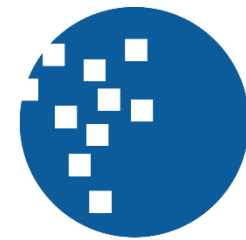


**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
EKSPRESI EMOSI UNTUK REMAJA DARI KELUARGA**

BROKEN HOME



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

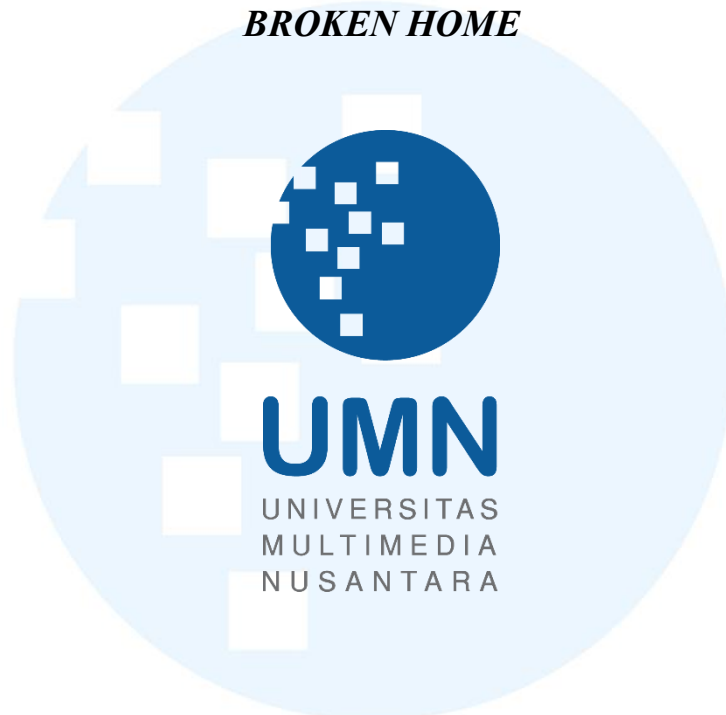
Valencia Aurelia

00000071456

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
EKSPRESI EMOSI UNTUK REMAJA DARI KELUARGA**

BROKEN HOME



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Valencia Aurelia
00000071456**

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

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Valencia Aurelia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071456
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EKSPRESI
EMOSI UNTUK REMAJA DARI KELUARGA *BROKEN HOME***

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, 05 Januari 2026



(Valencia Aurelia)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Valencia Aurelia
NIM : 00000071456
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Buku Interaktif sebagai Media Ekspresi
Emosi untuk Remaja dari Keluarga *Broken home*

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 saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis 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, 05 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Valencia Aurelia)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EKSPRESI EMOSI UNTUK REMAJA DARI KELUARGA *BROKEN HOME*

Oleh

Nama Lengkap : Valencia Aurelia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071456
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 05 Januari 2026

Pukul 16.45 s.d. 17.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



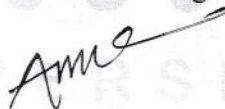
Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049

Penguji



Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/ 081472

Pembimbing



Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/ 069425

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 : Valencia Aurelia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071456
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA EKSPRESI EMOSI UNTUK REMAJA DARI
KELUARGA *BROKEN HOME*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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, 05 Januari 2026



(Valencia Aurelia)

* 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 dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga proposal tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan penulis untuk mendapatkan gelar S1 Jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menerima banyak dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak.

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. Dr. Anne Nurfarina, M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Narasumber yang telah bersedia untuk memberikan informasi terkait *mental health, broken home*, dan memberikan opini terkait buku interaktif.
7. Narasumber yang bersedia untuk melakukan uji coba terhadap perancangan buku interaktif yang sudah dibuat.
8. Teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan dalam proses perancangan tugas akhir ini.

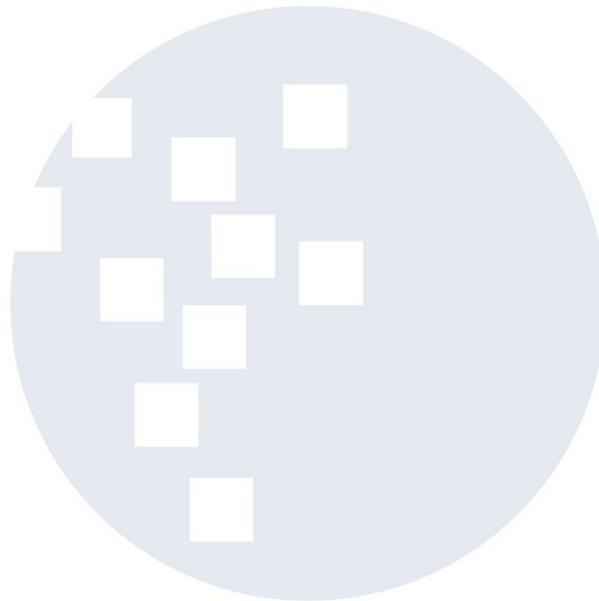
Semoga hasil dari tugas akhir ini dapat berdampak kepada remaja dari keluarga *broken home* yang mengalami kesulitan dalam menyalurkan emosi dan merasa kesulitan untuk menemukan cara yang lebih sehat untuk memahami perasaan mereka. Selain itu, penulis juga berharap tugas akhir ini dapat memberikan

kontribusi positif serta dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi penulis lain yang hendak mengangkat topik serupa di kemudian hari.

Tangerang, 05 Januari 2026



(Valencia Aurelia)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EKSPRESI EMOSI UNTUK REMAJA DARI KELUARGA

BROKEN HOME

(Valencia Aurelia)

ABSTRAK

Remaja yang tumbuh dalam keluarga *broken home* sering mengalami kesulitan dalam mengekspresikan emosi, yang dapat berdampak pada kesejahteraan psikologis mereka. Keterbatasan akses terhadap layanan psikologis serta kurangnya media yang dirancang khusus untuk menyalurkan emosi membuat remaja kesulitan dalam menemukan cara yang nyaman dan mudah diakses untuk mengungkapkan perasaan mereka. Untuk mengatasi hal tersebut, dirancang sebuah buku interaktif sebagai media untuk menyalurkan emosi. Buku interaktif ini dirancang sebagai media ekspresi emosi agar mereka dapat mengenali dan memahami perasaan dengan cara yang lebih sehat. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *Design thinking* dengan pendekatan metode campuran melalui wawancara dan kuesioner terhadap remaja *broken home* di Kota Bandung untuk memahami kebutuhan mereka. Hasil penelitian ini akan menjadi dasar dalam merancang buku yang tidak hanya menarik secara visual, namun juga efektif dalam membantu remaja *broken home* menyalurkan emosi. Dengan demikian, perancangan buku interaktif ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dalam membantu remaja *broken home* dalam menyalurkan emosi secara lebih sehat dan mudah.

Kata kunci: remaja *broken home*, ekspresi emosi, buku interaktif

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***INTERACTIVE BOOK DESIGN AS AN EMOTIONAL
EXPRESSION MEDIA FOR ADOLESCENT FROM BROKEN
HOME FAMILIES***

(Valencia Aurelia)

ABSTRACT (English)

Adolescent who grow up in broken home families often struggle to express their emotions, which can impact their psychological well-being. Limited access to psychological services and the lack of media specifically designed to channel emotions make it difficult for them to find a comfortable and accessible way to share their feelings. To address this issue, an interactive book is designed for emotional expression. This book aims to help them recognize and understand their emotions in a healthier way. This study employs a Design thinking method with mixed method including interviews and surveys with broken home adolescent in Bandung to understand their needs. The research findings will serve as the foundation for designing a book that is not only visually appealing, but also effective in helping adolescent from broken home families to express their emotions. Thus, this interactive book is expected to be an effective solution in providing broken home adolescent with a healthier and more accessible way to channel their emotions.

Keywords: *broken home adolescent, emotional expression, interactive book*

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 PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
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	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Buku Interaktif.....	5
2.1.1 Jenis Buku Interaktif.....	6
2.1.2 <i>Layout</i> dalam Buku Interaktif	8
2.1.3 Tipografi dalam Buku Interaktif.....	9
2.1.4 Ilustrasi dalam Buku Interaktif.....	11
2.1.5 Teori Warna dalam Buku Interaktif.....	14
2.1.6 Menulis dalam Buku Interaktif	15
2.1.7 Mewarnai dalam Buku Interaktif	16
2.1.8 Menggambar dalam Buku Interaktif.....	16
2.1.9 <i>Journaling</i> dalam Buku Interaktif.....	17
2.2 Psikologi Remaja.....	18
2.2.1 Pengertian Remaja.....	19

2.2.2 Perkembangan Emosional Remaja	19
2.2.3 Regulasi Emosi pada Remaja.....	19
2.2.4 Teknik Manajemen Emosi pada Remaja.....	20
2.3 Ekspresi Emosi	21
2.3.1 Bentuk – Bentuk Ekspresi Emosi	21
2.3.2 Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Emosi.....	24
2.4 Penelitian yang Relevan.....	25
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	32
3.1 Subjek Perancangan	32
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	34
3.2.1 <i>Emphatize</i>	35
3.2.2 <i>Define</i>	35
3.2.3 <i>Ideate</i>	36
3.2.4 <i>Prototype</i>	36
3.2.5 <i>Testing</i>	37
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	37
3.3.1 Wawancara	37
3.3.2 Kuesioner	40
3.3.3 Studi Eksisting.....	42
3.3.4 Studi Referensi	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	44
4.1 Hasil Perancangan	44
4.1.1 <i>Emphatize</i>	44
4.1.2 <i>Define</i>	60
4.1.3 <i>Ideate</i>	65
4.1.4 <i>Prototype</i>	83
4.1.5 <i>Test</i>	108
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	116
4.2 Pembahasan Perancangan.....	117
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	117
4.2.2 Analisis Tipografi pada Buku	121
4.2.3 Analisis Warna pada Buku	122

4.2.4 Analisis Ilustrasi.....	123
4.2.5 Analisis Desain <i>Cover Buku</i>	132
4.2.6 Analisis Desain <i>Cover Fase atau Bab</i>	133
4.2.7 Analisis Desain <i>Layout</i>	134
4.2.8 Analisis Desain <i>Kemasan Box</i>	134
4.2.9 Analisis Desain <i>Instagram Feeds</i>	135
4.2.10 Analisis Desain <i>Poster Catalog Shopee</i>	136
4.2.11 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	137
4.2.12 Analisis Desain <i>Kotak Stress Reliever</i>	140
4.2.13 Anggaran.....	141
BAB V PENUTUP	145
5.1 Simpulan	145
5.2 Saran	146
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN	xx



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	25
Tabel 4.1 Data Kuesioner Informasi Pribadi.....	50
Tabel 4.2 Data Kuesioner Pengenalan Emosi.....	51
Tabel 4.3 Data Kuesioner Metode Ekspresi Diri	52
Tabel 4.4 Data Kuesioner Desain Buku Interaktif.....	54
Tabel 4.5 SWOT Mental Health Journal.....	56
Tabel 4.6 SWOT Self-Talk Journal	58
Tabel 4.7 Moodboard.....	67
Tabel 4.8 Konten Buku	72
Tabel 4.9 Proses Ilustrasi Objek.....	91
Tabel 4.10 Media Sekunder	101
Tabel 4.11 Data Kuesioner Visual Design.....	110
Tabel 4.12 Data Kuesioner Content.....	112
Tabel 4.13 Data Kuesioner Interactivity	113
Tabel 4.14 Pertanyaan Beta Test.....	117
Tabel 4.15 Penerapan Ilustrasi Objek	129
Tabel 4.16 Jasa Desain Buku	142
Tabel 4.17 Jasa Percetakan Buku.....	142
Tabel 4.18 Harga Media Sekunder.....	143
Tabel 4.19 Harga Produksi.....	144



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku Interaktif Pop Up	6
Gambar 2.2 Buku Interaktif Peek a Boo	6
Gambar 2.3 Buku Interaktif Participation.....	7
Gambar 2.4 Jenis Tipografi Serif.....	10
Gambar 2.5 Jenis Tipografi Sans serif.....	10
Gambar 2.6 Jenis Tipografi Script	11
Gambar 2.7 Gaya Ilustrasi Kartun	12
Gambar 2.8 Gaya Ilustrasi Realis	12
Gambar 2.9 Gaya Ilustrasi Amerika & Jepang	13
Gambar 2.10 Gaya Ilustrasi Seni Rupa.....	13
Gambar 2.11 Gaya Ilustrasi Doodle.....	14
Gambar 2.12 Warna	15
Gambar 2.13 Menulis.....	16
Gambar 2.14 Mewarnai.....	16
Gambar 2.15 Menggambar	17
Gambar 2.16 Journaling dalam Buku Interaktif.....	18
Gambar 2.17 Remaja.....	18
Gambar 2.18 Terapi Menulis Ekspresif	20
Gambar 2.19 Terapi Seni	21
Gambar 2.20 Anger.....	22
Gambar 2.21 Anxiety	22
Gambar 2.22 Fear.....	23
Gambar 2.23 Relief	23
Gambar 4.1 Wawancara dengan Nathania Bianca, M.Psi.	45
Gambar 4.2 Wawancara dengan Deni S., S.Psi., S.H., M.Psi.....	47
Gambar 4.3 Wawancara dengan Ahli Journaling Irwan Tja.....	48
Gambar 4.4 Isi dari Buku Mental Health Journal	56
Gambar 4.5 Self-Talk Journal	57
Gambar 4.6 Isi Halaman Wreck This Journal	59
Gambar 4.7 Logo Brand Mandatory	60
Gambar 4.8 User Persona Sasa	61
Gambar 4.9 User Persona Rizky	62
Gambar 4.10 User Journey Map Sasa	63
Gambar 4.11 User Journey Map Rizky.....	64
Gambar 4.12 Mindmap	65
Gambar 4.13 Color Palette.....	70
Gambar 4.14 Font Jocky Starline.....	71
Gambar 4.15 Font Traver October	71
Gambar 4.16 Font Bakso Daging.....	72
Gambar 4.17 Katern Buku	81

Gambar 4.18 Flat Plan Buku	82
Gambar 4.19 Referensi Gambar Jembatan.....	84
Gambar 4.20 Sketsa Jembatan	85
Gambar 4.21 Desain Final Jembatan	85
Gambar 4.22 Referensi Gambar Karakter Perempuan.....	86
Gambar 4.23 Sketsa Gambar Karakter Perempuan.....	86
Gambar 4.24 Desain Final Karakter Perempuan.....	86
Gambar 4.25 Referensi Gambar Ayah dan Ibu.....	87
Gambar 4.26 Sketsa dan Finalisasi Gambar Ayah dan Ibu.....	87
Gambar 4.27 Referensi Gambar Background Kutipan	88
Gambar 4.28 Sketsa Background Kutipan	88
Gambar 4.29 Desain Final Background Kutipan	89
Gambar 4.30 Referensi Objek Penulisan	89
Gambar 4.31 Sketsa Objek Penulisan	90
Gambar 4.32 Desain Final Objek Penulisan	90
Gambar 4.33 Referensi Gambar Cover Buku	93
Gambar 4.34 Sketsa Cover Buku	93
Gambar 4.35 Desain Final Cover Buku	94
Gambar 4.36 Referensi Gambar Cover Fase atau Bab	95
Gambar 4.37 Sketsa dan Finalisasi Cover Fase atau Bab	95
Gambar 4.38 One-Column Grid.....	96
Gambar 4.39 Penerapan One-Column Grid.....	96
Gambar 4.40 Penerapan Two-Column Grid	97
Gambar 4.41 Penerapan Three-Column Grid	97
Gambar 4.42 Penerapan Interaktif Pull Up	98
Gambar 4.43 Penerapan Interaktif Pull Up 2	98
Gambar 4.44 Penerapan Interaktif Peek a Boo	99
Gambar 4.45 Penerapan Interaktif Participation.....	99
Gambar 4.46 Hasil Halaman Media Buku	100
Gambar 4.47 Proses Desain Kemasan Box.....	103
Gambar 4.48 Proses Desain Poster	104
Gambar 4.49 Proses Desain Instagram Feeds	105
Gambar 4.50 Proses Desain Poster Catalog Shopee	106
Gambar 4.51 Proses Desain Stiker.....	106
Gambar 4.52 Proses Desain Gantungan Kunci.....	107
Gambar 4.53 Proses Desain Totebag	107
Gambar 4.54 Proses Desain Casing HP	108
Gambar 4.55 Proses Kemasan Stress Reliever	108
Gambar 4.56 Banner A5 dan link kuesioner prototype day.....	109
Gambar 4.57 Penambahan Karakter Lia	115
Gambar 4.58 Penambahan Grid	115
Gambar 4.59 Penambahan Variasi Layout.....	116
Gambar 4.60 Dokumentasi Beta Test 1	119

Gambar 4.61 Dokumentasi Beta Test 2	120
Gambar 4.62 Dokumentasi Beta Test 3	121
Gambar 4.63 Font pada Judul Cover.....	122
Gambar 4.64 Font pada Isi Buku	122
Gambar 4. 65 Font pada Cover Fase atau Bab	122
Gambar 4.66 Aset Jembatan	124
Gambar 4.67 Jembatan pada Cover dan Sertifikat.....	124
Gambar 4.68 Jembatan pada Cover Fase dan Apresiasi	125
Gambar 4.69 Jembatan pada Fly Leaf.....	126
Gambar 4.70 Penggunaan Karakter Lia	126
Gambar 4.71 Penggunaan Karakter Ayah dan Ibu.....	127
Gambar 4.72 Penggunaan Background Kutipan.....	128
Gambar 4.73 Penggunaan Post It.....	129
Gambar 4.74 Desain Cover Buku	133
Gambar 4.75 Desain Cover Fase.....	134
Gambar 4.76 Desain Layout pada Isi Buku	134
Gambar 4.77 Mockup Kemasan Box	135
Gambar 4.78 Mockup IG Feeds	136
Gambar 4.79 Mockup Catalog Shopee	137
Gambar 4.80 Sticker Pack.....	138
Gambar 4.81 Keychain.....	138
Gambar 4.82 Mockup Totebag	139
Gambar 4.83 Mockup Casing	140
Gambar 4.84 Kemasan Stress Reliever.....	141



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xx
Lampiran 2 Form Bimbingan dan Bimbingan Spesialis.....	xxiii
Lampiran 3 Consent Form Ahli Journaling	xxvii
Lampiran 4 Consent Form Psikolog	xxviii
Lampiran 5 Consent Form Psikoedukator.....	xxix
Lampiran 6 Non-Disclosure Statement.....	xxx
Lampiran 7 Hasil Kuesioner	xxxi
Lampiran 8 Hasil Kuesioner Prototype Day	li
Lampiran 9 Transkrip Wawancara Ahli Journaling.....	lxii
Lampiran 10 Transkrip Wawancara Psikolog.....	lxxviii
Lampiran 11 Transkrip Wawancara Psikoedukator.....	lxxxiv
Lampiran 12 Transkrip Beta Test 1	xcix
Lampiran 13 Transkrip Beta Test 2	ci
Lampiran 14 Transkrip Beta Test 3	ciii
Lampiran 15 Dokumentasi.....	cv

