

**PERANCANGAN INTEGRASI VISUAL UNTUK MENCAPAI
VISUAL COHERENCE MELALUI *DIGITAL COMPOSITING*
PADA FILM ANIMASI *DUET MAUT* (2025)**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

RAFIDA IZZAH SETIAJI

00000070848

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

**PERANCANGAN INTEGRASI VISUAL UNTUK MENCAPAI
VISUAL COHERENCE MELALUI *DIGITAL COMPOSITING*
PADA FILM ANIMASI *DUET MAUT* (2025)**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Rafida Izzah Setiaji

00000070848

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya, Menyatakan hasil proposal dari progress dan detail karya saya yang berjudul “**Perancangan Integrasi Visual untuk Mencapai *Visual Coherence* melalui *Digital Compositing* pada Film Animasi *Duet Maut (2025)*”** Sepenuhnya saya yang buat

Nama : Rafida Izzah Setiaji

Nomor Induk Mahasiswa : 00000070848

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN INTEGRASI VISUAL UNTUK MENCAPAI *VISUAL COHERENCE* MELALUI *DIGITAL COMPOSITING* PADA FILM ANIMASI *DUET MAUT (2025)*

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 23 Desember 2025



(Rafida Izzah Setiaji)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rafida Izzah Setiaji
NIM : 00000070848
Program Studi : Film
Judul Laporan : Perancangan Integrasi Visual untuk Mencapai
Visual Coherence melalui *Digital Compositing* pada Film Animasi *Duet*
Maut (2025)

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☒ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama serta teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis (parafrase) dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 17 Desember 2025



(Rafida Izzah Setiaji)

HALAMAN PENGESAHAN

Short Narrative Animation dengan judul

PERANCANGAN INTEGRASI VISUAL UNTUK MENCAPAI *VISUAL COHERENCE* MELALUI *DIGITAL COMPOSITING* PADA FILM ANIMASI
DUET MAUT (2025)

Oleh
Nama : Rafida Izzah Setiaji
NIM : 00000070848
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 17 Desember 2025

Pukul 15.30 s.d 17.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Fachrul Fadly, S. Ked., M.Sn.
243752653130093

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.
2255770671130303

Pembimbing

Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds.
8155766667130303

Ketua Program Studi Film

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.
9744772673230322

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rafida Izzah Setiaji
NIM : 00000070848
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN INTEGRASI VISUAL
UNTUK MENCAPAI *VISUAL COHERENCE* MELALUI *DIGITAL*
COMPOSITING PADA FILM ANIMASI *DUET MAUT* (2025)

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, 23 Desember 2025



(Rafida Izzah Setiaji)

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi selama proses penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini, yaitu:

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. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Firdyanza Pramono, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Levinthius Herlyanto, M.Sn., selaku Supervisor Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, diskusi dan evaluasi selama proses pembuatan karya animasi tugas akhir.
6. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc., selaku Dosen Penguji atas masukan dan evaluasi yang membangun selama proses penilaian tugas akhir.
7. Fachrul Fadly, S. Ked., M.Sn., selaku Ketua Sidang atas arahan dan bimbingan dalam memimpin jalannya sidang tugas akhir.
8. Rekan-rekan tim Cinderamata Production atas dukungan dan kerja keras selama pengerjaan tugas akhir.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

semoga karya ilmiah ini dapat memberikan pengetahuan dan menginspirasi pembaca dalam berkarya.

Tangerang, 5 Desember 2025



(Rafida Izzah Setiaji)

PERANCANGAN INTEGRASI VISUAL UNTUK MENCAPAI *VISUAL COHERENCE* MELALUI *DIGITAL COMPOSITING* PADA FILM ANIMASI *DUET MAUT* (2025)

(Rafida Izzah Setiaji)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dalam industri animasi telah memunculkan berbagai metode baru dalam proses pascaproduksi, salah satunya adalah *digital compositing*. Penulis bertugas untuk merancang dan menerapkan *digital compositing* pada film animasi *hybrid Duet Maut* (2025) yang menggabungkan animasi 2D, *environment* 3D, serta elemen *VFX* 2D. Proses ini berperan penting dalam menyatukan elemen-elemen visual agar terlihat serasi dan memiliki kedalaman ruang yang meyakinkan. Dalam pengerjaannya, penulis menerapkan beberapa teknik *digital compositing* seperti *color grading*, *lighting & shadow*, *light wrap*, *depth of field*, *glow*, serta integrasi *VFX* 2D untuk memperkuat penceritaan dan menjaga konsistensi visual antar elemen. Tahapan tersebut dilakukan menggunakan perangkat lunak *Adobe After Effects* dengan mengacu pada teori-teori *digital compositing*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui studi literatur dan analisis hasil visual dari dua *shot* utama, yaitu *Shot* 47 dan *Shot* 52. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi visual yang dicapai tidak dihasilkan oleh satu teknik saja, melainkan oleh kontribusi bersama dari seluruh teknik *digital compositing* yang saling melengkapi. Setiap teknik bekerja secara simultan dalam membentuk *visual coherence*, sehingga elemen-elemen 2D dan 3D dapat berpadu secara harmonis sekaligus mendukung narasi cerita secara sinematik. Dengan penerapan teknik yang tepat, tahap *digital compositing* pada film *Duet Maut* berhasil menyatukan berbagai elemen visual menjadi satu kesatuan yang utuh dan koheren.

Kata kunci: integrasi visual, *visual coherence*, *digital compositing*, *duet maut*

***DESIGNING VISUAL INTEGRATION TO ACHIEVE VISUAL
COHERENCE THROUGH DIGITAL COMPOSITING IN THE
ANIMATED FILM DUET MAUT (2025)***

(Rafida Izzah Setiaji)

ABSTRACT

The development of technology in the animation industry has introduced various new methods in post-production, one of which is digital compositing. The author is responsible for designing and implementing digital compositing in the hybrid animated film Duet Maut (2025), which combines 2D animation, 3D environments, and 2D VFX elements. This process plays an essential role in unifying visual elements so that they appear cohesive and create a convincing sense of spatial depth. In its execution, the author applies several digital compositing techniques, including color grading, lighting & shadow, light wrap, depth of field, glow, and 2D VFX integration, to enhance storytelling and maintain visual consistency across elements. These stages are carried out using Adobe After Effects, referring to established digital compositing theories. This study employs a qualitative method through literature review and visual analysis of two key shots, namely Shot 47 and Shot 52. The findings indicate that the achieved visual integration is not the result of a single technique, but rather the combined contribution of all digital compositing techniques working together. Each technique operates simultaneously to build visual coherence, allowing 2D and 3D elements to merge harmoniously while supporting the cinematic narrative. With careful planning and proper technical execution, the digital compositing stage in Duet Maut successfully unifies multiple visual elements into a cohesive whole.

Keywords: *visual integration, visual coherence, digital compositing, duet maut*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI).....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH.....	2
1.2. TUJUAN PENELITIAN.....	3
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. Digital Compositing.....	3
2.2. 2D VFX Integration.....	4
2.3. Visual Coherence dalam Animasi Hybrid.....	4
2.3.1. Color Harmony.....	5
2.3.2. Lighting & Shadow Matching.....	6
2.3.3. Light Wrap.....	7
2.3.4. Depth of Field.....	7
2.3.5. Lens Flare/Glow.....	8
3. METODE PENCIPTAAN.....	9
3.1. Deskripsi Karya.....	9
3.2. Konsep Karya.....	9
3.3. Tahapan Kerja.....	12
3.3.1. Artistic Direction.....	14
3.3.2. Research and Development.....	16
a. Color Harmony.....	17
b. Lighting & Shadow.....	18
c. Light Wrap.....	19
d. Depth of Field.....	20
e. Lens Flare/Glow.....	22
3.3.3. Treatment.....	23
a. Shot 47.....	23

4. ANALISIS.....	43
4.1. HASIL KARYA.....	43
4.2. ANALISIS KARYA.....	44
4.2.1. Integrasi Warna melalui Color Grading.....	44
4.2.2. Integrasi Cahaya dan Bayangan (Lighting & Shadow Integration).....	49
4.2.3. Light Wrap sebagai Elemen Penyatu Ruang.....	57
4.2.4. Integrasi Kedalaman (Depth Integration).....	62
4.2.5. Glow dan Light Leaks.....	65
4.2.6. Visual Coherence secara Keseluruhan.....	67
5. KESIMPULAN.....	69
6. DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	73
LAMPIRAN B Form bimbingan.....	77
LAMPIRAN C KS1 & KS2.....	79



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis hasil karya.....	44
Tabel 4.2 Analisis warna shot 47.....	45
Tabel 4.3 Analisis warna shot 52.....	46
Tabel 4.4 Intensitas cahaya rimlight shot 47.....	51
Tabel 4.5 Inensitas cahaya rimlight shot 52.....	55
Tabel 4.6 Brightness light interaction tokoh Izmi pada shot 47.....	57
Tabel 4.7 Brightness light interaction tokoh Mauryn dan Dito pada shot 52.....	58
Tabel 4.8 Shot 47 setelah diberi light wrap.....	59
Tabel 4.9 Shot 52 setelah diberi light wrap.....	60
Tabel 4.10 Distribusi blur pada tokoh serta background pada shot 47 dan 52.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Wicked (2024).....	10
Gambar 3.2 Interrogation Song from Muppets Most Wanted (2014).....	11
Gambar 3.3 Peace and Love on the Planet Earth from Steven Universe.....	11
Gambar 3.4 Adegan penampilan band “Unity” (Bocchi The Rock!, episode 8)...	12
Gambar 3.5 Adegan penampilan band “Given” (Given, episode 9).....	12
Gambar 3.6 Duet Maut (2025) Skema Perancangan.....	14
Gambar 3.7 Adegan Gumball dan Darwin bersembunyi di hutan (The Amazing World of Gumball, Season 2 Episode 2).....	15
Gambar 3.8 Storyboard Duet Maut Shot 47.....	15
Gambar 3.9 Storyboard Duet Maut Shot 52.....	16
Gambar 3.10 Daniel dan Lily sedang bermain mesin capit boneka dalam Blackout	17
Gambar 3.11 Tangkapan Layar Film Animasi The Amazing World of Gumball..	19
Gambar 3.12 Mel menggenggam sebuah alat penelitian (Arcane Season 1 Episode 2).....	20
Gambar 3.13 Tangan Jinx menggenggam kertas vote dalam serial Arcane Season 2 Episode 5.....	21
Gambar 3.14 Cahaya matahari menerangi kota Piltover (Arcane Season 2 Episode 3).....	22
Gambar 3.15 Layout Shot 47.....	23
Gambar 3.16 Color Script Shot 47.....	23
Gambar 3.17 Pengaturan efek Color Balance dan Brightness & Contrast pada layer background shot 47.....	24
Gambar 3.18 Background setelah diberikan efek Color Balance dan Brightness & Contrast.....	24
Gambar 3.19 Pengaturan efek saturation, color balance, dan brightness & contrast pada layer color grading teratas.....	25
Gambar 3.20 Background Color Grading Shot 47.....	26
Gambar 3.21 Perbandingan tampilan tokoh Teddy: (kiri) layer asli, (tengah) setelah Color Balance dan Brightness & Contrast, (kanan) hasil color grading akhir.....	26
Gambar 3.22 Pengaturan efek Color Balance dan Brightness & Contrast pada layer Teddy shot 47.....	27
Gambar 3.23 Character Color Grading Shot 47.....	27
Gambar 3.24 Pengaturan layer styles inner shadow pada layer matte Dito.....	28
Gambar 3.25 Efek fill pada layer rimlight Dito.....	28
Gambar 3.26 Pengaturan opacity dan blending mode layer rimlight Dito.....	29
Gambar 3.27 Perbandingan tampilan tokoh Dito: (kiri) layer asli tanpa rimlight,	

(tengah) hasil penerapan matte rimlight menggunakan layer styles, (kanan) hasil akhir dengan rimlight dan pengaturan blending mode yang sesuai.....	29
Gambar 3.28 Pengaturan efek Light Wrap dari ProductionCrate.....	29
Gambar 3.29 Pengaturan efek Lens Flare.....	30
Gambar 3.30 Perbandingan tampilan tokoh Izmi: (kiri) layer asli tanpa light wrap, (kanan) tampilan setelah penerapan efek light wrap.....	30
Gambar 3.31 Pengaturan efek Camera Lens Blur pada adjustment layer.....	31
Gambar 3.32 Penambahan Blur, Glow, Light Wrap, dan Light Leaks Shot 47.....	31
Gambar 3.33 Final Compositing Shot 47.....	32
Gambar 3.34 Layout Shot 52.....	32
Gambar 3.35 Color Script Shot 52.....	33
Gambar 3.36 Pengaturan efek layer background bawah.....	33
Gambar 3.37 Efek fill warna merah dengan saturasi tinggi pada layer blending mode Multiply.....	34
Gambar 3.38 Pengaturan opacity layer blending mode Multiply merah untuk background bawah.....	34
Gambar 3.39 Pengaturan efek layer background atas.....	34
Gambar 3.40 Efek fill warna biru dengan saturasi tinggi pada layer blending mode Multiply.....	35
Gambar 3.41 Pengaturan opacity layer blending mode Multiply biru untuk background atas.....	35
Gambar 3.42 Background Color Grading Shot 52.....	35
Gambar 3.43 Pengaturan efek Color Balance dan Hue/Saturation pada layer tokoh Dito.....	36
Gambar 3.44 Perbandingan tampilan tokoh Dito: (kiri) layer asli, (tengah) setelah Hue/Saturation dan Color Balance, (kanan) dengan tambahan layer efek Calculations.....	36
Gambar 3.45 Pengaturan efek Calculations.....	37
Gambar 3.47 Layout Shot 52.....	37
Gambar 3.46 Perbandingan tampilan tokoh Mauryn: (kiri) layer asli, (tengah) setelah Hue/Saturation dan Color Balance, (kanan) dengan tambahan layer efek Calculations.....	37
Gambar 3.48 Background dan Character Color Grading Shot 52.....	38
Gambar 3.49 Penambahan layer fill spotlight panggung Dito.....	38
Gambar 3.50 Pengaturan layer styles untuk layer matte rimlight tokoh Dito.....	39
Gambar 3.51 Matte rimlight tokoh Dito.....	39
Gambar 3.52 Pengaturan efek Sapphire Glow pada Rimlight Dito.....	40
Gambar 3.53 Pengaturan efek Deep Glow pada Rimlight Dito.....	40
Gambar 3.54 Penambahan lampu sorot panggung, rimlight, dan glow.....	41
Gambar 3.55 Pengaturan efek Camera Lens Blur.....	41

Gambar 3.56 Perbandingan tampilan VFX pada tokoh Dito: (kiri) layer asli, (tengah) setelah penambahan efek Glow Sapphire, (kanan) dengan efek Deep Glow sebagai hasil akhir.....	42
Gambar 3.57 Pengaturan efek Sapphire Glow pada VFX Shot 52.....	42
Gambar 3.58 Pengaturan efek Deep Glow pada VFX Shot 52.....	43
Gambar 3.59 Final Compositing Shot 52.....	43
Gambar 4.1 Pengambilan sampel warna pada shot 47: (kiri) color script dan (kanan) layout.....	45
Gambar 4.2 Pengambilan sampel warna pada shot 52: (kiri) color script dan (kanan) layout.....	46
Gambar 4.3 Perbandingan warna shot 47: (kiri) sebelum color grading dan (kanan) setelah color grading.....	48
Gambar 4.4 Perbandingan warna shot 52: (kiri) sebelum color grading dan (kanan) setelah color grading.....	48
Gambar 4.5 Perbandingan pencahayaan shot 47: (kiri) sumber cahaya utama dengan mapping arah cahaya dan (kanan) setelah color grading.....	50
Gambar 4.6 Urutan tokoh yang paling dekat dengan sumber cahaya dalam shot 47 50	
Gambar 4.7 Arah Matte Rimlight pada masing-masing tokoh dalam shot 47.....	51
Gambar 4.8 Perbandingan lighting & shadow shot 47: (kiri) sebelum lighting & shadow dan (kanan) setelah lighting & shadow.....	52
Gambar 4.9 Perbandingan pencahayaan shot 52: (kiri) sumber cahaya utama dengan mapping arah cahaya dan (kanan) setelah color grading.....	53
Gambar 4.10 World space yang menunjukkan empat tokoh berdampingan pada panggung yang sama.....	53
Gambar 4.11 Arah Matte Rimlight pada masing-masing tokoh dalam shot 52.....	54
Gambar 4.12 Urutan tokoh yang paling dekat dengan sumber cahaya dalam shot 52.....	54
Gambar 4.13 Perbandingan lighting & shadow shot 52: (kiri) sebelum lighting & shadow dan (kanan) setelah lighting & shadow.....	55
Gambar 4.14 Pengambilan sampel warna pada shot 47: edges dan cahaya di sekitar tokoh Izmi.....	57
Gambar 4.15 Pengambilan sampel warna pada shot 52: edges dan cahaya di sekitar tokoh Mauryn dan Dito.....	58
Gambar 4.16 Perbandingan lightwrap shot 47: (kiri) sebelum diberi lightwrap dan (kanan) setelah diberi lightwrap.....	60
Gambar 4.17 Perbandingan lightwrap shot 47: (kiri) sebelum diberi lightwrap dan (kanan) setelah diberi lightwrap.....	61
Gambar 4.18 Shot sebelum diberi blur beserta penanda elemen: (kiri) shot 47 dan (kanan) shot 52.....	62
Gambar 4.19 Matte blur pada shot 52.....	63

Gambar 4.20 Shot setelah diberi blur: (kiri) shot 47 dan (kanan) shot 52.....	64
Gambar 4.21 Perbandingan light leaks shot 47: (kiri) sebelum diberi light leaks dan (kanan) setelah diberi light leaks.....	65
Gambar 4.22 Perbandingan glow shot 52: (kiri) sebelum diberi glow dan (kanan) setelah diberi glow.....	66
Gambar 4.23 Perbandingan perlakuan compositing shot 47: (kiri) sebelum compositing dan (kanan) setelah compositing.....	67
Gambar 4.24 Perbandingan perlakuan compositing shot 52: (kiri) sebelum compositing dan (kanan) setelah compositing.....	68



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase similarity & AI turnitin (20%).....	72
LAMPIRAN B Form bimbingan.....	76
LAMPIRAN C KS1 & KS2.....	78



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA