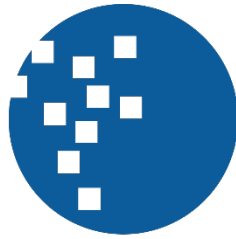


**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PEMBELAJARAN  
MERAJUT DENGAN TEKNIK *CROCHET* SEBAGAI TERAPI  
ADHD DEWASA**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Amelia linti**

**00000042840**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PERANCANGAN BUKU INTERKATIF PEMBELAJARAN  
MERAJUT DENGAN TEKNIK *CROCHET* SEBAGAI TERAPI  
ADHD DEWASA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Amelia Linti**

**00000042840**

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

**TANGERANG  
2024**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Amelia Linti  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000042840  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PEMBELAJARAN  
MERAJUT DENGAN TEKNIK CORCHET SEBAGAI TERAPI  
ADHD USIA 17-21 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, 20, Desember, 2023



Amelia Linti

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PEMBELAJARAN MERAJUT  
DENGAN TEKNIK CROCHET SEBAGAI TERAPI ADHD  
USIA 17-21 TAHUN**

Oleh  
Nama : Amelia Linti  
NIM : 00000042840  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 08 Januari 2024

Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan

**LULUS**

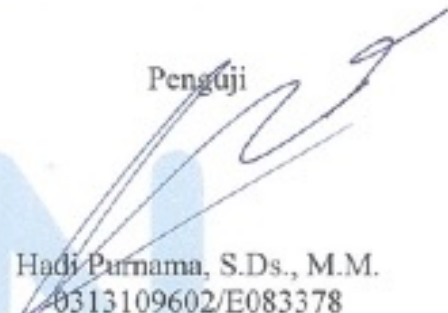
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang




Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

Penguji




Hadi Purnama, S.Ds., M.M.  
0313109602/E083378

Pembimbing



Cennywati, S.Sn., M.Ds.  
1024128201/E071277

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

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

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

Nama : Amelia Linti  
NIM : 00000042840  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Tugas Akhir

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

### **PERANCANGAN MEDIA INFORMASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN MERAJUT DENGAN TEKNIK CROCHET SEBAGAI TERAPI ADHD USIA 17-21 TAHUN**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif 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, 20, Desember 2023

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

  
(Amelia Linti)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan pra sidang Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Media informasi Pembelajaran Rajut dengan teknik Crochet sebagai terapi ADHD” dengan baik dan tepat waktu. Tujuan dari pelaksanaan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Tugas Akhir ini dilaksanakan agar mahasiswa dapat memperoleh pengalaman kerja di bidang Desain Komunikasi Visual dan menerapkan ilmu yang telah diberikan selama masa perkuliahan ke perancangan media informasi interaktif pembelajaran merajut dengan teknik crochet sebagai terapi ADHD.

Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., 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. Cennywati sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Agnes Sandra M.Psi psikolog klinis sebagai yang telah memberikan informasi seputar anak ADHD.
6. Julanita Linsari ahli rajut dan pemiliki autumn flower sebagai narasumber yang telah memberikan informasi tentang merajut dan masalah- masalah yang sering terjadi oleh pemula merajut.



7. Steven penderita ADHD sebagai narasumber yang telah memberikan *insight* seputar pengalaman dan perasaan yang dilaluinya dari usia muda hingga saat ini.
  8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
  9. Evan Hewis sebagai teman dekat yang selalu membantu penulis dan menjadi tempat cerita dan moral support selama perancangan tugas akhir
- Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi bagi pembaca. Penulis sadar bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun.

Tangerang, 20, Desember, 2023



(Amelia Linti)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN MEDIA INFORMASI INTERAKTIK PEMBELAJARAN CROCHET SEBAGAI TERAPI ADHD

Untuk usia 17- 21 Tahun

Amelia Linti

## ABSTRAK

*Crochet* adalah merajut dengan teknik mengait, (Andaresta 2021) menjelaskan merajut bukan sekedar hobi, namun memiliki manfaat untuk kesehatan. Terutama pada anak ADHD, untuk melatih fungsi kognitif, menciptakan rasa orientasi, meredakan stres, meningkatkan konsentrasi dan memori. *ADHD* merupakan gangguan pada perkembangan saraf yang mempengaruhi cara kerja otak. Ditandai dengan perilaku yang impulsif, sulit berkonsentrasi dan sulit mengendalikan perilaku atau dikenal dengan hiperaktif, menurut DSM-V ADHD dibedakan menjadi 2 gejala yaitu, gejala sulit fokus dan hiperaktif dan impulsif, sulit fokus sering kehilangan barang, ceroboh, tidak memperhatikan detail, sedangkan hiperaktif dan impulsif adalah kesulitan duduk dalam waktu jangka panjang. Individu yang terdiagnosis dengan ADHD harus memiliki gejala sulit fokus atau gejala hiperaktif dan impulsif (APA, 2013). Pada usia 16-24 tahun merupakan masa kritis seorang individu, pada periode tersebut remaja sering mengalami perubahan emosional dan perilaku (Fadil,2022). Menurut *Centers for Disease Control and Prevention* (2017), penderita *ADHD* meningkat 5% per tahun. Metode penelitian yang dilakukan untuk mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif di peroleh dari wawancara, kuesioner, studi referensi dan studi Eksisting. Harapan dari perancangan media informasi dapat bermanfaat untuk penderita ADHD di bidang merajut.

**Kata kunci:** Merajut, ADHD, Media Informasi

U M N  
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



***Interactive Book Design on Knitting with Crochet Techniques as  
Therapy for Adult ADHD***

Amelia Linti

***ABSTRACT (English)***

*Crocheting involves the technique of creating fabric by interlocking loops of yarn using a hooked needle (Andaresta, 2021). According to Andaresta, crocheting is more than just a hobby; it has health benefits, particularly for individuals with attention deficit hyperactivity disorder (ADHD). Crocheting helps in training cognitive functions, creating a sense of orientation, relieving stress, and enhancing concentration and memory. ADHD is a neurological developmental disorder that affects brain function, characterized by impulsive behavior, difficulty concentrating, and difficulty controlling behavior, also known as hyperactivity. According to the DSM-V, ADHD is differentiated into two symptoms: difficulty focusing and hyperactivity-impulsivity. Difficulty focusing includes traits such as being easily distracted, making careless mistakes, and not paying attention to details, while hyperactivity-impulsivity involves difficulty sitting still for extended periods. Individuals diagnosed with ADHD must exhibit symptoms of either difficulty focusing or hyperactivity-impulsivity (APA, 2013). The age range of 16-24 is considered a critical period for individuals, marked by emotional and behavioral changes (Fadil, 2022). According to the Centers for Disease Control and Prevention (2017), the prevalence of ADHD has been increasing by 5% annually. The research methodology employed to gather qualitative and quantitative data includes interviews, questionnaires, reference studies, and existing research. The aim of designing informational media is to provide benefits for individuals with ADHD in the field of crocheting.*

***Keywords:*** Media Information, Crochet, ADHD

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 ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> (English).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	5
2.1.1 Elemen Desain.....	5
2.1.2 Prinsip Desain .....	13
2.1.3 Tipografi.....	16
2.1.4 Ilustrasi .....	22
2.2 <i>Grid</i> .....	28
2.3 Media Informasi .....	30
2.3.1 Jenis Informasi.....	30
2.3.2 Media Digital.....	32
2.4 Buku.....	33
2.4.1 Jenis Buku .....	33
2.4.2 Anatomi Buku .....	34
2.4.3 Bagian Buku .....	37
2.4.4 Komponen Buku .....	39

2.4.5	Ukuran Buku.....	41
2.4.6	Penjilid Buku.....	43
2.5	Buku Interaktif.....	46
2.6	<i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i> (ADHD).....	47
2.6.1	Penyebab <i>Attention Deficit Hyperactivity Disorder</i> (ADHD).....	48
2.6.2	Gejala ADHD dewasa.....	49
2.6.3	Indikator ADHD.....	49
2.6.4	Penanganan dan Pengobatan.....	50
2.7	Merajut.....	51
2.7.1	<i>Crochet</i> .....	51
2.7.2	Efisiensi Material.....	52
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>55</b>
3.1.	Metodologi Penelitian.....	55
3.1.1	Metode Kualitatif.....	55
3.1.2	Metode Kuantitatif.....	63
3.1.4	Studi Eksisting.....	68
3.1.5	Studi Referensi.....	78
3.2	Metodologi Perancangan.....	80
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....</b>		<b>82</b>
4.1	Strategi Perancangan.....	82
4.1.1	Ideation.....	83
4.1.2	Desain.....	89
4.1.3	Perancangan <i>Layout</i> .....	97
4.1.4	<i>Storyboard</i> .....	105
4.1.5	<i>Alpha Test</i> .....	108
4.1.6	<i>Storyboard</i> .....	119
4.2	Analisis <i>Beta Test</i> .....	124
4.2.1	Analisis <i>Beta Test</i> .....	127
4.2.2	Analisis Desain Poster.....	132
4.2.3	Analisa Desain <i>totebag</i> .....	133
4.2.4	Analisa Desain Pembatas Buku.....	133
4.2.5	Analisa desain hook.....	134
4.2.6	Analisa <i>Social media</i> .....	135

4.3 <i>Budgeting</i> .....	135
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>140</b>
5.1 <b>Kesimpulan</b> .....	140
5.2 <b>Saran</b> .....	141
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xiii</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Spesifikasi Buku <i>ADHD 2.0: New Science and Essential Strategies for Thriving with Distraction- from Childhood through Adulthood</i> ....	69
Tabel 3.2 Tabel analisa SWOT <i>ADHD 2.0: New Science and Essential Strategies for Thriving with Distraction- from Childhood through Adulthood</i> .....	70
Tabel 3.3 Tabel Spesifikasi Buku <i>Taking Charge of Adult ADHD, Second Edition</i> .....	72
Tabel 3.4 Tabel Analisa SWOT <i>Taking Charge of Adult ADHD, Second Edition</i> .....	72
Tabel 3.5 Tabel Amigurumi cat: <i>crochet sweet kitties the japanese ways</i> .....	74
Tabel 3.6 Tabel analisa SWOT <i>Amigurumi cat: crochet sweet kitties the japanese ways</i> .....	74
Tabel 3.7 Tabel <i>Crochet donut buddies:50 easy crochet pattern for collectible crochet toys</i> .....	76
Tabel 3.8 Tabel analisa SWOT <i>Crochet donut buddies:50 easy crochet pattern for collectible crochet toys</i> .....	77
Tabel 4.1 Big Idea .....	85
Tabel 4.2 Penentuan Judul .....	89
Tabel 4.3 Daftar Isi Konten Buku .....	91
Tabel 4.4 Tabel Storyboard Video Daily Task .....	105
Tabel 4.5 Analitsa Visual Alpha Test .....	109
Tabel 4.6 Analitsa Konten Alpha Test.....	111
Tabel 4.7 Analitsa Interaktif Alpha Test.....	112
Tabel 4.8 Beta Test Analisa Visual.....	128
Tabel 4.9 Tabel Analisa Konten.....	130
Tabel 4.10 Analisis Tabel Interaktivitas .....	131
Tabel 4.11 Biaya Desain Buku.....	136
Tabel 4.12 Biaya Produksi Isi Buku .....	136
Tabel 4.13 Biaya cover buku .....	137
Tabel 4.14 Biaya Gimick .....	137
Tabel 4.15 Biaya Total Produksi Buku.....	138
Tabel 4.16 Biaya Media Promosi.....	138
Tabel 4.17 Biaya Penjualan Buku.....	138
Tabel 4.18 Biaya Produksi Penjualan Mechandise.....	138

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Titik .....	5
Gambar 2.2 Garis .....	6
Gambar 2.3 Bidang .....	6
Gambar 2.4 Tekstur.....	6
Gambar 2.5 Ruang .....	7
Gambar 2.6 Warna Komplementer .....	9
Gambar 2.7 Warna Analogus .....	9
Gambar 2.8 Warna Triadik .....	10
Gambar 2.9 Warna <i>Split</i> Komplementer .....	10
Gambar 2.10 Warna <i>Triadic (Rectangle)</i> .....	11
Gambar 2.11 Kesatuan .....	13
Gambar 2.12 Keseimbangan .....	13
Gambar 2.13 Ritme .....	14
Gambar 2.14 Penekanan.....	15
Gambar 2.15 Proporsi .....	15
Gambar 2.16 <i>Black Letter</i> .....	16
Gambar 2.17 <i>Centaur</i> .....	16
Gambar 2.18 <i>old Style</i> .....	17
Gambar 2.19 Transitional.....	17
Gambar 2.20 <i>Mordern</i> .....	18
Gambar 2.21 <i>Slab Serif</i> .....	18
Gambar 2.22 <i>Sans Serif</i> .....	19
Gambar 2.23 <i>Script</i> .....	19
Gambar 2.24 <i>Display</i> .....	20
Gambar 2.25 <i>Documentation</i> .....	24
Gambar 2.26 <i>Commentary</i> .....	24
Gambar 2.27 Storytelling .....	25
Gambar 2.28 Persusasion .....	26
Gambar 2.29 <i>Identity</i> .....	26
Gambar 2.30 <i>Literal Illustration</i> .....	27
Gambar 2.31 <i>Conceptual Illustration</i> .....	28
Gambar 2.32 <i>Grid Anatomy</i> .....	29
Gambar 2.33 Informasi Cetak .....	31
Gambar 2.34 Informasi Grafis .....	31
Gambar 2.35 Informasi Interaktif .....	32
Gambar 2.36 Elemen Pembentuk Buku .....	35
Gambar 2.37 Bagian Buku .....	37
Gambar 2.38 Bagian Awal Buku .....	38



Gambar 2.39 Bagian Tengah Buku.....	38
Gambar 2.40 Bagian Akhir Buku.....	38
Gambar 2.41 Komponen .....	39
Gambar 2.42 Seri A.....	41
Gambar 2.43 Seri R dan SR .....	41
Gambar 2.44 Seri B.....	42
Gambar 2.45 Seri C.....	42
Gambar 2.46 <i>Perfect Binding</i> .....	43
Gambar 2.47 <i>Tape Binding</i> .....	43
Gambar 2.48 <i>Case Binding</i> .....	44
Gambar 2.49 <i>Saddle Stitch Binding</i> .....	44
Gambar 2.50 <i>Side Stitch Binding</i> .....	44
Gambar 2.51 <i>Screw and Post Binding</i> .....	45
Gambar 2.52 <i>Plastic Comb Binding</i> .....	45
Gambar 2.53 <i>Ring Binding</i> .....	46
Gambar 2.54 <i>Spiral and Double-Hoop Wire Binding</i> .....	46
Gambar 3.1 Wawancara Ahli Psikolog.....	56
Gambar 3.2 Wawancara Ahli Rajut .....	59
Gambar 3. 3 Wawancara Penderita ADHD Dewasa.....	61
Gambar 3. 4 Domisil .....	63
Gambar 3. 5 Berapa pendapatan atau pemasukan?.....	64
Gambar 3.6 Apakah Anda Pernah Mendengar Attention Deficit Hyperactive Disorder.....	64
Gambar 3.7 Seberapa Sering Anda Tidak Fokus Ketika Teman Anda Sedang Berbicara Dengan Anda .....	64
Gambar 3.8 Apakah Anda Sering Melakukan Tindakan Tanpa Mempertimbangkan Konsekuensi.....	65
Gambar 3.9 Seberapa Sering Anda Memotong Pembicaraan Teman.....	65
Gambar 3.10 Seberapa Sering Anda Mudah Marah Ketika Di Kritik.....	66
Gambar 3.11 Apakah Merajut Coock Sebagai Alat Terapi ADHD.....	66
Gambar 3.12 Apakah Anda Tertarik Dengan Merajut.....	66
Gambar 3.13 Apa Yang Dapat Dihasilkan Dengan Teknik Crochet .....	67
Gambar 3.14 Media Apa Sering Anda Gunakan Untuk Memulai Merajut .....	67
Gambar 3.15 Seberapa Efektif Media Yang Anda Gunakan .....	68
Gambar 3.16 <i>ADHD 2.0: New Science and Essential Strategies for Thriving with Distraction- from Childhood through Adulthood</i> .....	69
Gambar 3.17 <i>Taking Charge of Adult ADHD, Second Edition</i> .....	71
Gambar 3.18 <i>Amigurumi Cats: Crochet Sweet Kitties the Japanese Way</i> .....	73
Gambar 3.19 <i>Crochet Donut Buddies: 50 easy amigurumi patterns for collectible crochet toys</i> .....	76
Gambar 3.20 Morale .....	78
Gambar 3. 21 Halaman Morela.....	79
Gambar 3.22 Ikan Air Laut .....	80

Gambar 4.1 Mindmap .....	84
Gambar 4.2 Moodboard .....	86
Gambar 4.3 Color Pallet.....	87
Gambar 4.4 Referensi Pola .....	87
Gambar 4.5 Sketsa Desain Pola .....	88
Gambar 4.6 Alternatif Tipografi .....	88
Gambar 4.7 Font Yang Terpilih .....	89
Gambar 4.8 Refresnsi Karakter.....	92
Gambar 4.9 Sketsa Karakter .....	93
Gambar 4.10 Alternatif Karakter .....	93
Gambar 4.11 Sketsa Ekspresi Karakter.....	94
Gambar 4.12 Karakter yang Terpilih .....	94
Gambar 4.13 Sketsa Ilustrasi Pendukung.....	95
Gambar 4.14 Element Pendukung.....	95
Gambar 4.15 Sketsa Supergrafis .....	96
Gambar 4.16 Supergrafis .....	96
Gambar 4.17 Karten .....	97
Gambar 4.18 Sketsa Karten.....	97
Gambar 4.19 Grid.....	98
Gambar 4.20 Aplikasikan Desain pada Grid.....	98
Gambar 4.21 Tahap Eksekusi Keseluruhan Elemen dan Desain .....	99
Gambar 4.22 Sketsa Cover.....	100
Gambar 4.23 Halaman Sampul Buku.....	100
Gambar 4.24 Halaman Penanda .....	101
Gambar 4.25 Halaman Informasi .....	102
Gambar 4.26 Halaman Tekstur Benang .....	103
Gambar 4.27 Halaman Interaktif Pembelajar Merajut.....	103
Gambar 4.28 Halaman Aktivitas Perhari .....	104
Gambar 4.29 Video Tutorial Belajar Memegang Benang dan Hook.....	104
Gambar 4.30 Hasil Video Tutorial Memegang Benang Dan Hook .....	108
Gambar 4.31 Sebelum Dan Sesudah.....	115
Gambar 4.32 Sebelum Dan Sesudah .....	115
Gambar 4.33 Sebelum Dan Sesudah.....	116
Gambar 4.34 Sebelum Dan Sesudah.....	116
Gambar 4.35 Sebelum Dan Sesudah.....	117
Gambar 4.36 Penambahan Konten Single Crochet.....	118
Gambar 4.37 Penambahan Daily Task Dan Gambar .....	118
Gambar 4.38 Sketsa totebag.....	119
Gambar 4.39 Mockup tas .....	120
Gambar 4.40 Sketsa Desain Hakpen.....	120
Gambar 4.41 Mockup hook.....	121
Gambar 4.42 Sketsa Pembatas Buku .....	121
Gambar 4.43 Mockup Pembatas Buku.....	122
Gambar 4.44 Sketsa Feed Instagram.....	122
Gambar 4.45 Feed Instagram .....	123

Gambar 4. 46 Sketsa Poster .....	123
Gambar 4. 47 Desain final Poster .....	124
Gambar 4.48 Front Matter.....	125
Gambar 4.49 Halaman Informasi.....	126
Gambar 4.50 Halaman Aktivitas.....	127
Gambar 4.51 Dokumentasi Beta Test .....	128
Gambar 4. 52 Analisa Desain Poster.....	132
Gambar 4. 53 Analisa Desain Totebag .....	133
Gambar 4. 54 Analisa Pembatas Buku.....	134
Gambar 4. 55 Analisa Desain Hook.....	134
Gambar 4. 56 Analisa desain Feed Instagram .....	135



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran B Kuesioner Kuantitatif.....	xviii
Lampiran C Transkrip Wawancara ahli Psikolog .....	xix
Lampiran D Transkrip Wawancara ahli Rajut .....	xxiv
Lampiran E Transkrip Wawancara Dewasa ADHD .....	xxviii
Lampiran F <i>Alpha Test</i> .....	xxx
Lampiran G Beta Test .....	xxxv
Lampiran H <i>Mindmap</i> .....	xxxix
Lampiran I Karya .....	xxxix
Lampiran J Turnitin Bab 1-3.....	xl
Lampiran K Turnitin Kedua.....	xlvi

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA