

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI *RAW DIET*
UNTUK HEWAN PELIHARAAN ANJING DAN KUCING**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Amanda Yofanka Lauw

00000060967

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI *RAW DIET*
UNTUK HEWAN PELIHARAAN ANJING DAN KUCING**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Amanda Yofanka Lauw

0000060967

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Amanda Yofanka Lauw
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060967
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN MOBILE WEBSITE MENGENAI RAW DIET UNTUK
HEWAN PELIHARAAN ANJING DAN KUCING**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 20 Juni 2025



(Amanda Yofanka Lauw)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI *RAW DIET* UNTUK HEWAN PELIHARAAN ANJING DAN KUCING

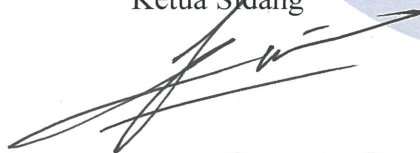
Oleh

Nama Lengkap : Amanda Yofanka Lauw
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060967
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Juni 2025
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

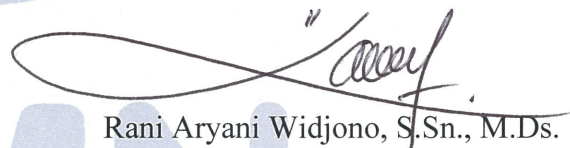
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

Penguji



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

Pembimbing



Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Amanda Yofanka Lauw
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060967
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
MENGENAI *RAW DIET* UNTUK HEWAN
PELIHARAAN ANJING DAN KUCING

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 20 juni 2025


(Amanda Yofanka Lauw)

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dengan judul *Perancangan Mobile Website Mengenai Raw diet Untuk Hewan Peliharaan Anjing dan Kucing*. Laporan perancangan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam kesempatan ini, penulis ingin serta mengucapkan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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, S.Sn., M.Ds., selaku Ketua Sidang yang telah memberikan saran dan penilaian atas tugas akhir ini.
5. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku Penguji yang telah memberikan saran dan penilaian atas tugas akhir ini.
6. Christina Flora, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
7. Drh. Agustina Hertin Sukampina selaku narasumber yang mendukung perancangan dengan berbagi pengetahuan seputar *raw diet* untuk hewan peliharaan anjing dan kucing.
8. Amelia Ivanka selaku narasumber yang telah memberikan *insights* mengenai perancangan *mobile website* yang efektif dan efisien
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, banyak hal yang perlu diperbaiki untuk mencapai kualitas yang lebih baik. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dalam tugas akhir ini. Kritik dan

saran yang didapatkan akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam perbaikan dan penyempurnaan tugas akhir ini.

Penulis berharap dengan adanya masukan dari berbagai pihak, hal ini dapat lebih memberikan *insights* lebih dalam, terperinci, dan memberikan kontribusi yang signifikan bagi perancangan dan pemahaman mengenai raw diet untuk hewan peliharaan anjing dan kucing di Indonesia. Semoga karya ilmiah ini dapat menambah wawasan terkait dengan *raw diet* untuk hewan peliharaan anjing dan kucing di Indonesia.

Tangerang, 20 juni 2025



(Amanda Yofanka Lauw)



PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI *RAW DIET* UNTUK HEWAN PELIHARAAN ANJING DAN KUCING

(Amanda Yofanka Lauw)

ABSTRAK

Salah satu tren yang semakin populer dalam kalangan sosial media merupakan pemberian makanan berbasis daging mentah atau dikenal dengan *Raw Meat-Based Diet* (RMBD) pada hewan peliharaan anjing dan kucing. *Raw diet* diyakini sebagai metode alami untuk meningkatkan kesehatan hewan peliharaan, khususnya anjing dan kucing. Akan tetapi, masih banyak pemilik hewan di Indonesia belum memahami bagaimana cara menetapkan *raw diet* dengan tepat. Hal ini dikarenakan media informasi mengenai *raw diet* di Indonesia masih terbatas dan tersebar, sehingga menyulitkan pemilik hewan peliharaan untuk mendapatkan sumber informasi yang jelas, akurat, dan terpercaya. Kurangnya pemahaman tersebut berpotensi menimbulkan risiko kesehatan pada hewan peliharaan. Risiko ini tidak hanya membahayakan hewan peliharaan tetapi juga dapat berdampak pada kesehatan pemilik yang berinteraksi langsung dengan hewan tersebut. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk merancang *mobile website* mengenai *raw diet* untuk hewan peliharaan anjing dan kucing khususnya di Indonesia. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini mengacu terhadap teori *design thinking* oleh Interaction Design Foundation untuk mencapai tujuan terhadap target audiens dan metodologi penelitian kualitatif dan kuantitatif dari wawancara, focus group discussion, kuesioner, dan observasi. Dari penelitian ini terdapat bahwa pemilik hewan peliharaan di Indonesia belum menerapkan *raw diet* dengan tepat akibat media informasi yang bersifat minim dan tersebar. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, perancangan *mobile website* mengenai *raw diet* membuat pemilik hewan peliharaan di Indonesia lebih mengetahui mengenai *raw diet* dan dapat menerapkan *raw diet* untuk hewan peliharaan anjing dan kucingnya dengan tepat.

Kata kunci: Perancangan *mobile website*, *raw diet*, anjing, kucing

DESIGN OF A MOBILE WEBSITE ABOUT RAW DIET FOR PET DOGS AND CATS

(Amanda Yofanka Lauw)

ABSTRACT (English)

One of the increasingly popular trends in social media is the feeding of raw meat-based diets (RMBD) to pet dogs and cats. Raw diets are believed to be a natural method to improve the health of pets, particularly dogs and cats. However, many pet owners in Indonesia still lack a comprehensive understanding of this concept and as how to start implementing this diet. Media Information about raw dies in Indonesia remains limited and scattered, making it difficult for pet owners to access clear, accurate, and reliable sources of information. This lack of information and awareness can pose health risks to pets and even pet owner themselves. This study aims to design mobile website about raw diets for pet dogs and cats, specifically in Indonesia. The design method used in this project refers to the theory of design thinking by interaction Design Foundation to achieve goals for the target audience and supported by qualitative and quantitative research methodologies through interviews, focus group discussions, questionnaires, and observations. This study found that many pet owners in Indonesia have not properly implemented raw diet practices due to the lack of centralized and reliable information sources. Based on the research and analysis that has been conducted, mobile website about raw diet has helped Indonesian pet owners to gain a better understanding of raw diet concept for pet dogs and cats as well as how to start implementing this diet.

Keywords: mobile website, raw diet, cats, dogs

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 JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Mobile Website	5
2.1.1 Usability Heuristics	5
2.1.2 Interaktivitas	8
2.2 User Interface	10
2.2.1 Imagery	11
2.2.2 Warna.....	15
2.2.3 Tipografi	19
2.2.4 Control	22
2.2.5 Layout	27
2.3 User Experience (UX).....	30
2.4 Raw Diet	32
2.4.1 Tipe Raw Diet.....	33
2.4.2 Manfaat Raw Diet.....	35
2.4.3 Potensi Risiko dan Kontroversi	36

2.4.4 Transisi dan Rotasi Makanan	40
2.4.5 Dasar Penerapan <i>Raw Diet</i>	45
2.4 Penelitian yang Relevan	47
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	49
3.1 Subjek Perancangan	49
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	50
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	52
3.3.1 Observasi	53
3.3.2 Wawancara	53
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	56
3.3.4 Kuesioner	58
3.3.5 Studi Eksisting	60
3.3.6 Studi Referensi	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	61
4.1 Hasil Perancangan	61
4.1.1 <i>Emphatize</i>	61
4.1.2 <i>Define</i>	88
4.1.3 <i>Ideate</i>	98
4.1.4 <i>Prototyping</i>	119
4.1.5 <i>Testing</i>	125
4.1.6 Media Sekunder	132
4.1.7 Kesimpulan Perancangan	145
4.2 Pembahasan Perancangan	146
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	146
4.2.2 Analisis Elemen Visual	150
4.2.3 Analisis <i>Layout</i>	161
4.2.4 Analisis Media Sekunder	171
4.2.5 Budgeting	175
BAB V PENUTUP	177
5.1 Simpulan	177
5.2 Saran	178
DAFTAR PUSTAKA	xvii

LAMPIRAN.....	XX
----------------------	-----------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	47
Tabel 4.1 Usia responden.....	74
Tabel 4.2 Familiaritas responden terhadap topik	74
Tabel 4.3 Pemahaman dengan penerapan raw diet	75
Tabel 4.4 Jawaban kepentingan pembahasan topik raw diet	76
Tabel 4.5 Penggunaan media setiap hari.....	77
Tabel 4.6 Cara efektif untuk mencerna informasi.....	77
Tabel 4.7 Total responden target utama	78
Tabel 4.8 SWOT studi eksisting	84
Tabel 4.9 Tabel Interval Skor Skala Linear Alpha Testing	126
Tabel 4.10 Tabel Evaluasi Interaktivitas Alpha Testing.....	127
Tabel 4.11 Tabel Evaluasi visual Alpha Testing	128
Tabel 4.12 Tabel Evaluasi konten Alpha Testing	129
Tabel 4.13 Tabel budgeting mobile website RawBites.....	175



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Microinteraction pada website	10
Gambar 2.2 Peran ilustrasi dalam instruksi	12
Gambar 2.3 Ilustrasi untuk persuasi.....	13
Gambar 2.4 Foto muka pada website	14
Gambar 2.5 Psikologi dalam foto.....	15
Gambar 2.6 Gambar saturasi dan intensitas pemilihan warna	16
Gambar 2.7 Pemilihan warna utama	18
Gambar 2.8 Warna prinsip 60 – 30 – 10	18
Gambar 2.9 Penggunaan warna kontras.....	19
Gambar 2.10 Hierarki dan skala dalam Tipografi.....	20
Gambar 2.11 Tracking dan kerning pada tipografi	21
Gambar 2.12 Penataan dan komposisi	21
Gambar 2.13 Tingkat detail ikon	23
Gambar 2.14 Fill vs Outline ikon.....	23
Gambar 2.15 Tingkat roundness dalam ikon	24
Gambar 2.16 <i>Bounding box</i> pada ikon.....	24
Gambar 2.17 Tipe <i>button</i>	25
Gambar 2.18 Elemen <i>dropdown</i>	26
Gambar 2.19 Elemen <i>checkboxes</i>	26
Gambar 2.20 <i>Horizontal grids</i> dalam website	27
Gambar 2.21 <i>Vertikal grids</i> dalam website	28
Gambar 2.22 <i>Hierikal grids</i> dalam website.....	29
Gambar 2.23 <i>Fluid grid</i> dalam website.....	30
Gambar 2.24 <i>Fixed grid</i> dalam website	30
Gambar 2.25 Takaran raw diet untuk kucing.....	44
Gambar 2.26 Takaran raw diet untuk anjing.....	45
Gambar 4.1 Dokumentasi wawancara dengan Agustina Hertin Sukampina.....	62
Gambar 4.2 Dokumentasi wawancara dengan Amelia Ivanka	69
Gambar 4.3 Dokumentasi <i>Focus group discussion</i>	71
Gambar 4.9 Harga raw diet di platform <i>e-commerce</i>	79
Gambar 4.10 Trend raw diet di sosial media Tiktok.....	80
Gambar 4.11 Akun komunitas indorawfeeder di Instagram	81
Gambar 4.12 Isi konten indorawfeeder di Instagram.....	82
Gambar 4.13 <i>Design interface website</i> Perfectly Rawsome	85
Gambar 4.14 <i>Website Unifiers of Japan</i>	86
Gambar 4.15 <i>Website Extinction Crisis</i>	87
Gambar 4.16 User Persona 1.....	89
Gambar 4.17 User Persona 2.....	90
Gambar 4.18 User Journey 1.....	92
Gambar 4.19 User Journey 2.....	93

Gambar 4.20 Dokumentasi <i>card sorting</i>	94
Gambar 4.21 <i>Information Architecture</i>	95
Gambar 4.22 <i>Flowchart</i>	96
Gambar 4.23 <i>Mindmap</i>	98
Gambar 4.24 <i>Tone of Voice website</i>	100
Gambar 4.25 <i>Moodboard</i>	101
Gambar 4.26 Referensi <i>artstyle</i>	102
Gambar 4.27 Referensi <i>layout</i>	103
Gambar 4.28 Alternatif <i>stylescape</i>	103
Gambar 4.29 Alternatif warna.....	105
Gambar 4.30 Warna <i>website</i>	105
Gambar 4.31 Tipografi <i>website</i>	106
Gambar 4.32 Hierarki tipografi.....	107
Gambar 4.33 Referensi dan Sketsa logo	108
Gambar 4.34 Hasil logo	108
Gambar 4.35 Referensi asli ilustrasi bahan.....	109
Gambar 4.36 proses pengerjaan ilustrasi bahan	110
Gambar 4.37 Aset ilustrasi bahan	110
Gambar 4.38 Referensi asli ilustrasi <i>editorial</i>	111
Gambar 4.39 Sketsa ilustrasi <i>editorial</i>	112
Gambar 4.40 Proses pembuatan ilustrasi <i>editorial</i>	112
Gambar 4.41 Aset ilustrasi <i>editorial</i>	113
Gambar 4.42 Referensi asli ilustrasi dekoratif.....	114
Gambar 4.43 Proses perancangan ilustrasi dekoratif	114
Gambar 4.44 Aset ilustrasi dekoratif	115
Gambar 4.45 Referensi <i>button</i>	116
Gambar 4.46 Perancangan <i>button</i> untuk <i>website</i>	116
Gambar 4.47 Referensi ikon	117
Gambar 4.48 Perancangan ikon untuk <i>website</i>	118
Gambar 4.49 Perancangan <i>grid</i> untuk <i>website</i>	119
Gambar 4.50 Perancangan <i>low-fidelity website</i>	120
Gambar 4.51 Perancangan <i>wireframe website</i>	121
Gambar 4.52 Proses perancangan <i>high-fidelity website</i>	122
Gambar 4.53 Perancangan <i>high-fidelity website</i>	123
Gambar 4.54 Proses <i>button interaction</i> pada <i>website</i>	124
Gambar 4.55 Perancangan <i>microinteraction</i> pada <i>website</i>	125
Gambar 4.56 Dokumentasi <i>alpha testing</i>	126
Gambar 4.57 Revisi <i>hitbox</i> pada <i>prototype</i>	130
Gambar 4.58 Revisi tipografi pada tipe <i>raw diet</i>	131
Gambar 4.59 Revisi ilustrasi <i>editorial</i> lemak berlebihan.....	131
Gambar 4.60 Proses perancangan sosial media	133
Gambar 4.61 <i>Grid</i> dalam <i>post</i> dan <i>story</i>	133
Gambar 4.62 Sosial media <i>post</i> RawBites	134

Gambar 4.63 Sosial media <i>story</i> 1 RawBites.....	135
Gambar 4.64 Social media <i>story</i> 2 RawBites.....	135
Gambar 4.65 Proses perancangan <i>website desktop</i> RawBites	136
Gambar 4.66 <i>Grid</i> pada <i>website desktop</i>	137
Gambar 4.67 <i>Website desktop</i> RawBites	138
Gambar 4.68 Referensi <i>totebag</i>	139
Gambar 4.69 Sketsa <i>totebag</i>	140
Gambar 4.70 Hasil desain <i>totebag</i>	140
Gambar 4.71 Referensi <i>bandana collar</i>	141
Gambar 4.72 Proses perancangan <i>bandana collar</i>	142
Gambar 4.73 Hasil desain <i>bandana collar</i>	143
Gambar 4.74 Referensi <i>petbowl</i>	144
Gambar 4.75 Perancangan sketsa <i>petbowl</i>	144
Gambar 4.76 Hasil desain <i>petbowl</i>	145
Gambar 4.77 Dokumentasi <i>beta test</i>	148
Gambar 4.78 Revisi <i>beta test</i>	150
Gambar 4.79 Warna akhir pada <i>website</i>	151
Gambar 4.80 Hierarki tipografi akhir pada <i>website</i>	152
Gambar 4.81 Logo akhir untuk <i>website</i>	153
Gambar 4.82 Ilustrasi bahan dalam <i>website</i>	154
Gambar 4.83 Ilustrasi editorial dalam <i>website</i>	155
Gambar 4.84 Ilustrasi dekoratif dalam <i>website</i>	156
Gambar 4.85 <i>Button</i> akhir untuk <i>website</i>	157
Gambar 4.86 Ikon akhir untuk <i>website</i>	158
Gambar 4.87 Tampilan <i>grid</i> pada <i>website</i> akhir	159
Gambar 4.88 <i>Microinteraction</i> pada <i>website</i>	160
Gambar 4.89 <i>Layout</i> halaman <i>homepage</i>	161
Gambar 4.90 <i>Layout</i> halaman kalkulasi awal	162
Gambar 4.91 <i>Layout</i> halaman hasil kalkulasi	163
Gambar 4.92 <i>Layout</i> halaman dasar penerapan	164
Gambar 4.93 <i>Layout</i> halaman tipe <i>raw diet</i>	165
Gambar 4.94 <i>Layout</i> halaman manfaat dan resiko	166
Gambar 4.95 <i>Layout</i> halaman forum	168
Gambar 4.96 <i>Layout</i> halaman <i>login</i> dan <i>Signup</i>	169
Gambar 4.97 <i>Layout</i> halaman akun	170
Gambar 4.98 <i>Mockup</i> Instagram <i>post</i> baris 1.....	171
Gambar 4. 99 <i>Mockup</i> Instagram <i>post</i> baris 2	172
Gambar 4.100 <i>Mockup</i> Instagram <i>post</i> baris 3	173
Gambar 4.101 <i>Mockup</i> Instagram <i>story</i>	173
Gambar 4.102 <i>Mockup website desktop</i>	174
Gambar 4.103 <i>Mockup merchandise</i>	175

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xx
Lampiran Form Bimbingan.....	xxiii
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxv
Lampiran Kuesioner.....	xxxvii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xlvi
Lampiran Karya <i>Website</i>	lxcii
Lampiran Karya Media Sekunder	xciv

