

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
MENGENAI TRADISI KONSUMSI IKAN DINGKIS
SAAT IMLEK DI KEPULAUAN RIAU**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Elicia

00000070516

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

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
MENGENAI TRADISI KONSUMSI IKAN DINGKIS
SAAT IMLEK DI KEPULAUAN RIAU**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Gelar Sarjana Seni & Desain

Elicia

00000070516

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Elicia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070516
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul: **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI**
INTERAKTIF MENGENAI TRADISI KONSUMSI IKAN DINGKIS SAAT
IMLEK DI KEPULAUAN RIAU

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, 5 Januari 2026



Elicia

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Elicia
NIM : 00000070516
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
MENGENAI TRADISI KONSUMSI IKAN DINGKIS
SAAT IMLEK DI KEPULAUAN RIAU

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, 5 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Elicia

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
MENGENAI TRADISI KONSUMSI IKAN DINGKIS
SAAT IMLEK DI KEPULAUAN RIAU**

Oleh

Nama Lengkap : Elicia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070516
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026
Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

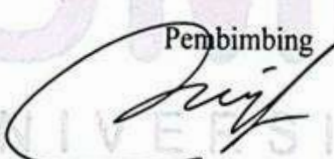
Ketua Sidang


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703 / 074901

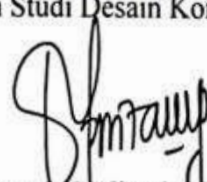
Penguji


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801 / 034812

Pembimbing


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601 / 081434

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 : Elicia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070516
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
INTERAKTIF MENGENAI TRADISI
KONSUMSI IKAN DINGKIS SAAT
IMLEK DI KEPUALAUN RIAU

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, 5 Januari 2026



(Elicia)

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif mengenai Tradisi Konsumsi Ikan Dingkis saat Imlek di Kepulauan Riau.” Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Mengucapkan terima kasih kepada:

Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan berkat bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Dengan itu, penulis hendak menyampaikan 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. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. David Liang, Bs.c. Hons., selaku narasumber ahli tradisi Tionghoa di Kepulauan Riau.
6. Lily, selaku orang tua yang aktif menjalankan tradisi konsumsi Ikan Dingkis di Kepulauan Riau.
7. Anak-anak Sekolah Pelita Utama. Sebagai narasumber yang telah berpartisipasi dalam proses diskusi bersama.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teddy Kurniawan, yang telah memberikan dukungan terbesar

10. Teman-teman dalam kelompok bimbingan yang telah memberikan banyak masukan serta saran berharga selama menjalani proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

Semoga perancangan buku ilustrasi interaktif ini dapat memberikan manfaat bagi pelestarian tradisi Tionghoa serta menjadi referensi pembaca di Kepulauan Riau.

Tangerang, 5 Januari 2026



(Elicia)



PERANCANGAN ILUSTRASI INTERAKTIF MENGENAI TRADISI KONSUMSI IKAN DINGKIS SAAT IMLEK DI KEPULAUAN RIAU

(Elicia)

ABSTRAK

Tradisi konsumsi Ikan Dingkis saat peryaan Imlek merupakan warisan tradisi yang dilakukan turun temurun dari komunitas Tionghoa yang tinggal di Kepulauan Riau. Akan tetapi, tradisi ini mulai menghilang dan dilupakan seiring perkembangan zaman, karena informasi yang disebarkan hanya melalui cerita langsung secara verbal, tidak dari media yang terdokumentasi. Selain itu, tradisi ini tidak tersebar luas dan hanya bergantung pada ingatan dan cerita keluarga. Dengan ini, anak-anak keturunan Tionghoa semakin jarang dan tidak konsisten dalam menjalankan tradisi ini. Berdasarkan gagasan tersebut, penulis bertujuan melakukan perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai konsumsi Ikan Dingkis saat Imlek di Kepulauan Riau. Perancangan ini akan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan wawancara dengan ahli tradisi Tionghoa. Perancangan ini menjadi penting karena tidak adanya dokumentasi serta minimnya media visual atau interaktif, terutama buku cerita ilustrasi interaktif yang sesuai dengan kemampuan anak, menyebabkan tradisi konsumsi Ikan Dingkis sulit dipahami dan kurang menarik.

Kata kunci: Buku Ilustrasi Interaktif, Ikan Dingkis, Kepulauan Riau



**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF
MENGENAI TRADISI KONSUMSI IKAN DINGKIS
SAAT IMLEK DI KEPULAUAN RIAU**

(Elicia)

ABSTRACT (English)

The tradition of consuming Dingkis fish during Chinese New Year celebrations is a cultural heritage passed down through generations by the Chinese community living in the Riau Archipelago. However, this tradition has begun to fade and be forgotten over time, as information is transmitted only through verbal storytelling and not through documented media. Furthermore, the tradition is not widely disseminated and relies solely on family memories and narratives. As a result, children of Chinese descent are increasingly less consistent in maintaining this tradition. Based on this concern, the author aims to design an interactive illustration book about the consumption of Dingkis fish during Chinese New Year in the Riau Archipelago. This design will employ a qualitative method with a case study approach and interviews with experts in Chinese traditions. The project is considered important because the absence of documentation and the limited availability of visual or interactive media, especially interactive illustrated storybooks tailored to children's abilities, makes the Dingkis fish consumption tradition difficult to understand and less engaging.

Keywords: *Interactive Illustration Book, Dingkis Fish, Riau Archipelago*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
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.....	5
2.1 Buku Interaktif.....	5
2.1.1 Jenis Buku Interaktif.....	5
2.1.2 Buku Ilustrasi	12
2.1.3 Prinsip Desain Buku Interaktif.....	40
2.2 Tradisi Tionghoa di Kepulauan Riau.....	42
2.2.1 Imlek.....	42
2.2.3 Kepulauan Riau.....	44
2.3 Penelitian yang Relevan.....	45
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	47
3.1 Subjek Perancangan	47
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	48

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	50
3.3.1 Wawancara	50
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	54
3.3.3 Studi Referensi	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	56
4.1 Hasil Perancangan	56
4.1.1 <i>Empathize</i>	56
4.1.2 <i>Define</i>	77
4.1.3 <i>Ideate</i>	83
4.1.4 <i>Prototype</i>	133
4.1.5 <i>Test</i>	135
4.1.6 Hasil Perbaikan	144
4.1.7 Kesimpulan Perancangan	145
4.2 Pembahasan Perancangan	146
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	146
4.2.2 Analisis Perancangan Alur Cerita	147
4.2.3 Analisis Pemilihan Warna	148
4.2.4 Analisis Tipografi	150
4.2.5 Analisis Perancangan Karakter	151
4.2.6 Analisis Perancangan Ilustrasi	153
4.2.7 Analisis Perancangan Sampul Buku	154
4.2.8 Analisis Perancangan <i>Layout</i> Buku	155
4.2.9 Analisis Perancangan <i>Grid</i> Buku	156
4.2.10 Analisis Interaktivitas Buku	157
4.2.11 Analisis Perancangan <i>Merchandise</i>	158
4.2.12 Anggaran	164
4.2.13 Kesimpulan Perancangan	167
BAB V PENUTUP	168
5.1 Simpulan	168
5.2 Saran	169
DAFTAR PUSTAKA	171
LAMPIRAN	176

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	45
Tabel 4.1 Tabel A Butterfly Smile.....	71
Tabel 4.2 Tabel SWOT Danau Angsa	73
Tabel 4.3 Tabel SWOT The Little Mermaid.....	76
Tabel 4.4 Creative Brief.....	77
Tabel 4.5 Storyline.....	104
Tabel 4.6 Tabel Spesifikasi Sticker Pack.....	126
Tabel 4.7 Tabel Spesifikasi Pembatas Buku	127
Tabel 4.8 Tabel Spesifikasi Kaos Kaki.....	128
Tabel 4.9 Tabel Spesifikasi Kaos Kaki.....	129
Tabel 4.10 Tabel Spesifikasi Tote Bag	130
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Poster	131
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Standing Banner	132
Tabel 4.13 Tabel Pertanyaan Kuesioner	136
Tabel 4.14 Tabel Persentase Skala Likert.....	138
Tabel 4.15 Tabel Persentase Analisa Desain	139
Tabel 4.16 Tabel Persentase Analisa Konten.....	140
Tabel 4.17 Tabel Persentase Analisa Interaktivitas	141
Tabel 4.18 Tabel Biaya Jasa	164
Tabel 4.18 Tabel Produksi Buku.....	164
Tabel 4.19 Tabel Biaya Media Offline	165
Tabel 4.20 Tabel Biaya Produksi Gimmick.....	166
Tabel 4.21 Tabel Biaya Produksi Merchandise	166
Tabel 4.22 Tabel Harga Penjualan Buku	167

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Buku Pop-Up	6
Gambar 2.2 Contoh Buku Peek a Boo	6
Gambar 2.3 Contoh Buku Pull Tab	7
Gambar 2.4 Contoh Buku Hidden Object	8
Gambar 2.5 Contoh Buku Games	9
Gambar 2.6 Contoh Buku Participation	10
Gambar 2.7 Contoh Buku Play a Song	10
Gambar 2.8 Contoh Buku Touch and Feel	11
Gambar 2.9 Gambar Font untuk Anak-Anak	13
Gambar 2.10 Gambar Warna Kontras	14
Gambar 2.11 Warna Dingin	15
Gambar 2.12 Warna Hangat	15
Gambar 2.11 Gambar Point of View	16
Gambar 2.12 Gambar Storytelling	19
Gambar 2.13 Contoh Storytelling Pendidikan	20
Gambar 2.14 Contoh Fabel	20
Gambar 2.15 Contoh Cerita Rakyat	21
Gambar 2.16 Contoh Mendongeng	22
Gambar 2.17 Contoh Alur Baca	23
Gambar 2.18 Layout Buku Ilustrasi	23
Gambar 2.19 Contoh Tebaran atau Spread	24
Gambar 2.20 Contoh Satu Halaman atau Spread	25
Gambar 2.21 Contoh Lepas atau Spot	26
Gambar 2.22 Contoh Single-Column Grid	27
Gambar 2.23 Contoh Two-Column Grid	27
Gambar 2.24 Contoh Multicolumn Grid	28
Gambar 2.25 Contoh Modular Grid	29
Gambar 2.26 Contoh Hierarchical Grid	30
Gambar 2.27 Komponen Buku	30
Gambar 2.28 Contoh Ilustrasi Realistik	35
Gambar 2.29 Contoh Ilustrasi Dekoratif	36
Gambar 2.30 Contoh Ilustrasi Kartunis	37
Gambar 2.31 Contoh Ilustrasi Ekspresionis	38
Gambar 4.1 Wawancara dengan David Liang, B.Sc.Hons.	58
Gambar 4.2 Wawancara dengan Lily	60
Gambar 4.4 Focus Group Discussion dengan 8 Responden	64
Gambar 4.5 Observasi Perpustakaan Umum Kota Batam	66
Gambar 4.6 Observasi Perpustakaan Muhammad Sani	67
Gambar 4.7 Observasi Gramedia Batam City Square & Grand Batam Mall	68
Gambar 4.8 Sampul Buku A Butterfly Smile	70

Gambar 4.9 Sampul Buku Danau Angsa	72
Gambar 4.10 Sampul Buku The Little Mermaid	75
Gambar 4.11 User Persona.....	79
Gambar 4.12 User Journey.....	80
Gambar 4.12 Empathy Map	81
Gambar 4.13 Mind Map.....	83
Gambar 4.14 Big Idea	84
Gambar 4.15 Big Idea	86
Gambar 4.16 Alternatif Key Visual	87
Gambar 4.17 Color Pallete.....	89
Gambar 4.18 Tipografi.....	90
Gambar 4.19 Referensi Gaya Ilustrasi	91
Gambar 4.20 Eksplorasi Gaya Visual Alin.....	92
Gambar 4.21 Finalisasi Karakter Alin	92
Gambar 4.22 Eksplorasi Gaya Visual Hion	93
Gambar 4.23 Finalisasi Karakter Hion.....	94
Gambar 4.24 Eksplorasi Gaya Karakter Raja	94
Gambar 4.25 Finalisasi Karakter Raja	95
Gambar 4.26 Eksplorasi Gaya Karakter Mama	96
Gambar 4.27 Finalisasi Karakter Mama	97
Gambar 4.28 Eksplorasi Gaya Visual Makhluk-Makhluk.....	97
Gambar 4.29 Eksplorasi Gaya Visual Pelayan Qilin	98
Gambar 4.30 Finalisasi Karakter Pelayan.....	98
Gambar 4.30 Eksplorasi Gaya Visual Sun Wukong	99
Gambar 4.31 Finalisasi Karakter Sun Wukong.....	99
Gambar 4.32 Eksplorasi Gaya Visual Nian	100
Gambar 4.33 Finalisasi Karakter Nian.....	100
Gambar 4.32 Eksplorasi Gaya Visual Taotie.....	101
Gambar 4.33 Finalisasi Karakter Taotie	101
Gambar 4.34 Eksplorasi Gaya Visual Huli Jing	102
Gambar 4.35 Finalisasi Karakter Huli Jing.....	102
Gambar 4.35 Flatplan.....	103
Gambar 4.36 Proses Sketsa Sampul Buku	113
Gambar 4.36 Finalisasi Sampul Buku.....	114
Gambar 4.37 Spine Sampul Buku.....	114
Gambar 4.38 Aset Ikan Dingkis.....	115
Gambar 4.39 Aset Ikan Koi	116
Gambar 4.39 Aset Gunung, Pattern, dan Lampion	116
Gambar 4.40 Referensi Perancangan Istana Tiongkok	117
Gambar 4.41 Sketsa dan Coloring Istana Tiongkok	117
Gambar 4.42 Finalisasi Istana Tiongkok	118
Gambar 4.43 Penggunaan Single Column Grid.....	119
Gambar 4.44 Finalisasi Two Column Grid.....	119

Gambar 4.45 Finalisasi Modular Grid	119
Gambar 4.46 Interaktivitas Lift-the-Flap	120
Gambar 4.47 Interaktivitas Lift-the-Flap	121
Gambar 4.48 Sketsa Interaktivitas Tunnel Book	121
Gambar 4.49 Interaktivitas Tunnel Book	122
Gambar 4.50 Sketsa Interaktivitas Pop-Up	123
Gambar 4.51 Sketsa Interaktivitas Pop-Up	123
Gambar 4.52 Sketsa Interaktivitas Pull-Tab dan Velcro Interaction	124
Gambar 4.53 Interaktivitas Pull-Tab dan Velcro Interaction	124
Gambar 4.54 Packaging Sticker Pack	125
Gambar 4.55 Isi dari Sticker Pack	126
Gambar 4.56 Pembatas Buku	127
Gambar 4.57 Kaos Kaki	128
Gambar 4.58 Kaos	129
Gambar 4.59 Kaos	130
Gambar 4.60 Poster	131
Gambar 4.61 Standing Banner	132
Gambar 4.62 Sketsa Komprehensif Low-Resolution	133
Gambar 4.63 High-Resolution	135
Gambar 4.64 Alpha Test pada Prototype Day	136
Gambar 4.65 Perbaikan Grid Sebelum dan Sesudah	144
Gambar 4.66 Focus Group Discussion Beta Test	147
Gambar 4.67 Analisa Pemilihan Warna	149
Gambar 4.68 Pengaplikasian Tipografi pada Karya	151
Gambar 4.69 Analisa Desain Karakter	152
Gambar 4.70 Analisa Gaya Ilustrasi	153
Gambar 4.71 Analisa Sampul Buku	154
Gambar 4.72 Pembagian Kategori Spread dan Non-Spread	155
Gambar 4.73 Pengaplikasian White Space	156
Gambar 4.74 Analisa Grid pada Buku	156
Gambar 4.75 Analisa Interaktivitas pada Buku	157
Gambar 4.76 Tote Bag	159
Gambar 4.77 Pembatas Buku	159
Gambar 4.78 Kaos Kaki	160
Gambar 4.79 Kaos	161
Gambar 4.80 Sticker Pack	161
Gambar 4.81 Poster	162
Gambar 4.82 Standing Banner	163

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	176
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	178
Lampiran 3 Non-Disclosure Agreement Wawancara David Liang, B.Sc. Hons	180
Lampiran 4 Non-Disclosure Agreement Wawancara Lily.....	181
Lampiran 5 Non-Discolusre Agreement FGD SD Pelita Utama	182
Lampiran 6 Non-Discolusre Agreement FGD Beta Test Narasumber 1	183
Lampiran 7 Non-Discolusre Agreement FGD Beta Test Narasumber 2	184
Lampiran 8 Non-Discolusre Agreement FGD Beta Test Narasumber 3	185
Lampiran 9 Non-Discolusre Agreement FGD Beta Test Narasumber 4	186
Lampiran 10 Non-Discolusre Agreement FGD Beta Test Narasumber 5	187
Lampiran 11 Consent Form	188
Lampiran 12 Hasil Kuesioner Alpha Test.....	189
Lampiran 13 Transkrip Wawancara David Liang BSc.Hons.	200
Lampiran 14 Transkrip Wawancara Lily	203
Lampiran 15 Transkrip Wawancara Alnurul Gheulia.....	206
Lampiran 16 Transkrip Focus Group Discussion	214
Lampiran 17 Transkrip Focus Group Discussion Beta Test	220
Lampiran 18 Dokumentasi Wawancara	224
Lampiran 19 Dokumentasi Focus Group Discussion.....	225
Lampiran 20 Dokumentasi Observasi.....	226

