

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL MENGENAI ANALOGI  
TRINITAS PADA KATOLIK BAGI REMAJA  
USIA 15 – 19 TAHUN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Alexander Dharma Christiandy**

**0000044079**

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

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL MENGENAI ANALOGI**

**TRINITAS PADA KATOLIK BAGI REMAJA**

**USIA 15 – 19 TAHUN**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Alexander Dharma Christiandy**

**0000044079**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Alexander Dharma Christiandy

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044079

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN VISUAL NOVEL MENGENAI ANALOGI TRINITAS  
PADA KATOLIK BAGI REMAJA  
USIA 15 – 19 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, 8 Januari 2024



(Alexander Dharma Christiandy)

U M 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

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### **PERANCANGAN VISUAL NOVEL MENGENAI ANALOGI TRINITAS PADA KATOLIK BAGI REMAJA USIA 15 – 19 TAHUN**

Oleh

Nama : Alexander Dharma Christiandy  
NIM : 00000044079  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2024  
Pukul 09.00 s.d 09.45 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.  
0308078801/E034812

Penguji



Christina Flora, S.Ds., M.M.  
0305049703/E074901

Pembimbing



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.  
0325039401/E077724

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 : Alexander Dharma Christiandy

NIM : 00000044079

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 VISUAL NOVEL MENGENAI ANALOGI TRINITAS PADA KATOLIK BAGI REMAJA USIA 15 – 19 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, 8 Januari 2024

Yang menyatakan,



(Alexander Dharma Christiandy)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas bimbingan-Nya dari awal pembentukan tugas akhir hingga tugas akhir dapat terselesaikan. Tugas akhir dengan judul “Perancangan Visual Novel Mengenai Analogi Trinitas pada Katolik bagi Remaja Usia 15 – 19 Tahun” telah selesai menjadi tugas akhir dengan hasil karya selama satu semester. Hasil karya dari tugas akhir ini adalah media informasi mengenai konsep Trinitas Katolik bagi remaja. Pada tugas akhir ini terdapat laporan isi perencanaan, pengerjaan, dan evaluasi dari pengerjaan media informasi tugas akhir dalam periode satu semester.

Proses pembuatan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak dari awal pembuatan hingga akhir. Maka dari itu penulis 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. Ester Anggun Kusumaningtyas, S. Sn, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Asteria Ari Gitawati, S. Pd., sebagai narasumber yang telah bersedia menjadi narasumber dan memberikan informasi.
6. Rm. Frederikus Seda, CMF., sebagai narasumber yang telah bersedia menjadi narasumber dan memberikan informasi.
7. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penyelesaian tugas akhir ini tentu dari kebaikan dan bantuan semua pihak yang sudah penulis sebut. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat memiliki manfaat bagi penulis dan desainer atau mahasiswa yang akan membuat tugas akhir dengan tema sejenis. Tentu atas keterbatasan ilmu penulis, tugas akhir ini sangat jauh dari kata sempurna. Penulis mohon kritik dan saran yang membangun supaya berguna bagi penulis untuk perkembangan diri penulis.

Tangerang, 8 Januari 2024



(Alexander Dharma Christiandy)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN VISUAL NOVEL MENGENAI ANALOGI

## TRINITAS PADA KATOLIK BAGI REMAJA

USIA 15 – 19 TAHUN

(Alexander Dharma Christiandy)

### ABSTRAK

Bagi remaja Katolik, perlu untuk mengenal iman Katolik. Konsep Trinitas merupakan pewahyuan Allah yang harus dipercaya oleh remaja Katolik. Misteri Allah tidak bisa dipikirkan hanya dengan logika, tetapi dengan iman. Allah 3 pribadi dalam 1 hakikat secara praktis dapat dijelaskan lewat retorika visual. Analogi menjadi solusi untuk memahami Trinitas secara praktis. Media informasi yang sudah tersedia kurang mendukung proses pengajaran Trinitas Katolik pada target audiens. Maka dari itu, metode yang akan digunakan pada tugas akhir ini adalah perancangan desain dengan pendekatan karya ilustrasi *storytelling* retorika visual untuk mengandaikan konsep Trinitas dan misteri Allah. Hasil dari tugas akhir ini akan berbentuk media informasi ilustrasi visual novel bertajuk “Kisah Gelora Petualang: Mengungkap Misteri Trinitas Katolik”. Visual novel ini akan digunakan sebagai materi pembelajaran atas dasar kebutuhan media pembelajaran yang interaktif dan menarik di kelas bersama dengan media sekunder sebagai pendukung. Narasumber menyebutkan bahwa semakin banyak keterlibatan yang digunakan untuk mempelajari sesuatu, maka pengalaman yang didapat akan semakin banyak. Harapannya agar visual novel ini dapat menjadi media informasi yang dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi Trinitas Katolik lewat analogi kepada target audiens. Kesimpulan dari laporan ini adalah kenaikan skala kepuasan dari Alpha Test ke Beta Test dari visual novel yang sudah dirancang.

**Kata kunci:** *storytelling*, visual novel, retorika, Katolik, Trinitas

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



**DESIGN VISUAL NOVEL ABOUT THE ANALOGY OF THE  
TRINITY IN CATHOLICISM FOR TEENAGERS  
AGED 15 – 19 YEARS**

(Alexander Dharma Christiandy)

***ABSTRACT (English)***

*For Catholic teenagers, it is necessary to know the Catholic faith. The concept of the Trinity is a revelation of God that Catholic teenagers must believe. The mystery of God cannot be considered only with logic, but with faith. God's 3 persons in 1 essence can practically be explained through visual rhetoric. Analogies are a solution for understanding the Trinity practically. The available information media does not support the process of teaching the Catholic Trinity to the target audience. Therefore, the method that will be used in this final assignment is design design using a visual rhetoric storytelling illustration work approach to assume the concept of the Trinity and the mystery of God. The results of this final assignment will be in the form of information media, a visual novel illustration entitled "Kisah Gelora Petualang: Revealing the Mystery of the Catholic Trinity". This visual novel will be used as learning material based on the need for interactive and interesting learning media in the classroom together with secondary media as support. The interviewee said that the more involvement that is used to learn something, the more experience you will gain. The hope is that this visual novel can become an information media that can make it easier for teachers to explain the Catholic Trinity material through analogies to the target audience. The conclusion of this report is an increase in the satisfaction scale from the Alpha Test to the Beta Test of the visual novel that has been designed.*

**Keywords:** *Storytelling, visual novel, rhetoric, Catholic, Trinity*

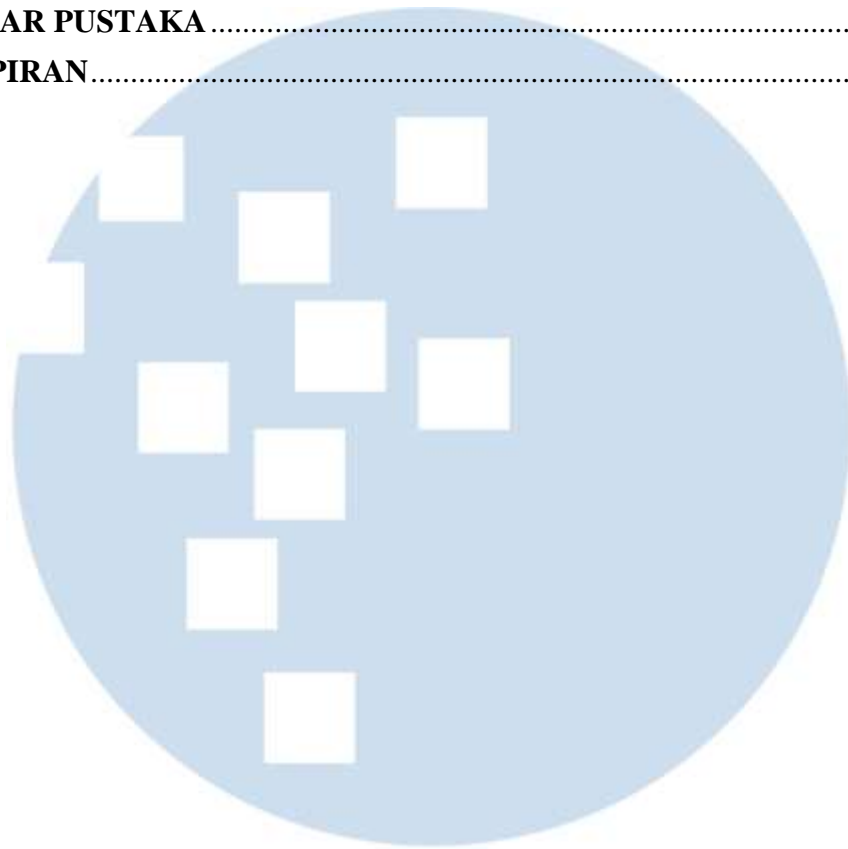
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Batasan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3.1 Demografi.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3.2 Geografi.....</b>	<b>4</b>
<b>1.3.3 Psikografi.....</b>	<b>4</b>
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir.....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Desain Komunikasi Visual.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.1 Elemen Desain.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.2 Prinsip Desain.....</b>	<b>20</b>
<b>2.2 Ilustrasi.....</b>	<b>24</b>
<b>2.2.1 Jenis Gaya Ilustrasi.....</b>	<b>24</b>
<b>2.2.2 Manfaat Ilustrasi.....</b>	<b>29</b>
<b>2.2.3 Retorika Visual.....</b>	<b>31</b>
<b>2.3 Teori <i>Storytelling</i>.....</b>	<b>32</b>
<b>2.3.1 Tahapan <i>Digital Storytelling</i>.....</b>	<b>33</b>
<b>2.3.2 Macam Proses Produksi <i>Digital Storytelling</i>.....</b>	<b>35</b>
<b>2.3.3 Visual Novel.....</b>	<b>37</b>

2.3.4	Gaya Visual Novel .....	38
2.3.5	Gaya Penulisan dalam Visual Novel .....	39
2.3.6	Aset Visual Novel .....	40
2.4	Konsep Trinitas pada Katolik .....	41
2.5	Ragam Analogi tentang Trinitas Katolik .....	42
2.6	Remaja dan Intelijen .....	43
2.7	St. Agustinus dan Trinitas Katolik .....	43
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PERANCANGAN .....</b>	<b>45</b>
3.1	Metodologi Penelitian .....	45
3.1.1	Metode Kualitatif .....	45
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	65
3.2	Metodologi Perancangan .....	71
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>74</b>
4.1	Strategi Perancangan .....	74
4.1.1	<i>Orientation</i> .....	74
4.1.2	<i>Analysis</i> .....	75
4.1.3	<i>Conception</i> .....	80
4.1.4	<i>Design</i> .....	97
4.1.5	<i>Implementation</i> .....	116
4.2	Analisis Perancangan .....	122
4.2.1	Analisis Logo .....	123
4.2.2	Analisis Karakter .....	123
4.2.3	Analisis Narasi Visual .....	124
4.2.4	Analisis Ilustrasi .....	128
4.2.5	Analisis Media Sekunder .....	130
4.2.6	Analisis <i>Alpha Test</i> .....	140
4.2.7	Analisis <i>Beta Test</i> .....	149
4.3	<i>Budgeting</i> .....	155
4.3.1	<i>Budgeting</i> media utama .....	155
4.3.2	<i>Budgeting</i> Media Sekunder .....	156
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>157</b>
5.1	Simpulan .....	157

5.2 Saran.....	158
DAFTAR PUSTAKA.....	xvii
LAMPIRAN.....	xix



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Studi Eksisting 1.....	54
Tabel 3.2 Analisis Studi Eksisting 2.....	55
Tabel 3.3 Analisis Studi Eksisting 3.....	57
Tabel 3.4 Analisis Studi Eksisting 4.....	58
Tabel 3.5 Analisis Studi Eksisting 5.....	60
Tabel 4.1 Creative Brief.....	76
Tabel 4.2 Daftar Judul.....	81
Tabel 4.3 Tabel Narasi 1.....	85
Tabel 4.4 Tabel Narasi 2.....	86
Tabel 4.5 Tabel Narasi 3.....	87
Tabel 4.6 Tabel Narasi 4.....	87
Tabel 4.7 Tabel Narasi 5.....	88
Tabel 4.8 Tabel Narasi 6.....	89
Tabel 4.9 Tabel narasi 7.....	90
Tabel 4.10 Tabel Narasi 8.....	91
Tabel 4.11 Tabel Narasi 9.....	91
Tabel 4.12 Tabel Narasi 10.....	92
Tabel 4.13 Tabel Narasi 11.....	92
Tabel 4.14 Daftar Aset Visual.....	103
Tabel 4.15 Copywriting Konten <i>Flyer</i> .....	132
Tabel 4.16 Copywriting Konten Poster.....	134
Tabel 4.17 Pertanyaan Lembar Refleksi.....	136
Tabel 4.18 Copywriting Konten Instagram.....	139
Tabel 4.19 Kritik Saran Alpha Test.....	147
Tabel 4.20 Budgeting Media Utama.....	155
Tabel 4.21 Budgeting Media Sekunder.....	156

U M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Titik Membentuk Ilustrasi.....	7
Gambar 2.2 Garis Membentuk Ilustrasi.....	7
Gambar 2.3 Bentuk Membentuk Ilustrasi.....	8
Gambar 2.4 Bentuk Natural.....	9
Gambar 2.5 Warna Primer.....	10
Gambar 2.6 Warna Sekunder.....	10
Gambar 2.7 Warna Tersier.....	11
Gambar 2.8 Hue, Saturation, Value.....	12
Gambar 2.9 Penerapan Warna Monokromatik.....	13
Gambar 2.10 Penerapan Warna Analogus.....	14
Gambar 2.11 Penerapan Warna Komplementer.....	15
Gambar 2.13 Penerapan Warna Komplementer Terpisah.....	15
Gambar 2.13 Penerapan Warna Triadik.....	16
Gambar 2.14 Penerapan Warna Tetradik.....	16
Gambar 2.15 Penerapan Tekstur Taktil.....	17
Gambar 2.16 Penerapan Tekstur Visual.....	17
Gambar 2.17 Contoh Gaya Huruf <i>Serif</i> .....	18
Gambar 2.18 Contoh Gaya Huruf <i>Sans-Serif</i> .....	19
Gambar 2.19 Contoh Gaya Huruf <i>Handwritten</i> .....	19
Gambar 2.20 Contoh Gaya Huruf <i>Dingbat</i> .....	20
Gambar 2.21 Keseimbangan.....	21
Gambar 2.22 Penerapan Keseimbangan Asimetris.....	22
Gambar 2.23 Penerapan Keseimbangan Radial.....	22
Gambar 2.24 Penerapan Hierarki Visual.....	23
Gambar 2.25 Penerapan Ritme (ke Kanan).....	23
Gambar 2.26 Penerapan Kesatuan pada Ilustrasi.....	24
Gambar 2.27 Ilustrasi Khayalan.....	25
Gambar 2.28 Ilustrasi Kartun.....	25
Gambar 2.29 Ilustrasi Karikatur.....	26
Gambar 2.30 Ilustrasi Naturalis.....	26
Gambar 2.31 Ilustrasi Dekoratif.....	27
Gambar 2.32 Ilustrasi Cerita Bergambar (Kartun).....	27
Gambar 2.33 Komik Gaya Realis.....	28
Gambar 2.34 Komik Gaya Kartunis.....	28
Gambar 2.35 Komik Gaya Semi-Kartunis.....	29
Gambar 2.36 Komik Gaya Fine Arts.....	29
Gambar 2.37 Contoh Retorika Visual.....	31
Gambar 2.38 Kisah St. Agustinus dengan Anak Kecil di Pantai.....	42

Gambar 3.1 Foto bersama Asteria Ari Gitawati, S. Pd.....	46
Gambar 3.2 Foto bersama Rm. Frederikus Seda, CMF.....	50
Gambar 3.3 Studi Eksisting 1.....	53
Gambar 3.4 Studi Eksisting 2.....	55
Gambar 3.5 Studi Eksisting 3.....	56
Gambar 3.6 Studi Eksisting 4.....	58
Gambar 3.7 Studi Eksisting 5.....	59
Gambar 3.8 Studi Referensi 1.....	61
Gambar 3.9 Studi Referensi 2.....	62
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner 1.....	65
Gambar 3.11 Hasil Kuesioner 2.....	66
Gambar 3.12 Hasil Kuesioner 3.....	66
Gambar 3.13 Hasil Kuesioner 4.....	67
Gambar 3.14 Hasil Kuesioner 5.....	67
Gambar 3.15 Hasil Kuesioner 6.....	68
Gambar 3.16 Hasil Kuesioner 7.....	68
Gambar 3.17 Hasil Kuesioner 8.....	69
Gambar 3.18 Hasil Kuesioner 9.....	69
Gambar 3.19 Hasil Kuesioner 10.....	70
Gambar 3.20 Hasil Kuesioner 11.....	70
Gambar 3.21 Hasil Kuesioner 12.....	71
Gambar 4.1 User Persona.....	75
Gambar 4.2 Mindmap.....	79
Gambar 4.3 Moodboard.....	82
Gambar 4.4 Bukti Data 1.....	83
Gambar 4.5 <i>Typeface dan Color Pallette</i> .....	83
Gambar 4.6 <i>User Journey</i> .....	93
Gambar 4.7 <i>Flowchart</i> .....	94
Gambar 4.8 <i>Wireframe</i> .....	96
Gambar 4.9 Low Fidelity.....	96
Gambar 4.10 Moodboard Logo.....	97
Gambar 4.11 Sketsa Logo.....	98
Gambar 4.12 Logo Final.....	98
Gambar 4.13 Pilihan Sketsa 1.....	99
Gambar 4.14 Tampak Depan, Belakang, Samping.....	100
Gambar 4.15 Variasi Gender.....	100
Gambar 4.16 Karakter Pendukung.....	101
Gambar 4.17 Hasil Warna Karakter.....	102
Gambar 4.18 Pose Karakter.....	103
Gambar 4.19 Skema 1.....	114

Gambar 4.20 Skema 2.....	115
Gambar 4.21 Tampilan Lembar Kerja Figma.....	116
Gambar 4.22 Tampilan Visual Layout.....	117
Gambar 4.23 <i>Flyer</i> .....	118
Gambar 4.24 Poster.....	118
Gambar 4.25 Stiker dan Pin.....	119
Gambar 4.26 Lembar Refleksi.....	120
Gambar 4.27 Bookmark .....	120
Gambar 4.28 Postingan Media Instagram.....	121
Gambar 4.29 <i>Scene 1</i> .....	124
Gambar 4.30 <i>Scene 2</i> .....	125
Gambar 4.31 <i>Scene 3</i> .....	125
Gambar 4.32 <i>Scene 4</i> .....	125
Gambar 4.33 <i>Scene 5</i> .....	125
Gambar 4.34 <i>Scene 6</i> .....	126
Gambar 4.35 <i>Scene 7</i> .....	126
Gambar 4.36 <i>Scene 8</i> .....	127
Gambar 4.37 <i>Scene 9</i> .....	128
Gambar 4.38 <i>Scene 10</i> .....	128
Gambar 4.39 Aset Visual .....	129
Gambar 4.40 Gabungan Aset Visual Menjadi Satu Objek.....	129
Gambar 4.41 Penerapan <i>Flyer</i> .....	130
Gambar 4.42 <i>Flyer</i> Bagian Depan.....	131
Gambar 4.43 <i>Flyer</i> Bagian Belakang.....	131
Gambar 4.44 Penerapan Poster.....	133
Gambar 4.45 Desain Stiker dan Pin.....	135
Gambar 4.46 Penerapan Lembar Refleksi.....	136
Gambar 4.47 Penerapan <i>Bookmark</i> .....	137
Gambar 4.48 Penerapan Konten Media Sosial Instagram.....	138
Gambar 4.49 Penerapan Posting Slide.....	140
Gambar 4.50 Hasil Alpha Test 1.....	140
Gambar 4.51 Hasil Alpha Test 2.....	141
Gambar 4.52 Hasil Alpha Test 3.....	141
Gambar 4.53 Hasil Alpha Test 4.....	142
Gambar 4.54 Hasil Alpha Test 5.....	142
Gambar 4.55 Hasil Alpha Test 6.....	143
Gambar 4.56 Hasil Alpha Test 7.....	143
Gambar 4.57 Hasil Alpha Test 8.....	144
Gambar 4.58 Hasil Alpha Test 9.....	144
Gambar 4.59 Hasil Alpha Test 10.....	145



Gambar 4.60 Hasil Alpha Test 11.....	145
Gambar 4.61 Hasil Alpha Test 12.....	146
Gambar 4.62 Hasil Alpha Test 13.....	146
Gambar 4.63 Hasil AlphaTest 14.....	147
Gambar 4.64 Hasil Beta Test 1.....	149
Gambar 4.65 Hasil Beta Test 2.....	150
Gambar 4.66 Hasil Beta Test 3.....	150
Gambar 4.67 Hasil Beta Test 4.....	151
Gambar 4.68 Hasil Beta Test 5.....	151
Gambar 4.69 Hasil Beta Test 6.....	152
Gambar 4.70 Hasil Beta Test 7.....	152
Gambar 4.71 Hasil Beta Test 8.....	153
Gambar 4.71 Hasil Beta Test 9.....	153
Gambar 4.73 Hasil Beta Test 10.....	154
Gambar 4.74 Hasil Beta Test 11.....	154



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Ijin Wawancara.....	xix
Lampiran B Surat Ijin Wawancara.....	xx
Lampiran C Turnitin I II III.....	xxi
Lampiran D Bukti Asistensi.....	xxiv
Lampiran E Transkrip Wawancara.....	xxvi
Lampiran F Kuesioner, Alpha, Beta.....	xxviii

