (English)</i>.....</b>	viii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	ix
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	1
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	3
1.3    Batasan Masalah .....	3
1.3.1    Demografis .....	3
1.3.2    Geografis .....	3
1.3.3    Psikografis.....	3
1.4    Tujuan Tugas Akhir .....	3
1.5    Manfaat Tugas Akhir .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	5
2.1    Desain Grafis .....	5
2.1.1    Elemen Desain .....	5
2.1.1.1    Garis .....	5
2.1.1.2    Bentuk .....	6
2.1.1.3    Warna .....	7
2.1.1.4    Tekstur .....	9
2.1.2    Prinsip Desain.....	9
2.1.2.1    Format .....	9
2.1.2.2    Keseimbangan .....	9
2.1.2.3    Hierarki Visual .....	10

<b>2.1.2.4</b>	<b>Irama .....</b>	10
<b>2.1.2.5</b>	<b>Kesatuan .....</b>	11
<b>2.1.2.6</b>	<b>Hukum Organisasi Perceptual .....</b>	11
<b>2.1.3</b>	<b>Skala .....</b>	12
<b>2.2</b>	<b>Buku .....</b>	12
<b>2.2.1</b>	<b>Komponen Buku .....</b>	13
<b>2.2.1.1</b>	<b>Blok Buku .....</b>	13
<b>2.2.1.2</b>	<b>Halaman dan Grid .....</b>	14
<b>2.2.2</b>	<b>Tata Letak Buku .....</b>	16
<b>2.2.2.1</b>	<b>Buku Ilustrasi .....</b>	17
<b>2.3</b>	<b>Keterampilan Sosial .....</b>	22
<b>2.3.1</b>	<b>Berkomunikasi .....</b>	22
<b>2.3.2</b>	<b>Komunikasi Non-Verbal.....</b>	23
<b>2.3.3</b>	<b>Menjadi Bagian dari Kelompok .....</b>	23
<b>2.3.4</b>	<b>Mengekspresikan Perasaan .....</b>	24
<b>2.3.5</b>	<b>Peduli.....</b>	24
<b>2.3.6</b>	<b>Penyelesaian Masalah .....</b>	25
<b>2.3.7</b>	<b>Mendengarkan .....</b>	25
<b>2.3.8</b>	<b>Membela Diri Sendiri .....</b>	26
<b>2.3.9</b>	<b>Mengelola Konflik.....</b>	26
<b>2.4</b>	<b>Perancangan Karakter .....</b>	27
<b>2.4.1</b>	<b>Cerita.....</b>	27
<b>2.4.2</b>	<b>Sikap .....</b>	28
<b>2.4.3</b>	<b>Desain .....</b>	29
<b>2.4.4</b>	<b>Bentuk .....</b>	31
<b>2.4.5</b>	<b>Detail.....</b>	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		33
<b>3.1</b>	<b>Metode Pengumpulan Data .....</b>	33
<b>3.1.1</b>	<b>Wawancara .....</b>	33
<b>3.1.2</b>	<b>Observasi.....</b>	39
<b>3.1.3</b>	<b>Studi Eksisting .....</b>	40
<b>3.1.4</b>	<b>Kuesioner .....</b>	40

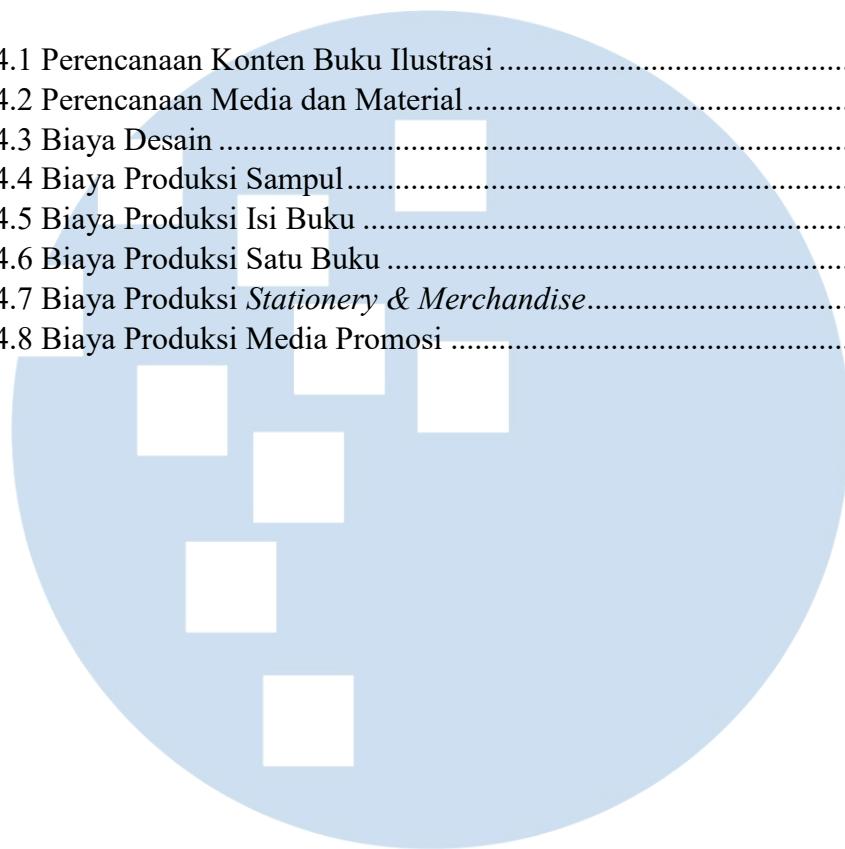
<b>3.2</b>	<b>Metode Perancangan .....</b>	<b>46</b>
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI &amp; ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>48</b>
<b>4.1</b>	<b>Strategi Perancangan.....</b>	<b>48</b>
<b>4.1.1</b>	<b><i>Having an Idea.....</i></b>	<b>48</b>
<b>4.1.1.1</b>	<b><i>Brainstorming .....</i></b>	<b>48</b>
<b>4.1.1.2</b>	<b><i>Big Idea.....</i></b>	<b>50</b>
<b>4.1.1.3</b>	<b><i>Konsep.....</i></b>	<b>50</b>
<b>4.1.1.4</b>	<b><i>Moodboard.....</i></b>	<b>51</b>
<b>4.1.1.5</b>	<b><i>Color Palette .....</i></b>	<b>52</b>
<b>4.1.1.6</b>	<b><i>Tipografi .....</i></b>	<b>53</b>
<b>4.1.1.7</b>	<b><i>Storyline.....</i></b>	<b>55</b>
<b>4.1.2</b>	<b><i>Developing a Character .....</i></b>	<b>59</b>
<b>4.1.2.1</b>	<b><i>Elio.....</i></b>	<b>63</b>
<b>4.1.2.2</b>	<b><i>Ibu Elio.....</i></b>	<b>64</b>
<b>4.1.2.3</b>	<b><i>Chand .....</i></b>	<b>64</b>
<b>4.1.2.4</b>	<b><i>Noah.....</i></b>	<b>65</b>
<b>4.1.2.5</b>	<b><i>Nova.....</i></b>	<b>65</b>
<b>4.1.2.6</b>	<b><i>Ibu Vidya .....</i></b>	<b>66</b>
<b>4.1.3</b>	<b><i>The Dummy Book .....</i></b>	<b>66</b>
<b>4.1.3.1</b>	<b><i>Tata Letak Buku .....</i></b>	<b>66</b>
<b>4.1.3.2</b>	<b><i>Katern.....</i></b>	<b>67</b>
<b>4.1.3.3</b>	<b><i>Sketsa.....</i></b>	<b>69</b>
<b>4.1.3.4</b>	<b><i>Ilustrasi .....</i></b>	<b>71</b>
<b>4.1.4</b>	<b><i>Media and Materials .....</i></b>	<b>75</b>
<b>4.1.5</b>	<b><i>The Artwork.....</i></b>	<b>76</b>
<b>4.1.5.1</b>	<b><i>Perancangan Media Utama.....</i></b>	<b>76</b>
<b>4.1.5.2</b>	<b><i>Perancangan Media Pendukung.....</i></b>	<b>81</b>
<b>4.1.5.3</b>	<b><i>Perancangan Media Promosi .....</i></b>	<b>82</b>
<b>4.2</b>	<b>Analisis Perancangan.....</b>	<b>86</b>
<b>4.2.1</b>	<b>Analisis Buku Ilustrasi.....</b>	<b>87</b>
<b>4.2.2</b>	<b>Analisis Desain Stationery &amp; Merchandise .....</b>	<b>91</b>
<b>4.2.3</b>	<b>Analisis Desain Instagram Posts .....</b>	<b>92</b>

4.2.4	Analisis Desain YouTube <i>Overlay Ads</i> .....	92
4.2.5	Analisis Desain X-Banner.....	93
4.3	<i>Budgeting</i> .....	94
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	99
5.1	Simpulan .....	99
5.2	Saran .....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		xvii
<b>LAMPIRAN</b> .....		xix



## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Perencanaan Konten Buku Ilustrasi .....	55
Tabel 4.2 Perencanaan Media dan Material.....	76
Tabel 4.3 Biaya Desain .....	94
Tabel 4.4 Biaya Produksi Sampul .....	94
Tabel 4.5 Biaya Produksi Isi Buku .....	95
Tabel 4.6 Biaya Produksi Satu Buku .....	97
Tabel 4.7 Biaya Produksi <i>Stationery &amp; Merchandise</i> .....	97
Tabel 4.8 Biaya Produksi Media Promosi .....	98



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

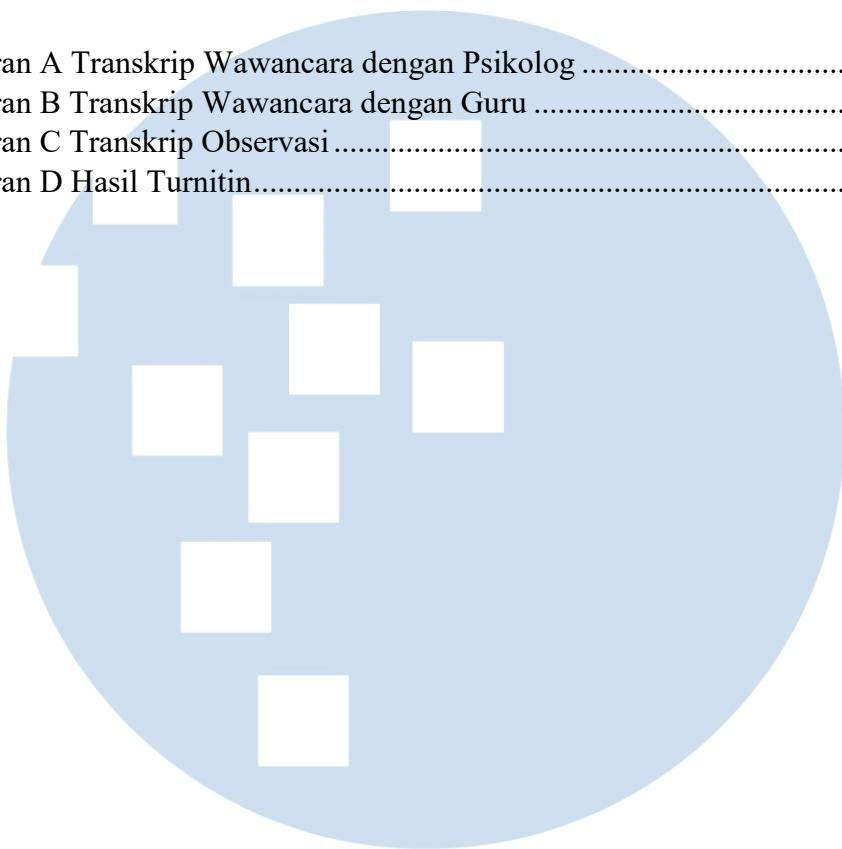
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis .....	6
Gambar 2.2 Bentuk Dasar .....	6
Gambar 2.3 Bentuk .....	7
Gambar 2.4 Sistem Warna Subtraktif .....	8
Gambar 2.5 Sistem Warna Aditif .....	8
Gambar 2.6 Hukum Organisasi Perseptual .....	12
Gambar 2.7 Blok Buku .....	13
Gambar 2.8 Halaman dan Grid .....	14
Gambar 2.9 Ilustrasi Anatomi .....	17
Gambar 2.10 Karikatur .....	18
Gambar 2.11 Kartun .....	18
Gambar 2.12 Komik .....	19
Gambar 2.13 Doodle .....	20
Gambar 2.14 Ilustrasi Pendidikan .....	21
Gambar 2.15 Ilustrasi Bersejarah .....	21
Gambar 2.16 Bagan Karakterisasi .....	27
Gambar 2.17 Sikap Karakter .....	28
Gambar 2.18 Desain Karakter .....	29
Gambar 2.19 Susunan Karakter Kasar .....	30
Gambar 2.20 Proporsi Karakter .....	30
Gambar 2.21 Gambar Tampak Karakter .....	31
Gambar 2.22 Detail Karakter .....	32
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara dengan Tania Jessica, M.Psi., Psi .....	34
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara dengan Elizabeth Gunadi, S.Sn .....	36
Gambar 3.3 Dokumentasi Observasi .....	39
Gambar 3.4 Sampul Buku <i>The Whatifs</i> .....	40
Gambar 3.5 Grafik Kuesioner 1 .....	42
Gambar 3.6 Grafik Kuesioner 2 .....	42
Gambar 3.7 Grafik Kuesioner 3 .....	43
Gambar 3.8 Grafik Kuesioner 4 .....	43
Gambar 3.9 Grafik Kuesioner 5 .....	44
Gambar 3.10 Grafik Kuesioner 6 .....	44
Gambar 3.11 Grafik Kuesioner 7 .....	45
Gambar 3.12 Grafik Kuesioner 8 .....	45
Gambar 4.1 Mindmap .....	48
Gambar 4.2 Eksplorasi Kata Kunci .....	49
Gambar 4.3 Moodboard Visual .....	51
Gambar 4.4 Color Palette .....	52
Gambar 4.5 Spesimen Typeface DK Sugary Pancake .....	53
Gambar 4.6 Spesimen Typeface McLaren .....	54
Gambar 4.7 Spesimen Typeface Calibri .....	54

Gambar 4.8 Moodboard Referensi .....	60
Gambar 4.9 Alternatif Sketsa Bentuk Tubuh Karakter .....	61
Gambar 4.10 Proporsi Bentuk Tubuh Karakter Anak dan Dewasa .....	62
Gambar 4.11 Perancangan Karakter Elio .....	63
Gambar 4.12 Perancangan Karakter Ibu Elio .....	64
Gambar 4.13 Perancangan Karakter Chand .....	64
Gambar 4.14 Perancangan Karakter Noah .....	65
Gambar 4.15 Perancangan Karakter Nova .....	65
Gambar 4.16 Perancangan Karakter Ibu Vidya .....	66
Gambar 4.17 <i>Modular Grid</i> .....	67
Gambar 4.18 <i>Rule of Thirds</i> .....	67
Gambar 4.19 Perencanaan Katern .....	69
Gambar 4.20 Sketsa .....	70
Gambar 4.21 Sketsa Awal <i>Spread 1</i> .....	71
Gambar 4.22 Sketsa Final <i>Spread 1</i> .....	72
Gambar 4.23 Ilustrasi <i>Spread 1</i> .....	72
Gambar 4.24 Finalisasi <i>Spread 1</i> .....	73
Gambar 4.25 Sketsa Awal <i>Spread 2</i> .....	73
Gambar 4.26 Sketsa Final <i>Spread 2</i> .....	74
Gambar 4.27 Finalisasi <i>Spread 2</i> .....	74
Gambar 4.28 Proses Tata Letak Halaman .....	75
Gambar 4.29 <i>Final Artwork</i> .....	78
Gambar 4.30 Proses Perancangan Judul Buku Ilustrasi .....	78
Gambar 4.31 Proses Perancangan <i>Icon</i> .....	79
Gambar 4.32 Alternatif Sketsa Sampul Buku .....	79
Gambar 4.33 Finalisasi Sampul Buku .....	80
Gambar 4.34 Desain <i>Stationery &amp; Merchandise</i> .....	81
Gambar 4.35 Proses Perancangan Instagram Posts .....	83
Gambar 4.36 Proses Perancangan YouTube Overlay Ads .....	84
Gambar 4.37 Alternatif Sketsa X-Banner .....	85
Gambar 4.38 Proses Perancangan X-Banner .....	86
Gambar 4.39 <i>Mockup</i> Buku Ilustrasi .....	87
Gambar 4.40 Tata Letak Halaman 1 .....	88
Gambar 4.41 Tata Letak Halaman 2 .....	89
Gambar 4.42 Tata Letak Buku Final .....	90
Gambar 4.43 <i>Mockup Stationery &amp; Merchandise</i> .....	91
Gambar 4.44 <i>Mockup Instagram Posts</i> .....	92
Gambar 4.45 <i>Mockup YouTube Overlay Ads</i> .....	92
Gambar 4.46 <i>Mockup X-Banner</i> .....	93

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran A Transkrip Wawancara dengan Psikolog .....	xix
Lampiran B Transkrip Wawancara dengan Guru .....	xliv
Lampiran C Transkrip Observasi .....	xlviii
Lampiran D Hasil Turnitin.....	1



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA