

**PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING* TENTANG
OPTIMALISASI FUNGSI MEMORI JANGKA PENDEK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Jade Charlotte

00000068361

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

**PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING* TENTANG
OPTIMALISASI FUNGSI MEMORI JANGKA PENDEK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Jade Charlotte

00000068361

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 : Jade Charlotte
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068361
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING* TENTANG OPTIMALISASI FUNGSI MEMORI JANGKA PENDEK

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, 16 Desember 2025



(Jade Charlotte)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jade Charlotte
NIM : 00000068361
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *INTERACTIVE*
STORYTELLING TENTANG OPTIMALISASI
FUNGSI MEMORI JANGKA PENDEK

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir sebagai berikut:

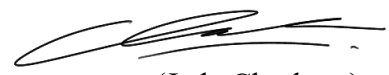
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak 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, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Jade Charlotte)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING* TENTANG OPTIMALISASI FUNGSI MEMORI JANGKA PENDEK

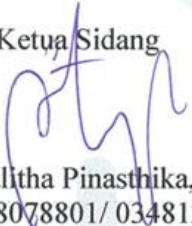
Oleh

Nama Lengkap : Jade Charlotte
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068361
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

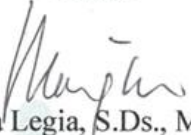
Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

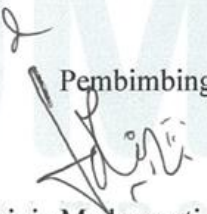
Ketua Sidang


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

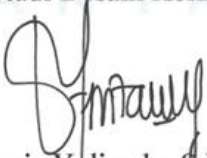
Penguji


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

Pembimbing


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

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 : Jade Charlotte
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068361
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *INTERACTIVE*
STORYTELLING TENTANG
OPTIMALISASI FUNGSI MEMORI
JANGKA PENDEK

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, 16 Desember 2025



(Jade Charlotte)

* 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 penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Tugas akhir ini disusun sebagai prasyarat untuk memperoleh gelar sarjana Desain Komunikasi Visual.

Dalam penyusunan tugas akhir, penulis mendapatkan banyak dukungan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin 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. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Nurfadilah Sari Febriani, selaku narasumber yang telah membantu penulis dalam proses pengumpulan data tugas akhir ini.
6. Seluruh narasumber yang telah membantu penulis memperoleh data untuk kebutuhan tugas akhir melalui *Focus Discussion Group* dan *beta test*.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral.

Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual dan memperluas wawasan pembaca mengenai perancangan *interactive storytelling* tentang optimalisasi fungsi memori jangka pendek.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Jade Charlotte)

PERANCANGAN *INTERACTIVE STORYTELLING* TENTANG OPTIMALISASI FUNGSI MEMORI JANGKA PENDEK

(Jade Charlotte)

ABSTRAK

Penurunan fungsi memori jangka pendek tidak hanya terjadi pada lansia, tetapi juga dapat dialami oleh individu dewasa awal, khususnya mahasiswa. Kondisi ini dapat diakibatkan oleh stres. Meski demikian, banyak dewasa awal masih beranggapan penurunan fungsi memori wajar merupakan hal yang terjadi pada lansia akibat penuaan dan cenderung percaya bahwa fungsi memori bersifat tetap, padahal sebenarnya dapat dioptimalkan. Miskonsepsi ini dipengaruhi oleh dominasi media informasi tentang memori jangka pendek yang bersifat tekstual sehingga kurang menarik perhatian. Apabila terus dibiarkan, dapat memengaruhi perilaku individu dalam kehidupan sehari-hari, seperti menurunnya kinerja akademik serta terganggunya aktivitas rutin. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang *interactive storytelling* berbasis *website* mengenai informasi pengenalan, faktor penyebab, teknik, dan upaya yang dapat diterapkan tentang optimalisasi fungsi memori jangka pendek pada dewasa awal, terutama usia 18-25 tahun. Metode penelitian yang akan digunakan adalah *Design Thinking* oleh Tim Brown. Hasil wawancara dengan *neuroscience specialist* mengungkapkan bahwa penerapan ketiga modalitas belajar secara bersamaan disertai metode *storytelling* dapat menjadi cara yang efektif untuk mengoptimalkan kemampuan mengingat. Lebih lanjut, hasil kuesioner menunjukkan adanya kebutuhan mahasiswa terhadap teknik yang dapat membantu proses mengingat. Maka dari itu, diharapkan *interactive storytelling* ini dapat menjadi media informasi yang efektif tentang optimalisasi fungsi memori jangka pendek pada dewasa awal.

Kata kunci: *Interactive Storytelling*, *Website*, Memori Jangka Pendek, Dewasa Awal

DESIGNING INTERACTIVE STORYTELLING AS AN INFORMATIONAL MEDIUM ON SHORT-TERM MEMORY OPTIMIZATION

(Jade Charlotte)

ABSTRACT (English)

Short-term memory decline does not only occur in the elderly but can also affect young adults, particularly university students, often influenced by stress. Many young adults, however, still perceive memory decline as a normal part of aging and believe that memory capacity is fixed, despite the fact that it can be optimized. This misconception is reinforced by the prevalence of text-heavy information about short-term memory, which tends to be less engaging. If left unaddressed, it can impact daily life, including reduced academic performance and disruption of routine activities. Therefore, this study aims to design a web-based interactive storytelling media that provides information on short-term memory, its contributing factors, techniques, and strategies to optimize memory function in young adults, particularly those aged 18-25. The research method employed is Design Thinking by Tim Brown. Interviews with neuroscience specialist revealed that the simultaneous application of the three learning modalities, combined with storytelling method, can be an effective way to optimize memory capability. Furthermore, questionnaire results indicate students' need for techniques that can help improve memory processes. Accordingly, this interactive storytelling media is expected to serve as an effective informational medium to help optimize short-term memory function in young adults.

Keywords: *Interactive Storytelling, Website, Short-term Memory, Young Adults*

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	xv
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	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Website</i>	5
2.1.1 <i>User Experience Design</i>	5
2.1.2 <i>User Interface</i>	14
2.2 <i>Interactive Storytelling</i>	22
2.2.1 <i>Elemen Interactive Storytelling</i>	22
2.3 <i>Memori Jangka Pendek</i>	29
2.3.1 <i>Proses Memori Jangka Pendek</i>	30
2.3.2 <i>Faktor yang Memengaruhi Daya Ingat</i>	32
2.3.3 <i>Metode Mengoptimalkan Memori Jangka Pendek</i>	33
2.3.4 <i>Upaya Mengoptimalkan Fungsi Memori Jangka Pendek</i>	37
2.4 <i>Penelitian yang Relevan</i>	42

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	46
3.1 Subjek Perancangan	46
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	47
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	49
3.3.1 Wawancara	50
3.3.2 Kuesioner	53
3.3.3 Focus Group Discussion	58
3.3.4 Studi Eksisting	60
3.3.5 Studi Referensi	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	62
4.1 Hasil Perancangan	62
4.1.1 Emphatize	62
4.1.2 Define	89
4.1.3 Ideate	97
4.1.4 Prototype	119
4.1.5 Test	153
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	165
4.2 Pembahasan Perancangan	166
4.2.1 Analisa Beta Test	175
4.2.2 Analisa Elemen Visual	183
4.2.3 Analisa Storytelling	193
4.2.4 Analisa Website	200
4.2.5 Analisa Merchandise	203
4.2.6 Analisa Instagram Feeds	209
4.2.7 Anggaran	213
BAB V PENUTUP	215
5.1 Simpulan	215
5.2 Saran	215
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xxiii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	42
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara Validasi Fenomena	51
Tabel 3.2 Pertanyaan Wawancara Faktor Penurunan Fungsi Memori.....	51
Tabel 3.3 Pertanyaan Wawancara Dampak Penurunan Fungsi Memori.....	52
Tabel 3.4 Pertanyaan Wawancara Strategi Mengoptimalkan Memori	52
Tabel 3.5 Pertanyaan Wawancara Teknis Media Perancangan	53
Tabel 3.6 Pertanyaan Kuesioner Informasi Dasar.....	54
Tabel 3.7 Pertanyaan Kuesioner Kebiasaan dan Gaya Hidup.....	55
Tabel 3.8 Pertanyaan Kuesioner Persepsi Subjektif	56
Tabel 3.9 Pertanyaan Kuesioner Preferensi Media	57
Tabel 3.10 Pertanyaan <i>Focus Group Discussion</i>	58
Tabel 4.1 Kategori Kebiasaan dan Gaya Hidup.....	67
Tabel 4.2 Kategori Persepsi Subjektif.....	70
Tabel 4.3 Kategori Preferensi Media	72
Tabel 4.4 Data Diri Partisipan FGD.....	74
Tabel 4.5 Analisa SWOT Artikel dari <i>Website Asana</i>	79
Tabel 4.6 Analisa SWOT Buku “Unlimited Memory”	81
Tabel 4.7 Analisa SWOT Buku “Quantum Learning”.....	84
Tabel 4.8 Keterangan <i>Buttons</i>	129
Tabel 4.9 <i>First Impression</i> dan Kategori <i>User Interface</i>	154
Tabel 4.10 Kategori <i>User Experience</i>	156
Tabel 4.11 Kategori Isi Konten.....	158
Tabel 4.12 Profil Peserta <i>Beta Test</i>	167
Tabel 4.13 Tabel <i>Budgeting Interactive Storytelling Website</i>	213

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbandingan Desain Efektif dan Tidak Efektif	7
Gambar 2.2 Contoh <i>Empathy Map</i>	10
Gambar 2.3 Contoh <i>Sitemap</i>	12
Gambar 2.4 Simbol <i>Flowchart</i>	12
Gambar 2.5 Contoh <i>Task Flow</i> dan <i>Wire Flow</i>	13
Gambar 2.6 Penerapan <i>White Space</i> yang Tepat	16
Gambar 2.7 Jenis <i>Grid</i> yang Umum Digunakan Desainer UI/UX.....	17
Gambar 2.8 Tipe Huruf dalam Tipografi	18
Gambar 2.9 Skema Warna	19
Gambar 2.10 Jenis-jenis Gaya Ikon	21
Gambar 2.11 Struktur Cerita Freytag's Pyramid	23
Gambar 2.12 Contoh Eksplorasi Ekspresi dan Pose	28
Gambar 2.13 Kombinasi <i>Shape Language</i>	29
Gambar 4.1 Foto dengan Narasumber Saat Wawancara.....	62
Gambar 4.2 Foto dengan Narasumber Saat FGD.....	74
Gambar 4.3 Foto Artikel dari <i>Website</i> Asana	78
Gambar 4.4 Sampul Buku "Unlimited Memory"	80
Gambar 4.5 Contoh Gambar pada Buku "Unlimited memory"	81
Gambar 4.6 Sampul Buku "Quantum Learning"	83
Gambar 4.7 Contoh Gambar pada Buku "Quantum Learning"	83
Gambar 4.8 Tampilan <i>Website</i> BelArosa Chalet	86
Gambar 4.9 Tampilan Visual <i>Graphic Novel</i> "Lightfall"	87
Gambar 4.10 <i>Empathy Map</i>	89
Gambar 4.11 <i>Pains</i> dan <i>Gains Empathy Map</i>	91
Gambar 4.12 <i>User Persona</i> Primer.....	92
Gambar 4.13 <i>User Persona</i> Sekunder.....	93
Gambar 4.14 <i>User Journey</i> Persona Primer.....	94
Gambar 4.15 <i>User Journey</i> Persona Primer.....	95
Gambar 4.16 <i>Mind Map</i> Topik	96
Gambar 4.17 <i>Mind Map</i> Kreatif.....	97
Gambar 4.18 <i>Big Idea</i>	98
Gambar 4.19 <i>Tone of Voice</i>	100
Gambar 4.20 <i>Moodboard</i> Visual.....	101
Gambar 4.21 <i>Stylescape</i>	102
Gambar 4.22 Pilihan <i>Color Palette</i>	103
Gambar 4.23 Font Terpilih.....	104
Gambar 4.24 <i>Moodboard</i> Karakter Letha.....	107
Gambar 4.25 <i>Character Sheet</i> Letha.....	108
Gambar 4.26 <i>Moodboard</i> Karakter Mnemon.....	109
Gambar 4.27 <i>Character Sheet</i> Mnemon	110

Gambar 4.28 Perubahan <i>Moodboard</i> Karakter Mnemon.....	111
Gambar 4.29 Perubahan <i>Character Sheet</i> Mnemon	112
Gambar 4.30 <i>Storyboard</i> Bagian <i>Exposition</i> dan <i>Initial Incident</i>	113
Gambar 4.31 <i>Storyboard</i> Bagian <i>Rising Action</i> dan <i>Climax</i>	115
Gambar 4.32 <i>Storyboard</i> Bagian <i>Falling Action</i> dan <i>Resolution</i>	116
Gambar 4.33 <i>Storyboard</i> Bagian <i>Denouement</i>	117
Gambar 4.34 Proses Pembuatan <i>Key Visual</i>	118
Gambar 4.35 <i>Sitemap</i>	120
Gambar 4.36 <i>User Flow</i>	122
Gambar 4.37 <i>Low Fidelity</i> Halaman Beranda.....	123
Gambar 4.38 <i>Low Fidelity</i> Halaman Karakter	125
Gambar 4.39 <i>Low Fidelity</i> Halaman Tentang	125
Gambar 4.40 <i>Low Fidelity</i> Halaman Summary.....	126
Gambar 4.41 <i>Low Fidelity</i> Dialog Karakter.....	126
Gambar 4.42 <i>Low Fidelity</i> Halaman Aktivitas Olah Napas.....	127
Gambar 4.43 <i>Low Fidelity</i> Halaman Modalitas Belajar.....	128
Gambar 4.44 Anatomi <i>Universal</i> dan <i>Unique Button</i>	132
Gambar 4.45 Anatomi <i>Text Button</i>	133
Gambar 4.46 <i>State Button</i>	134
Gambar 4.47 <i>Dialog Box</i> Letha	135
Gambar 4.48 <i>Dialog Box</i> Mnemon 1	135
Gambar 4.49 <i>Dialog Box</i> Mnemon 2	135
Gambar 4.50 <i>Grid Website</i>	136
Gambar 4.51 <i>Layout Split Screen</i>	137
Gambar 4.52 <i>Layout Navigation Tabs</i>	138
Gambar 4.53 Mekanisme Aktivitas Menata Ruang Belajar	139
Gambar 4.54 Mekanisme Aktivitas Olah Napas.....	140
Gambar 4.55 <i>Error Prevention Overlay</i>	143
Gambar 4.56 <i>High Fidelity</i> Halaman Beranda.....	144
Gambar 4.57 <i>High Fidelity</i> Halaman Karakter, Tentang, dan <i>Summary</i>	145
Gambar 4.58 <i>High Fidelity Scene Exposition</i> dan <i>Initial Incident</i>	146
Gambar 4.59 <i>High Fidelity Scene Rising Action</i>	148
Gambar 4.60 <i>High Fidelity Scene Climax</i>	149
Gambar 4.61 <i>High Fidelity Scene Falling Action</i> dan <i>Resolution</i>	150
Gambar 4.62 <i>High Fidelity Scene</i> Tiga Modalitas Belajar	151
Gambar 4.63 <i>High Fidelity Scene Denouement</i>	152
Gambar 4.64 Proses <i>Prototyping</i>	153
Gambar 4.65 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	154
Gambar 4.66 Penyesuaian Ukuran Gambar	160
Gambar 4.67 Penyesuaian Mekanisme <i>Prototyping</i>	161
Gambar 4.68 Penyesuaian Teks Instruksi	162
Gambar 4.69 Penyesuaian Tombol Action <i>Indicator</i> Tanda Seru	163
Gambar 4.70 Penyesuaian Teks Istilah Asing 1.....	164

Gambar 4.71 Penyesuaian Teks Istilah Asing 2.....	165
Gambar 4.72 Foto Wawancara <i>Beta Test</i> 1.....	169
Gambar 4.73 Foto Wawancara <i>Beta Test</i> 2.....	171
Gambar 4.74 Foto Wawancara <i>Beta Test</i> 3.....	173
Gambar 4.75 Skema Warna Utama <i>Triadic</i>	176
Gambar 4.76 Font Lato dan Contoh Penerapannya	178
Gambar 4.77 Font Schoolbell dan Contoh Penerapannya	179
Gambar 4.78 Font Lacquer dan Contoh Penerapannya	180
Gambar 4.79 <i>Shape Language</i> Letha	181
Gambar 4.80 <i>Shape Language</i> Mnemon.....	182
Gambar 4.81 <i>Scene</i> Keluh Kesah Letha Atas Permasalahannya	184
Gambar 4.82 <i>Scene</i> Letha Merasa Bodoh.....	184
Gambar 4.83 <i>Scene</i> Aktivitas Olah Napas	186
Gambar 4.84 <i>Scene</i> Aktivitas Menata Lingkungan Belajar	186
Gambar 4.85 <i>Scene</i> Mengenai Musik Barok dan <i>Doomscrolling</i>	187
Gambar 4.86 <i>Scene</i> Mnemon Memotivasi Letha.....	188
Gambar 4.87 <i>Scene</i> Mengenali Gaya Belajar Dominan.....	189
Gambar 4.88 <i>Scene</i> Tiga Modalitas Belajar.....	191
Gambar 4.89 <i>Scene</i> Pentingnya Pengulangan dan Kualitas Tidur	192
Gambar 4.90 <i>Scene</i> Akhir Cerita	193
Gambar 4.91 <i>Sitemap Website</i>	194
Gambar 4.92 <i>Grid Website</i>	195
Gambar 4.93 <i>Overlay Error Prevention</i>	196
Gambar 4.94 Tampilan Aktivitas Menata Lingkungan Belajar	197
Gambar 4.95 <i>Personalization</i> Modalitas Belajar Dominan Visual.....	198
Gambar 4.96 <i>UX Writing</i> Instruksi Melanjutkan Cerita	198
Gambar 4.97 Halaman <i>Summary Website</i>	199
Gambar 4.98 Halaman Beranda <i>Website</i>	200
Gambar 4.99 <i>Button State Website</i>	201
Gambar 4.100 <i>Confirmation Modal</i> Kembali ke Pemilihan Modalitas Belajar..	202
Gambar 4.101 <i>Mock up Website</i>	203
Gambar 4.102 Referensi Stiker.....	204
Gambar 4.103 Proses Sketsa dan Finalisasi Gambar Stiker	205
Gambar 4.104 Finalisasi Stiker.....	206
Gambar 4.105 Referensi Gantungan Kunci	207
Gambar 4.106 Proses Sketsa Gantungan Kunci.....	207
Gambar 4.107 Finalisasi Gantungan Kunci	208
Gambar 4.108 Finalisasi Buku Catatan A5.....	209
Gambar 4.109 Sketsa Instagram <i>Feeds</i>	210
Gambar 4.110 Tampilan Final Instagram <i>Feeds</i>	211
Gambar 4.111 <i>Mock up Instagram Feeds</i>	212

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Hasil Persentase Turnitin.....	xxiii
Lampiran B. Form Bimbingan	xxvi
Lampiran C. <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxviii
Lampiran D. <i>Consent Form</i> Peserta FGD.....	xxix
Lampiran E. Hasil Kuesioner	xxx
Lampiran F. Transkrip Wawancara dengan <i>Neuroscience Specialist</i>	xxxvi
Lampiran G. Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	xlix
Lampiran H. Hasil <i>Alpha Test</i>	lxxiii
Lampiran I. Transkrip <i>Beta Test</i> 1	lxxx
Lampiran J. Transkrip <i>Beta Test</i> 2	lxxxv
Lampiran K. Transkrip <i>Beta Test</i> 3.....	xc

