

**PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI *SHORT*
ATTENTION SPAN UNTUK REMAJA AKHIR 18-21 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Ferina Vanessa

00000047924

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

PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI *SHORT ATTENTION SPAN* UNTUK REMAJA AKHIR 18-21 TAHUN



Ferina Vanessia

0000047924

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ferina Vanessa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000047924

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI *SHORT ATTENTION SPAN*
UNTUK REMAJA AKHIR 18-21 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 Mei 2024



(Ferina Vanessa)

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 PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI *SHORT ATTENTION SPAN*
UNTUK REMAJA AKHIR 18-21 TAHUN**

Oleh

Nama : Ferina Vanessa
NIM : 00000047924
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI *SHORT ATTENTION SPAN* UNTUK REMAJA AKHIR 18-21 TAHUN

Oleh

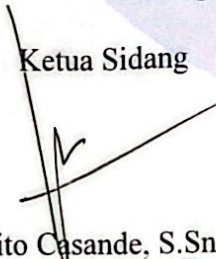
Nama : Ferina Vanessa
NIM : 00000047924
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

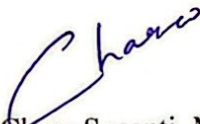
Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024
Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang

Penguji

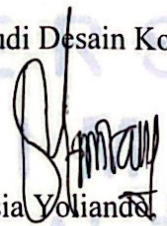

Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436


Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/L00266

Pembimbing


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yolianda, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ferina Vanessia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000047924
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI SHORT ATTENTION SPAN UNTUK REMAJA AKHIR 18-21 TAHUN

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.

Tangerang, 31 Mei 2024



(Ferina Vanessia)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya sehingga laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Mobile Site* Mengenai *Short Attention Span* Bagi Remaja Akhir 18-21 Tahun” dapat selesai.

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang *mobile site* untuk mengenalkan *short attention span* dan cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan atensi. Penulis berharap dengan adanya laporan ini dapat membantu masyarakat agar *short attention span* tidak berdampak negatif pada aktivitas sehari-hari.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah menjadi bagian dari perancangan Tugas Akhir ini:

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. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., selaku koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara
5. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Veronica Adesla, M.Psi. dan Salma Fajrinirahmih selaku narasumber ahli psikolog klinis yang telah memberikan informasi lengkap berkaitan dengan topik perancangan tugas akhir penulis.
7. Ohana Space, yang telah bersedia menjadi *brand mandatory* untuk perancangan tugas akhir penulis.
8. Keluarga tersayang yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

9. Teman-teman yang telah mendukung dan memberi semangat sejak awal perkuliahan hingga saat ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Sahabat-sahabat terdekat penulis (Vanessya, Violetta, Sulipto & Dimas) yang sudah menemani penulis sejak semester pertama hingga akhir serta memberikan bantuan selama proses pengerjaan tugas akhir.
11. Bintang, Angel dan Natasya selaku perwakilan Sanggar Seni Bintang yang turut memberi bantuan dan semangat selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya para mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang akan membuat perancangan di masa yang akan datang. Melalui laporan tugas akhir ini, penulis berharap karya ini dapat menjadi sumber dan referensi pembelajaran bagi pembaca agar termotivasi.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Ferina Vanessia)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI *SHORT ATTENTION SPAN* UNTUK REMAJA AKHIR 18-21 TAHUN

(Ferina Vanessa)

ABSTRAK

Penurunan atensi atau *short attention span* adalah kondisi disaat rentang atensi seseorang terputus dan teralihkan ke hal yang lain. Masalah penurunan atensi ini kerap terjadi karena seseorang terbiasa melakukan *attention-switching* dikehidupan sehari-hari. *Attention-switching* adalah kemampuan seseorang berpindah fokus dari satu hal ke hal yang lain baik disengaja maupun tidak disengaja. Jika hal ini terus dibiarkan, maka akan terjadi *multitasking* yang berpotensi menyebabkan *stress* pada seseorang. Namun saat ini di Indonesia masih sangat minim media yang menginformasikan *short attention span* dalam Bahasa Indonesia. Maka dari itu, perancangan *mobile site* mengenai *short attention span* untuk remaja akhir usia 18-21 tahun diperlukan agar mereka dapat mengetahui cara menanganinya. Dalam penelitian ini menggunakan *mixed methods*, melalui wawancara, FGD, kuesioner, studi eksisting dan studi referensi. Metode perancangan yang akan digunakan adalah 5 Stages of *Design Thinking Process*. Perancangan *mobile site* akan menggunakan pendekatan interaktif menggunakan cerita dan misi harian untuk melatih fokus pengguna. Perancangan menghasilkan media sekunder seperti media sosial, poster, *web banner* dan *ambience media*.

Kata kunci: *Short Attention Span, Attention-Switching, interaktif, website*

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

DESIGNING MOBILE SITE ABOUT SHORT ATTENTION

SPAN FOR TEENAGERS 18-21 YEARS OLD

(Ferina Vanessa)

ABSTRACT (English)

Decreased attention or short attention span is a condition when a person's attention span is interrupted and diverted to other things. This problem of decreased attention often occurs because someone is used to doing attention-switching in everyday life. Attention switching is a person's ability to shift focus from one thing to another, whether intentionally or unintentionally. If this continues, multitasking will occur which has the potential to cause stress in a person. However, currently in Indonesia there is still very little media that provides information about short attention span in Indonesian. Therefore, designing mobile site regarding the dangers of short attention spans for teenagers aged 18-21 years is needed so that they can know how to deal with it. This research uses mixed methods, through interviews, FGD, questionnaires, existing studies and reference studies. The design method that will be used is the 5 Stages of Design Thinking Process. Mobile site design will use an interactive approach using stories and daily missions to train user's attention. Design produces secondary media such as social media, posters, web banners and ambient media.

Keywords: *Short Attention Span, Attention-Switching, Interactive, Website*

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.2 Prinsip Desain	13
2.1.3 Tipografi	23
2.1.4 <i>Grid</i>	28
2.1.5 Ilustrasi	32
2.2 Media Informasi	35
2.2.1 Jenis Media Informasi.....	35
2.2.2 Media Digital Interaktif	38
2.3 <i>Website</i>	41
2.3.1 Anatomi <i>Website</i>	42
2.3.2 <i>Wireframe</i>	43
2.4 <i>Storytelling</i>	44

2.4.1	<i>Digital Storytelling</i>	44
2.4.2	<i>Interactive Digital Storytelling</i>	44
2.5	<i>Attention Span</i>	46
2.5.1	Jenis Atensi.....	46
2.5.2	<i>Short Attention Span</i>	48
2.5.3	Pengaruh Algoritma pada Pikiran.....	49
2.5.4	Psikoedukasi.....	49
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	51
3.1	Metodologi Penelitian.....	51
3.1.1	Metode Kualitatif.....	51
3.1.2	Metode Kuantitatif	71
3.2	Metodologi Perancangan	85
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	87
4.1	Strategi Perancangan	87
4.1.1	<i>Emphatize</i>	88
4.1.2	<i>Define</i>	88
4.1.3	<i>Ideate</i>	91
4.1.4	<i>Prototype</i>	119
4.1.5	<i>Test</i>	120
4.2	Analisis Beta.....	130
4.2.1	Analisis Media Utama	133
4.2.2	Analisis Media Sekunder	142
4.3	<i>Budgeting</i>	147
BAB V	PENUTUP	150
5.1	Simpulan.....	150
5.2	Saran.....	151
	DAFTAR PUSTAKA	xiii
	LAMPIRAN	xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Spesifikasi Buku <i>Attention Span</i>	59
Tabel 3.2 Tabel Analisis SWOT Studi Eksisting.....	63
Tabel 3.3 Interpretasi Skor Skala Likert	74
Tabel 3.4 Analisis Skor Likert	74
Tabel 3.5 Sumber Media Istilah <i>Short Attention Span</i>	77
Tabel 3.6 Penyebab <i>Short Attention Span</i>	78
Tabel 3.7 Efek <i>Short Attention Span</i>	79
Tabel 3.8 Preferensi Penyajian Informasi	82
Tabel 3.9 Preferensi Media Sosial	83
Tabel 4.1 Alternatif Nama <i>Mobile Site</i>	95
Tabel 4.2 Interpretasi Skor Skala Likert	121
Tabel 4.3 Analisis Visual <i>Alpha Test</i>	122
Tabel 4.4 Analisis Konten <i>Alpha Test</i>	124
Tabel 4.5 Analisis <i>User Experience Alpha Test</i>	125
Tabel 4.6 <i>Budgeting</i> Media Utama	148
Tabel 4.7 <i>Budgeting</i> Media Sekunder.....	148



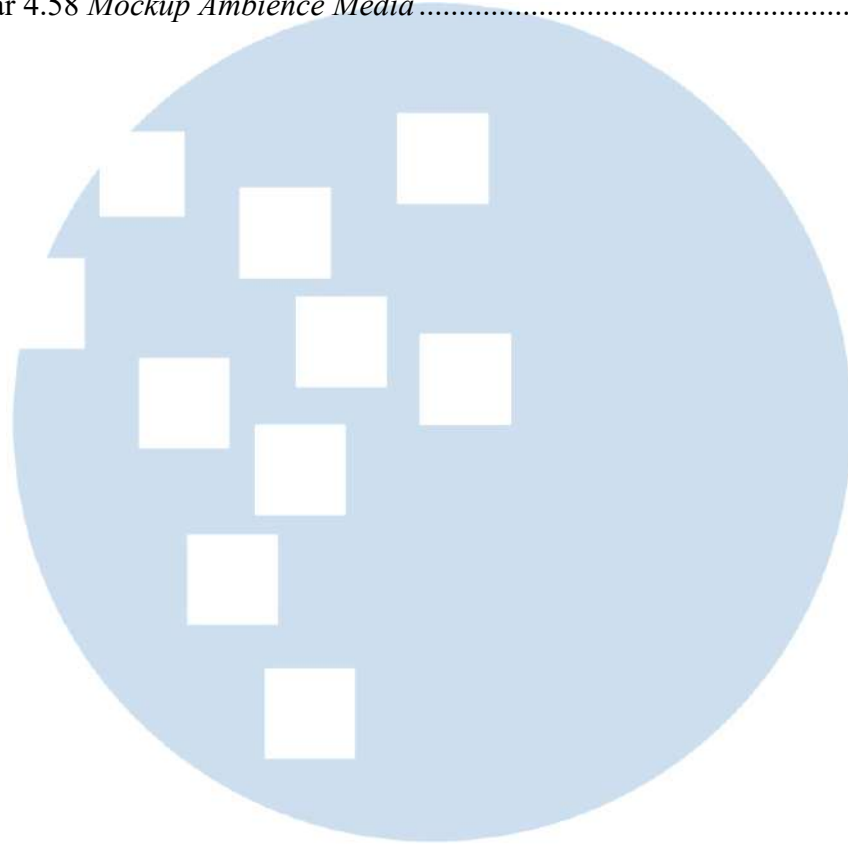
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Penerapan Garis pada Ilustrasi	7
Gambar 2.2 Contoh Penerapan Bentuk pada Ilustrasi	7
Gambar 2.3 <i>Hue Value Saturation</i> pada Warna.....	9
Gambar 2.4 Penggunaan RGB pada Aplikasi <i>Parenting</i>	9
Gambar 2.5 Warna Primer pada Desain.....	10
Gambar 2.6 Warna Sekunder pada Desain	11
Gambar 2.7 Warna Tersier pada Desain	11
Gambar 2.8 Warna Netral pada Desain.....	12
Gambar 2.9 Contoh Penerapan Tekstur pada Desain.....	13
Gambar 2.10 Rasio Format Layar.....	14
Gambar 2.11 Contoh Penerapan Prinsip Simetris pada Desain	15
Gambar 2.12 Contoh Penerapan Prinsip Asimetris pada Desain.....	15
Gambar 2.13 Contoh Penerapan Penekanan Pemisahan.....	16
Gambar 2.14 Penerapan Penekanan Penempatan pada Desain.....	17
Gambar 2.15 Penerapan Penekanan Ukuran pada Desain	17
Gambar 2.16 Penerapan Penekanan Kontras pada Desain.....	18
Gambar 2.17 Penerapan Penekanan Arah pada Desain	18
Gambar 2.18 Contoh Penerapan Irama	19
Gambar 2.19 Contoh Penerapan Kesatuan.....	20
Gambar 2.20 Contoh Penerapan <i>Similarity</i>	20
Gambar 2.21 Contoh Penerapan <i>Proximity</i>	21
Gambar 2.22 Contoh Penerapan <i>Continuity</i>	21
Gambar 2.23 Contoh Penerapan <i>Closure</i>	22
Gambar 2.24 Contoh Penerapan <i>Common Fate</i>	22
Gambar 2.25 Contoh Penerapan <i>Continuing Line</i>	23
Gambar 2.26 Penerapan <i>Typeface Serif</i> pada <i>Website Alien</i>	24
Gambar 2.27 Penerapan <i>Typeface Sans-Serif</i> pada <i>Website Cold Moo</i>	24
Gambar 2.28 Contoh Penerapan <i>Typeface Slab-Serif</i>	25
Gambar 2.29 Contoh Penerapan <i>Typeface Script</i> Pada <i>Website Pistola</i>	26
Gambar 2.30 Penerapan <i>Typeface Display</i> Pada <i>Website Mediteranski</i>	26
Gambar 2.31 Penerapan <i>Typeface Handwriting</i> di <i>Website Brand Studio</i>	27
Gambar 2.32 <i>Anatomi Grid</i>	28
Gambar 2.33 Penerapan <i>Single-Column Grid</i> di <i>Website Salihara</i>	30
Gambar 2.34 Penerapan <i>Multi-Column Grid</i> di <i>Website IDN Times</i>	31
Gambar 2.35 Penerapan <i>Modular Grid</i> di <i>Website Informa</i>	32
Gambar 2.36 Ilustrasi Naratif.....	33
Gambar 2.37 Ilustrasi Konseptual.....	33
Gambar 2.38 Ilustrasi <i>Stand Alone</i>	34
Gambar 2.39 Ilustrasi <i>Sequential</i>	34
Gambar 2.40 Ilustrasi <i>Sequential</i>	35
Gambar 2.41 Penerapan <i>Print-Based Information Design</i> pada Majalah.....	36

Gambar 2.42 Penerapan <i>Iterative Information Design</i> pada Aplikasi Membaca	37
Gambar 2.43 Penerapan <i>Environmental Information Design</i> pada Pameran	38
Gambar 2.44 Contoh <i>Stand-Alone Kiosks</i>	39
Gambar 2.45 Contoh <i>Mobile Applications</i> Gojek	40
Gambar 2.46 Contoh <i>Video Games VR Beat Saber</i>	41
Gambar 2.47 Contoh <i>Website</i> Responsif	41
Gambar 2.48 Contoh <i>Wireframe</i>	43
Gambar 3.1 Wawancara bersama Veronica Adesla, M.Psi & Salma Fajrinirahmi	52
Gambar 3.2 Dokumentasi FGD	56
Gambar 3.3 Cover Depan Buku <i>Attention Span</i>	59
Gambar 3.4 Cover Depan Buku <i>Attention Span</i>	60
Gambar 3.5 Thumbnail Video <i>Short Attention Span</i>	61
Gambar 3.6 Isi Video <i>Short Attention Span</i>	62
Gambar 3.7 Home Screen Website The Legend of Santar	65
Gambar 3.8 Screen Awal Website The Legend of Santar	66
Gambar 3.9 Ending Website The Legend of Santar	66
Gambar 3.10 Hero Website The Danube	67
Gambar 3.11 Peta Website The Danube	67
Gambar 3.12 Informasi <i>Sturgeon</i> pada Website The Danube	68
Gambar 3.13 Informasi Detail <i>Sturgeon</i> pada Website The Danube	68
Gambar 3.14 Demografis Responden	72
Gambar 3.15 Pie Chart Rentang Fokus Maksimal	76
Gambar 3.16 Pie Chart Inisiatif Target Audiens	76
Gambar 3.17 Pie Chart Pengetahuan Mengenai Istilah <i>Short Attention Span</i>	77
Gambar 3.18 Pie Chart Ketertarikan Responden Mengenai <i>Short Attention Span</i>	80
Gambar 3.19 Pie Chart Preferensi Media Informasi	81
Gambar 3.20 Pie Chart Durasi Penggunaan Media Informasi	81
Gambar 3.21 Pie Chart Kesulitan Pencarian Informasi <i>Short Attention Span</i>	83
Gambar 4.1 User Persona	89
Gambar 4.2 Empathy Map	90
Gambar 4.3 Logo Ohana Space	91
Gambar 4.4 Mindmap	92
Gambar 4.5 Sitemap Mobile Site	96
Gambar 4.6 User Flow Mobile Site	97
Gambar 4.7 Wireframe Mobile Site	99
Gambar 4.8 Moodboard Visual	100
Gambar 4.9 Warna Primer	101
Gambar 4.10 Warna Sekunder	101
Gambar 4.11 Warna Tersier	102
Gambar 4.12 Alternatif 1 Tipografi	102
Gambar 4.13 Alternatif 2 Tipografi	103

Gambar 4.14 Alternatif 3 Tipografi	103
Gambar 4.15 Sketsa Alternatif Logo	104
Gambar 4.16 Finalisasi Logo	104
Gambar 4.17 Referensi Karakter.....	105
Gambar 4.18 Sketsa Karakter Awal.....	106
Gambar 4.19 Digitalisasi Karakter.....	106
Gambar 4.20 Gestur dan Ekspresi Karakter.....	107
Gambar 4.21 Proses Digitalisasi Distraksi.....	107
Gambar 4.22 Referensi <i>Environment</i>	108
Gambar 4.23 Sketsa <i>Environment</i>	109
Gambar 4.24 Ilustrasi <i>Environment</i>	109
Gambar 4.25 Proses Ilustrasi Penyebab	110
Gambar 4.26 Proses Ilustrasi Setiap Halaman	110
Gambar 4.27 Proses Ilustrasi Penanganan	111
Gambar 4.28 <i>Icon Hamburger</i> dan <i>Close</i>	112
Gambar 4.29 <i>Icon</i> Kiri dan Kanan	112
Gambar 4.30 <i>Button</i> Keseluruhan	113
Gambar 4.31 <i>Icon Dropdown</i>	113
Gambar 4.32 Penggunaan <i>Grid</i> pada <i>Mobile Site</i>	114
Gambar 4.33 <i>High Fidelity Mock Up</i>	115
Gambar 4.34 <i>Feeds</i> Instagram	116
Gambar 4.35 <i>Story</i> Instagram	117
Gambar 4.36 <i>Web Banner</i>	117
Gambar 4.37 Desain Poster.....	118
Gambar 4.38 Desain <i>Ambience Media</i>	119
Gambar 4.39 <i>Prototype Mobile Site</i>	120
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Sebelum Perbaikan	127
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Sesudah Perbaikan.....	128
Gambar 4.42 Tampilan Fitur Cerita Sebelum Perbaikan.....	129
Gambar 4.43 Tampilan Fitur Cerita Sesudah Perbaikan.....	130
Gambar 4.44 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	131
Gambar 4.45 Tampilan Akhir Menu Navigasi.....	133
Gambar 4.46 Tampilan Akhir Halaman <i>Home</i>	134
Gambar 4.47 Tampilan Akhir Halaman Informasi	136
Gambar 4.48 Tampilan Akhir Halaman Penanganan	137
Gambar 4.49 Tampilan Halaman Forum	138
Gambar 4.50 Tampilan Akhir Halaman Cerita	139
Gambar 4.51 Tampilan Akhir Halaman <i>Challenge</i>	141
Gambar 4.52 Tampilan Akhir Halaman <i>Log In</i>	142
Gambar 4.53 <i>Mockup</i> Instagram <i>Feeds</i>	143
Gambar 4.54 <i>Mockup</i> <i>Profile</i> Instagram.....	143
Gambar 4.55 <i>Mockup</i> <i>Story</i> Instagram.....	144
Gambar 4.56 <i>Mockup</i> <i>Web Banner</i>	145

Gambar 4.57 *Mockup Poster* 146
Gambar 4.58 *Mockup Ambience Media* 147



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Screenshot form BAP Bimbingan	xvii
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	xix
Lampiran C Hasil Alpha Test	xxiv
Lampiran D Mindmap.....	xxix
Lampiran E Hasil Turnitin	xxx
Lampiran F Transkrip Wawancara.....	xxxii
Lampiran G Transkrip FGD.....	xlvi
Lampiran H Transkrip Beta Test.....	lxxix



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA