

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL KEPADA ORANG
TUA UNTUK MENERAPKAN *CLEAN EATING* BAGI ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Felicia Gloria Suwito

00000067400

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

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL KEPADA ORANG
TUA UNTUK MENERAPKAN *CLEAN EATING* BAGI ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Felicia Gloria Suwito

00000067400

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Felicia Gloria Suwito

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067400

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL KEPADA ORANG TUA UNTUK
MENERAPKAN *CLEAN EATING* BAGI ANAK**

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, 15 Desember 2025



(Felicia Gloria Suwito)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Felicia Gloria Suwito
NIM : 00000067400
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL KEPADA ORANG TUA UNTUK MENERAPKAN CLEAN EATING BAGI ANAK.

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, 15 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Felicia Gloria Suwito)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL KEPADA ORANG TUA UNTUK MENERAPKAN *CLEAN EATING* BAGI ANAK

Oleh

Nama Lengkap : Felicia Gloria Suwito
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067400
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 12 Januari 2026

Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


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

Penguji


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

Pembimbing


Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Felicia Gloria Suwito
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067400
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/~~S2~~* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL KEPADA ORANG TUA UNTUK MENERAPKAN CLEAN EATING BAGI ANAK.

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, 15 Desember 2025



(Felicia Gloria Suwito)

* 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 penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul Perancangan Kampanye Sosial Kepada Orang Tua Untuk Menerapkan *Clean Eating* Bagi Anak. Penulis berharap tugas akhir ini dapat membantu orang tua lebih terdorong untuk menerapkan *clean eating* dalam pola konsumsi harian anak.

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. Luisa Erica, S.Ds., M.Si., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Narasumber dan responden yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjawab semua pertanyaan yang diberikan penulis dengan baik.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Celie, Christina, Kiara, dan Jessica selaku teman-teman penulis yang telah setia menemani dan saling menyemangati selama penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta dapat menjadi referensi yang berguna di bidang desain komunikasi visual.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Felicia Gloria Suwito)

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL KEPADA ORANG TUA UNTUK MENERAPKAN CLEAN EATING BAGI ANAK

(Felicia Gloria Suwito)

ABSTRAK

Anak usia sekolah membutuhkan asupan gizi harian yang tercukupi karena di masa usia tersebut perkembangan kognitif dan fisik anak sedang berjalan. Namun, orang tua seringkali memberikan makanan cepat sebagai opsi utama dalam konsumsi keseharian anak. Padahal, kandungan nutrisi yang dimiliki oleh makanan cepat saji tidak dapat memenuhi kebutuhan nutrisi harian yang dibutuhkan oleh anak. Maka sebuah solusi tercetus untuk membuat sebuah perancangan kampanye sosial kepada orang tua untuk menerapkan *clean eating* pada anak. Data dari pra kuesioner menunjukkan bahwa topik ini sangat penting untuk diangkat. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan kampanye ini adalah *five phase model of the design process* oleh Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions 6th edition* yang terdiri dari *Research, Analysis, Concept, Design*, dan *Implementation*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah *mixed method*, yang terdiri dari wawancara, FGD, kuesioner, studi referensi, dan studi eksisting. Hasil akhir dari perancangan ini merupakan kampanye sosial yang dapat mendorong orang tua untuk menerapkan *clean eating* secara rutin kepada anak sehingga dapat mencegah penyakit seperti diabetes dan obesitas. Media utama yang digunakan dalam kampanye ini berupa *mobile website* serta media-media sekunder berupa iklan transit, media sosial Instagram, poster, *elevator ads*, *digital signage*, kegiatan penyuluhan, dan *merchandise*.

Kata kunci: clean eating, kampanye, orang tua

DESIGNING A SOCIAL CAMPAIGN FOR PARENTS TO IMPLEMENT CLEAN EATING FOR CHILDREN

(Felicia Gloria Suwito)

ABSTRACT (English)

School-age children require adequate daily nutrition because during this period, their cognitive and physical development is ongoing. However, parents often provide fast food as the primary option in their children's daily consumption. However, the nutritional content of fast food cannot meet the daily nutritional needs of children. Therefore, a solution was created to design a social campaign for parents to implement clean eating in their children. Data from the pre-questionnaire showed that this topic is very important to address. The design method used in designing this campaign is the five-phase model of the design process by Robin Landa in her book entitled Graphic Design Solutions 6th edition, consisting of Research, Analysis, Concept, Design, and Implementation. The data collection method used is a mixed method, consisting of interviews, FGDs, questionnaires, reference studies, and existing studies. The final result of this design is a social campaign that can encourage parents to implement clean eating routinely with their children to prevent diseases such as diabetes and obesity. The main media used in this campaign is a mobile website and secondary media in the form of transit advertisements, Instagram social media, posters, elevator ads, digital signage, outreach activities, and merchandise.

Keywords: *clean eating, campaign, parents*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
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
<i>ABSTRACT (English)</i>.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kampanye Sosial.....	5
2.1.1 Tujuan Kampanye Sosial	5
2.1.2 Jenis Kampanye Sosial	6
2.1.3 Media Kampanye	7
2.1.5 Strategi Kampanye AISAS.....	15
2.2 Desain Website	17
2.2.1 Jenis Website.....	18
2.2.2 Anatomi Website.....	19
2.2.3 User Interface (UI).....	21
2.2.4 User Experience (UX)	23
2.2.5 Elemen Desain Website	26
2.2.6 Prinsip Desain Website	41
2.2.6.1 Hierarchy	42
2.2.6.2 Allignment.....	42
2.2.6.3 Unity	43
2.2.6.4 Space	44
2.2.7 Ilustrasi	45

2.2.7.1 Jenis Ilustrasi.....	46
2.3 <i>Clean Eating</i>	49
2.3.1 Prinsip <i>clean eating</i>	50
2.3.2 Manfaat <i>clean eating</i>	51
2.3.3 Kebutuhan nutrisi anak.....	52
2.4 Penelitian yang Relevan.....	52
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	57
3.1 Subjek Perancangan.....	57
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	59
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	61
3.3.1 Wawancara.....	61
3.3.2 Kuesioner.....	63
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	65
3.3.4 Studi Referensi.....	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	68
4.1 Hasil Perancangan.....	68
4.1.1 <i>Research</i>	68
4.1.2 <i>Analysis</i>	91
4.1.3 <i>Concept</i>	98
4.1.4 <i>Design</i>	110
4.1.5 <i>Implementation</i>	168
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	180
4.2 Analisis Perancangan.....	181
4.2.1 Analisis Beta Test.....	182
4.2.2 Analisis Media Utama.....	189
4.3 Budgeting.....	224
BAB V PENUTUP	227
5.1 Kesimpulan.....	227
5.2 Saran.....	228
DAFTAR PUSTAKA	230
LAMPIRAN	xviii

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara	62
Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner	63
Tabel 3.3 Pertanyaan FGD	66
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner	71
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner	72
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner	74
Tabel 4.4 Kelebihan Website Food Foundation	82
Tabel 4.5 Kelebihan Website Children's Health	83
Tabel 4.6 Creative brief	92
Tabel 4.7 Strategi dan taktik pesan	94
Tabel 4.9 Timeline kampanye	97
Tabel 4.10 Tabel AISAS	104
Tabel 4.11 Detail media AISAS	106
Tabel 4.12 Content plan Instagram	132
Tabel 4.13 Pertanyaan kuesioner alpha test	169
Tabel 4.14 Hasil respon alpha test	171
Tabel 4.15 Hasil beta test	182
Tabel 4.16 Tabel anggaran	225



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh halaman website	8
Gambar 2.2 Media Sosial.....	9
Gambar 2.3 Digital Signage.....	10
Gambar 2.4 Poster cetak di ruang publik	11
Gambar 2.5 Billboard.....	12
Gambar 2.6 Iklan Transit MRT.....	13
Gambar 2.7 Model AISAS.....	16
Gambar 2.8 Anatomi Website.....	19
Gambar 2.9 Information Architecture.....	24
Gambar 2.10 Wireframe.....	25
Gambar 2.11 Jenis prototyping low fidelity dan high fidelity	25
Gambar 2.12 Color Wheel	27
Gambar 2.13 Warna komplementer	28
Gambar 2.14 Warna analogus	29
Gambar 2.15 Warna triadik.....	29
Gambar 2.16 Warna monokromatik.....	30
Gambar 2.17 Warna Putih.....	31
Gambar 2.18 Warna Merah.....	31
Gambar 2.19 Warna Hitam	32
Gambar 2.20 Warna Kuning	32
Gambar 2.21 Warna Biru	33
Gambar 2.22 Warna Hijau	34
Gambar 2.23 Aturan penggunaan warna.....	34
Gambar 2.24 Bentuk Geometis	35
Gambar 2.25 Bentuk Organik	35
Gambar 2.26 Bentuk Positif.....	36
Gambar 2.27 Sans Serif	37
Gambar 2.28 Serif.....	37
Gambar 2.29 Single-column Grid.....	38
Gambar 2.30 Multicolumn Grid.....	38
Gambar 2.31 Modular Grid.....	39
Gambar 2.32 Baseline Grid.....	39
Gambar 2.33 Icon UI	40
Gambar 2.34 Button	41
Gambar 2.35 Hierarki Visual	42
Gambar 2.36 Allignment.....	43
Gambar 2.37 Unity.....	44
Gambar 2.38 Space	45
Gambar 2.39 Gaya ilustrasi realisme	46
Gambar 2.40 Gaya ilustrasi kartun.....	47

Gambar 2.41 Gaya ilustrasi abstrak	47
Gambar 2.42 Gaya ilustrasi flat design	48
Gambar 2.43 Gaya ilustrasi retro	48
Gambar 2.44 Gaya ilustrasi kombinasi media	49
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara dengan Diajeng Anjalna Gakusha.....	68
Gambar 4.2 Dokumentasi FGD bersama 4 Narasumber.....	77
Gambar 4.3 Dokumentasi Follow Up Interview	77
Gambar 4.4 Website CSPI	80
Gambar 4.5 Tabel Kelebihan Website CSPI.....	81
Gambar 4.6 Website Food Foundation	82
Gambar 4.7 Website Children's Health.....	83
Gambar 4.8 Kampanye Enough	85
Gambar 4.9 Pedoman Isi Piringku	87
Gambar 4.10 User persona	95
Gambar 4.11 Logo Kemenkes	96
Gambar 4.12 Logo Sayurbox	97
Gambar 4.13 Mindmap	98
Gambar 4.14 Moodboard	102
Gambar 4.15 Reference board color	103
Gambar 4.16 Reference board artstyle.....	103
Gambar 4.17 Reference board typeface	104
Gambar 4.18 User journey	108
Gambar 4.19 Tipografi.....	111
Gambar 4.20 Color palette	112
Gambar 4.21 Alternatif logo kampanye.....	114
Gambar 4.22 Logo kampanye final.....	115
Gambar 4.23 Logo sekunder.....	115
Gambar 4.24 Sketsa supergrafis.....	116
Gambar 4.25 Variasi warna supergrafis.....	116
Gambar 4.26 Aset visual	117
Gambar 4.27 Aset visual makanan.....	118
Gambar 4.28 Sketsa karakter versi pertama.....	119
Gambar 4.29 Pewarnaan karakter versi awal	120
Gambar 4.30 Sketsa versi final	120
Gambar 4.31 Finalisasi karakter makanan	121
Gambar 4.32 Gestur dan ekspresi karakter	122
Gambar 4.33 Sketsa karakter anak.....	122
Gambar 4.34 Finalisasi karakter anak	123
Gambar 4.35 Alternatif key visual	123
Gambar 4.36 Key visual terpilih	124
Gambar 4.37 Sketsa wall branding	125
Gambar 4.38 Wall branding KRL.....	126
Gambar 4.39 Sketsa hanging alley.....	126
Gambar 4.40 Hanging Alley KRL	127
Gambar 4.41 Sketsa hand grip	128
Gambar 4.42 Tampak depan belakang hand grips KRL	128

Gambar 4.43 Poster cetak	130
Gambar 4.44 Elevator ads	131
Gambar 4.45 Visual plan feeds	133
Gambar 4.46 Instagram post attention 1	134
Gambar 4.47 Feeds attention 2	134
Gambar 4.48 Feeds interest 1	135
Gambar 4.49 Feeds interest 2	136
Gambar 4.50 Feeds interest 3	137
Gambar 4.51 Feeds interest 4	138
Gambar 4.52 Feeds action	139
Gambar 4.53 Feeds share 1	140
Gambar 4.54 Feeds share 2	141
Gambar 4.55 Digital signage	143
Gambar 4.56 Sketsa instagram story	144
Gambar 4.57 Instagram story 1	144
Gambar 4.58 Instagram story 2	145
Gambar 4.59 Sketsa power point	146
Gambar 4.60 Grid power point	147
Gambar 4.61 Power point presentation	147
Gambar 4.62 ID card	150
Gambar 4.63 Lanyard	150
Gambar 4.64 X-banner	152
Gambar 4.65 Sisi depan dan belakang notebook	153
Gambar 4.66 Grid backdrop dan photostrip	154
Gambar 4.67 Backdrop dan photostrip	154
Gambar 4.68 Information architecture	155
Gambar 4.69 Flowchart	157
Gambar 4.70 Wireframe	158
Gambar 4.71 Low fidelity	159
Gambar 4.72 High fidelity	159
Gambar 4.73 Grid mobile website	160
Gambar 4.74 Page utama mobile website	161
Gambar 4.75 Twibbon	163
Gambar 4.76 Sketsa add yours	164
Gambar 4.77 Template add yours	164
Gambar 4.78 Instruction Cards	165
Gambar 4.79 Anatomi box paket	166
Gambar 4.80 merchandise	167
Gambar 4.81 Revisi teks mobile website	176
Gambar 4.82 Revisi tampilan kuis	177
Gambar 4.83 Mekanisme sebelum prototype day	178
Gambar 4.84 Revisi mekanisme	178
Gambar 4.85 Revisi CTA button	179
Gambar 4.86 Revisi back button	179
Gambar 4.87 Revisi footer	180
Gambar 4.88 Revisi ukuran profile	188

Gambar 4.89 Revisi button back.....	188
Gambar 4.90 Revisi contoh clean eating.....	189
Gambar 4.91 Penggunaan grid mobile website.....	190
Gambar 4.92 Homepage Eatventure	191
Gambar 4.93 Page clean eating	193
Gambar 4.94 Page kuis pengetahuan clean eating	195
Gambar 4.95 Page hasil kuis pengetahuan.....	196
Gambar 4.96 Page tantangan.....	197
Gambar 4.97 Page kuis karakter	197
Gambar 4.98 Page hasil tipe karakter	198
Gambar 4.99 Page cerita	199
Gambar 4.100 Page profile	199
Gambar 4.101 Wall branding KRL.....	201
Gambar 4.102 Hanging alley KRL	202
Gambar 4.103 Hand grip KRL.....	203
Gambar 4.104 Poster publik.....	204
Gambar 4.105 Elevator ads	205
Gambar 4.106 Feeds instagram eatventure	207
Gambar 4.107 Instagram story eatventure	208
Gambar 4.108 Instagram story add yours	210
Gambar 4.109 Digital signage	211
Gambar 4.110 Power point presentation.....	212
Gambar 4.111 ID card dan lanyard	213
Gambar 4.112 X-banner.....	214
Gambar 4.113 Notebook	215
Gambar 4.114 Backdrop dan photostrip	216
Gambar 4.115 Twibbon	217
Gambar 4.116 Instruction cards	219
Gambar 4.117 Box paket	220
Gambar 4.118 Badge.....	221
Gambar 4.119 Tote bag.....	222
Gambar 4.120 Kotak makan	223
Gambar 4.121 Tumbler	224

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xxi
Lampiran 3 Non-Disclosure Agreement.....	xxiii
Lampiran 4 Non-Disclosure Statement.....	xxix
Lampiran 5 Hasil Kuesioner	xxx
Lampiran 6 Hasil Alpha Test.....	xxxix
Lampiran 7 Hasil Beta Test	xlvii
Lampiran 8 Transkrip Wawancara.....	lviii
Lampiran 9 Transkrip FGD.....	lxxi
Lampiran 10 Transkrip Follow Up Interview	lxxviii
Lampiran 11 Dokumentasi.....	lxxxii
Lampiran 12 Hasil Pre Kuesioner.....	lxxxii

