

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK
MENGURANGI TINDAKAN *CHILDHOOD*
*ANIMAL CRUELTY***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Adelyne Risyanthi Ganda

00000067634

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

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK
MENGURANGI TINDAKAN *CHILDHOOD*
*ANIMAL CRUELTY***



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

**Adelyne Risyanthi Ganda
00000067634**

**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 : Adelyne Risyanthi Ganda
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067634
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK MENGURANGI TINDAKAN *CHILDHOOD ANIMAL CRUELTY*

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



(Adelyne Risyanthi Ganda)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Adelyne Risyanthi Ganda
NIM : 00000067634
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF
UNTUK MENGURANGI TINDAKAN
CHILDHOOD ANIMAL CRUELTY

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, 15 Desember 2025
Yang Menyatakan,



(Adelyne Risyanthi Ganda)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK MENGURANGI
TINDAKAN *CHILDHOOD ANIMAL CRUELTY***

Oleh

Nama Lengkap : Adelyne Risyanthi Ganda
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067634
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 12 Januari 2026
Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


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

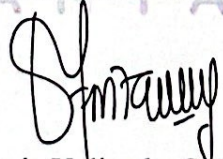
Penguji


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

Pembimbing


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

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 : Adelyne Risyanthi Ganda
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067634
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KAMPANYE
INTERAKTIF UNTUK MENGURANGI
TINDAKAN *CHILDHOOD ANIMAL*
CRUELTY

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, 15 Desember 2025



(Adelyne Risyanthi Ganda)

* 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 yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul Perancangan Kampanye Interaktif untuk Mengurangi Tindakan *Childhood Animal Cruelty*. Selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak wawasan dan pengalaman baru yang sangat berharga serta bermanfaat. Penulis berharap wawasan dan pengalaman yang penulis dapatkan bisa bermanfaat di masa mendatang.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa bantuan pihak-pihak berikut, sehingga penulis mengucapkan terima kasih kepada:

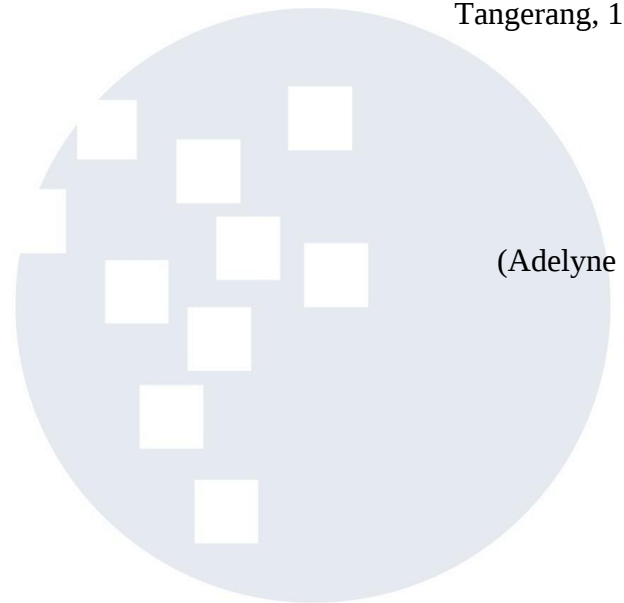
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Luisa Erica, S.Ds., M.Si., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Mariska Johana H, M.Psi., selaku narasumber utama yang telah memberikan waktunya untuk berbagi informasi dan wawasan seputar topik, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Ibu Maryati, Ibu Rida Farida, S.Pd., Ibu Iah Sutianah, S.S., Ibu Eulis Solihat, dan Ibu Meylany Rahayu, selaku narasumber yang telah memberikan waktunya untuk berbagi informasi dan wawasan seputar topik, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya tulis Proposal Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun para pembaca dan menjadi sumber ilmu maupun referensi bagi siapapun yang membutuhkannya serta dapat memberikan kontribusi positif dalam mengurangi Tindakan *Childhood Animal Cruelty*, di kalangan anak-anak Indonesia.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Adelyne Risyanti Ganda)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK MENGURANGI TINDAKAN *CHILDHOOD* *ANIMAL CRUELTY*

(Adelyne Risyanthi Ganda)

ABSTRAK

Childhood animal cruelty merupakan tindakan kekerasan atau perlakuan buruk terhadap hewan yang dilakukan oleh anak-anak, seperti menyakiti, menyiksa, atau membunuh hewan secara sengaja. Kesadaran yang rendah akan bahaya tindakan ini di kalangan masyarakat, terutama orang tua, terjadi karena kurangnya kesadaran orang tua mengenai bahaya kekerasan pada hewan yang dilakukan oleh anak-anak dan seringkali dianggap tidak membahayakan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran orang tua mengenai bahaya *childhood animal cruelty* serta memberikan solusi berupa kampanye sebagai media persuasi yang dapat membantu mengubah pola pikir orang tua. Metodologi pengumpulan data dalam perancangan media persuasi untuk mengurangi *childhood animal cruelty* menggunakan studi literatur dan observasi. Melalui data yang didapat dari pra-kuesioner, sebanyak 24 responden atau sekitar 77,4% dari 31 responden pernah melihat anak melakukan kekerasan kepada hewan. Dengan banyak tindak kekerasan terhadap hewan yang di antaranya melibatkan anak-anak, menunjukkan bahwa perilaku ini perlu ditanggapi dengan serius melalui edukasi dan pendekatan yang lebih efektif. Perancangan dalam penelitian ini adalah perancangan kampanye interaktif dengan metode perancangan *Advertising by Design* dari Robin Landa dan strategi kampanye yang digunakan adalah AISAS. Kampanye interaktif ini meliputi perancangan beberapa media sebagai bagian dari strategi AISAS dengan media utama *mobile site*. Media-media ini diharapkan dapat membantu orang tua dalam memberikan pengajaran langsung kepada anaknya mengenai penanaman empati kepada hewan.

Kata kunci: Kampanye interaktif, Kekerasan hewan oleh anak, Empati kepada hewan, Peran orang tua

INTERACTIVE CAMPAIGN DESIGN TO REDUCE CHILDHOOD ANIMAL CRUELTY

(Adelyne Risyanthi Ganda)

ABSTRACT (English)

Childhood animal cruelty refers to acts of violence or mistreatment towards animals committed by children, such as intentionally harming, torturing, or killing animals. The low awareness of the dangers of this behavior among society, especially parents, is due to the lack of awareness regarding the dangers of violence against animals carried out by children, and parents often consider it as a harmless thing. This study aims to raise parental awareness about the dangers of childhood animal cruelty and provide a solution in the form of a campaign as a persuasive medium to help change their mindset. The methodology used for collecting data in designing a persuasive medium to reduce childhood animal cruelty involves literature studies and observations. Through data obtained from the pre-questionnaire, as many as 24 respondents or around 77.4% of the 31 respondents had seen children committing violence against animals. With many acts of violence against involved children, it's indicating that this behavior needs to be taken seriously through education and more effective approaches. Design output in this research is an interactive campaign design using the Advertising by Design's design method from Robin Landa and the campaign strategy used is AISAS. This interactive campaign includes designing several media as part of the AISAS strategy with the main media being the mobile site. It is hoped that these media can help provide parents to directly teaching their children on developing empathy for animals.

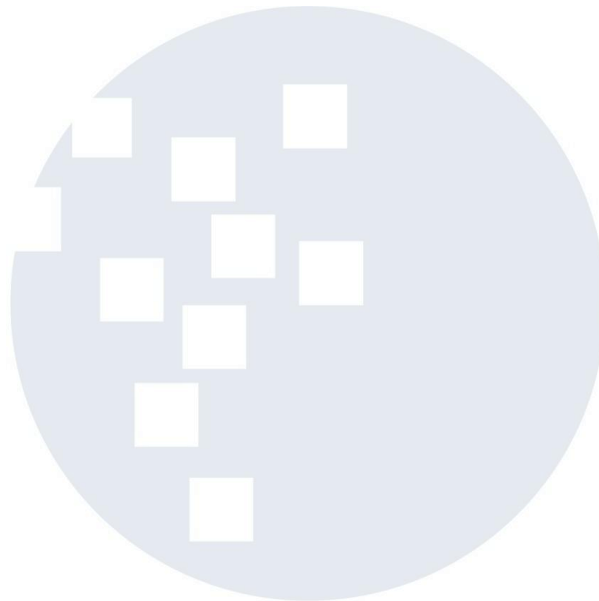
Keywords: *Interactive campaign, Childhood animal cruelty, Empathy for animals, Parents role*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT (English).....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
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	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Kampanye Sosial Interaktif	4
2.1.1 Jenis Kampanye	4
2.1.2 Tahapan Kampanye.....	5
2.1.3 Media Kampanye Interaktif.....	6
2.2 Interaktivitas	11
2.2.1 User to User	11
2.2.2 User to Documents	12
2.2.3 User to System.....	12
2.3 Mobile site.....	13
2.3.1 User Interface.....	13
2.3.2 User Experience	20
2.4 Childhood Animal Cruelty.....	26
2.4.1 Karakteristik Berdasarkan Tindakan Fisik.....	24

2.4.2 Karakteristik Berdasarkan Tindakan Psikologis	25
2.4.3 Faktor Penyebab <i>Childhood Animal Cruelty</i>	24
2.4.4 Dampak <i>Childhood Animal Cruelty</i>	24
2.5 Penelitian yang Relevan.....	287
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	31
3.1 Subjek Perancangan	31
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	32
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	34
3.3.1 Wawancara	34
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	37
3.3.3 Kuesioner	38
3.3.4 Studi Eksisting.....	37
3.3.5 Studi Referensi	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	51
4.1 Hasil Perancangan	51
4.1.1 <i>Overview</i>	51
4.1.2 <i>Strategy</i>	90
4.1.3 <i>Ideas</i>	90
4.1.4 <i>Design</i>	97
4.1.5 <i>Production</i>	112
4.1.6 <i>Implementation</i>	133
4.1.7 Kesimpulan Perancangan	134
4.2 Pembahasan Perancangan	134
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	135
4.2.2 Analisis Desain <i>Mobile Site</i>	137
4.2.3 Analisis Media Promosi.....	141
4.2.4 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	144
4.2.5 Anggaran	147
BAB V PENUTUP.....	156
5.1 Simpulan	156
5.2 Saran	157
DAFTAR PUSTAKA	xvii

LAMPIRAN.....	xix
----------------------	------------



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	28
Tabel 3.1 Pertanyaan Terkait Data Diri Responden.....	39
Tabel 3.2 Pertanyaan Terkait Peran Responden sebagai Orang Tua	40
Tabel 3.3 Pertanyaan Terkait Pengetahuan <i>Childhood Animal Cruelty</i>	41
Tabel 3.4 Pertanyaan Terkait Penggunaan Media.....	49
Tabel 4.1 Jawaban Terkait Data Diri Responden.....	58
Tabel 4.2 Jawaban Terkait Peran Responden sebagai Orang Tua	60
Tabel 4.3 Jawaban Terkait Pengetahuan <i>Childhood Animal Cruelty</i>	63
Tabel 4.4 Jawaban Terkait Penggunaan Media.....	84
Tabel 4.5 SWOT Kampanye <i>Animal Welfare</i> Indonesia	86
Tabel 4.6 SWOT Kampanye Bali <i>Animal Welfare</i> Indonesia.....	88
Tabel 4.7 SWOT Kampanye KPKJ	89
Tabel 4.8 Tabel AISAS	96
Tabel 4.9 Hasil <i>Alpha Test</i> Bagian 1.....	117
Tabel 4.10 Hasil <i>Alpha Test</i> Bagian 2.....	121
Tabel 4.11 Hasil <i>Alpha Test</i> Bagian 3.....	123
Tabel 4.12 Tabel Perhitungan Anggaran Media Utama.....	152
Tabel 4.13 Tabel Perhitungan Anggaran Biaya Media Sekunder.....	153
Tabel 4.14 Tabel Perhitungan Biaya Anggaran Keseluruhan.....	154



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Indonesia <i>Digital Report 2025: Social Media Use</i>	8
Gambar 2.2 Prinsip Gestalt	16
Gambar 2.3 <i>Color wheels</i>	17
Gambar 2.4 Aturan 60-30-10 pada <i>UI Design</i>	18
Gambar 2.5 <i>Typography</i>	19
Gambar 2.6 Elemen-elemen dalam <i>User Experience</i>	21
Gambar 2.7 Contoh <i>User Persona</i>	23
Gambar 2.8 Contoh <i>flowchart</i>	24
Gambar 2.9 Contoh simbol <i>flowchart</i>	24
Gambar 2.10 Contoh tahap pembuatan <i>prototype</i>	25
Gambar 4.1 Wawancara dengan Mariska Johana H, M.Psi, psikolog anak.....	54
Gambar 4.2 <i>Focus Group Discussion</i> dengan guru-guru TK	57
Gambar 4.3 Studi Eksisting Kampanye <i>Animal Welfare</i> Indonesia	86
Gambar 4.4 Studi Eksisting Kampanye Bali <i>Animal Welfare Association</i>	88
Gambar 4.5 Studi Eksisting Kampanye KPKJ.....	89
Gambar 4.6 Halaman <i>website World Animal Protection</i>	91
Gambar 4.7 Tampilan <i>website cyclemon</i>	91
Gambar 4.8 Tampilan akun <i>Instagram Sintesia Animalia Indonesia</i>	92
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Game Jentle Garden</i>	92
Gambar 4.10 Hasil <i>Mind Map</i>	93
Gambar 4.11 Alternatif <i>Big Idea</i>	94
Gambar 4.12 Alternatif <i>Big Idea</i> Tambahan.....	94
Gambar 4.13 <i>Big Idea</i> Terpilih dan <i>Tone of Voice</i>	94
Gambar 4.14 <i>Moodboard</i>	95
Gambar 4.15 Referensi Visual	95
Gambar 4.16 <i>Information Architecture</i>	97
Gambar 4.17 <i>Information Architecture</i> setelah iterasi.....	98
Gambar 4.18 <i>Flowchart</i>	99
Gambar 4.19 <i>Flowchart</i> setelah iterasi	99
Gambar 4.20 Warna analogus	100
Gambar 4.21 Warna primer terpilih	100
Gambar 4.22 Warna sekunder terpilih	101
Gambar 4.23 Pembagian 60-30-10 pada <i>color palatte</i>	101
Gambar 4.24 <i>Grid</i> yang digunakan pada <i>mobile site</i>	102
Gambar 4.25 <i>Grid</i> yang digunakan pada <i>feeds Instagram</i>	102
Gambar 4.26 <i>Low fidelity</i> awal	103
Gambar 4.27 <i>Low fidelity</i> setelah iterasi	103
Gambar 4.28 Ketiga jenis logo yang dirancang	104
Gambar 4.29 Sketsa Karakter Kisah Hewan.....	105
Gambar 4.30 Proses Pewarnaan Karakter Kisah Hewan	105

Gambar 4.31 Sketsa <i>Background</i> Kisah Hewan	106
Gambar 4.32 Proses Pewarnaan <i>Background</i> Kisah Hewan.....	106
Gambar 4.33 Sketsa Karakter untuk Fitur Kuis Karakter	107
Gambar 4.34 Proses Pewarnaan Karakter untuk Fitur Kuis Karakter	107
Gambar 4.35 <i>Background</i> Kuis Karakter.....	108
Gambar 4.36 Ilustrasi <i>Progress</i> Kuis Karakter	108
Gambar 4.37 Hasil Kuis Karakter Dr. Dolittle	109
Gambar 4.38 Hasil Kuis Karakter Snow White	109
Gambar 4.39 Hasil Kuis Karakter Shrek.....	110
Gambar 4.40 Hasil Kuis Karakter Cruella	110
Gambar 4.41 Tantangan Utama dan <i>Badge</i> Hasilnya	111
Gambar 4.42 Tantangan Tambahan Pertama dan <i>Badge</i> Hasilnya.....	111
Gambar 4.43 Tantangan Tambahan Kedua dan <i>Badge</i> Hasilnya	112
Gambar 4.44 Tantangan Tambahan Ketiga dan <i>Badge</i> Hasilnya	113
Gambar 4.45 Ilustrasi pada Informasi <i>Minizoo</i>	113
Gambar 4.46 Ilustrasi Hewan-hewan pada <i>Sub-fitur</i> Kenali	114
Gambar 4.47 Ilustrasi <i>Template Twibbon</i> dalam Format <i>Feeds</i> dan <i>Story</i>	114
Gambar 4.48 Sketsa <i>Button</i> dan <i>Icon</i>	115
Gambar 4.49 Pewarnaan dan <i>Shading Button</i> dan <i>Icon</i>	115
Gambar 4.50 <i>High Fidelity</i>	116
Gambar 4.51 Iterasi <i>Button</i> Navigasi Setelah <i>Alpha Test</i>	137
Gambar 4.52 Iterasi <i>Background</i> Konten Setelah <i>Alpha Test</i>	137
Gambar 4.53 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	140
Gambar 4.54 Perubahan setelah <i>beta test</i>	140
Gambar 4.55 <i>Button</i> Navigasi pada Bagian Bawah	141
Gambar 4.56 Halaman Utama <i>Mobile Site</i>	142
Gambar 4.57 Alur Baca Konten Fitur Pahlawan Hari Ini.....	142
Gambar 4.58 Halaman Fitur Apa Karaktermu	143
Gambar 4.59 Halaman Fitur Mari Belajar	144
Gambar 4.60 Contoh Interaktivitas <i>User</i>	144
Gambar 4.61 <i>Ads Banner Mobile Site</i>	145
Gambar 4.62 <i>Ads Instagram</i>	146
Gambar 4.63 <i>Mockup Instagram Post</i> dan <i>Story</i>	147
Gambar 4.64 <i>Instagram post</i>	148
Gambar 4.65 <i>Instagram story</i>	149
Gambar 4.66 <i>Mockup Sticker Pack</i>	150
Gambar 4.67 <i>Mockup pin</i>	150
Gambar 4.68 <i>Mockup Totebag</i>	151
Gambar 4.69 <i>Mockup Tumbler</i>	151

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xix
Lampiran Form Bimbingan.....	xxvii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxx
Lampiran <i>Transcript</i> Wawancara Narasumber	xxxi
Lampiran <i>Transcript Focus Group Discussion</i>	xli
Lampiran Hasil Kuesioner Data Kualitatif	xliv

