

PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI POLA ASUH

***POSITIVE DISCIPLINE* KEPADA ORANG TUA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Ollivia Kahfi
00000075537

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

**PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI POLA ASUH
POSITIVE DISCIPLINE KEPADA ORANG TUA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

**Ollivia Kahfi
00000075537**

**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 : Ollivia Kahfi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075537
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI POLA ASUH *POSITIVE DISCIPLINE* KEPADA ORANG TUA

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, 12 Januari 2026



Ollivia Kahfi

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ollivia Kahfi
NIM : 00000075537
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI POLA
ASUH *POSITIVE DISCIPLINE* KEPADA ORANG
TUA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artificial (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 Artificial (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, 12 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Ollivia Kahfi

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI POLA ASUH *POSITIVE DISCIPLINE* KEPADA ORANG TUA

Oleh
Nama Lengkap : Ollivia Kahfi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075537
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 12 Januari 2026
Pukul 10.30 s.d. 11.15 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 : Ollivia Kahfi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075537
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN KAMPANYE
MENGENAI POLA ASUH *POSITIVE*
DISCIPLINE KEPADA ORANG TUA**

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, 12 Januari 2026



Ollivia Kahfi

* 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 karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini sebagai salah satu syarat kelulusan di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara. Proposal ini berjudul “Perancangan Kampanye mengenai Pola Asuh *Positive Discipline* kepada Orang Tua”, yang bertujuan untuk mendorong orang tua menerapkan *Positive discipline* melalui pengenalan terhadap temperamen anak, sehingga pola asuh dapat lebih sesuai dengan kebutuhan anak, serta mendukung perkembangan perilaku anak sejak dini.

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, serta semangat yang tulus. Penulis sangat berterima kasih dan bersyukur atas setiap kesempatan belajar selama tugas akhir ini.
5. Vinesia Febrianti, selaku psikologi anak, serta narasumber orang tua lainnya, atas dukungan dan kerja samanya selama penulisan tugas akhir ini.
6. Kepada keluarga tercinta, Bapak (Alm.) Olav Syarief Kahfi, Ibunda Marissa, Bapak Realino Pietra, Adik Kenna Arunya Wijaya, Bapak Mohammad Danyal dan Ibu Patricia Wulandina yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Kepada sahabat-sahabat penulis, Mikasa, Salma Shabila, Hibar Teguh, Precia Arcelia, Anastasya Lyra Rossa, Enos Yudha, Ignatius Saddhu, Fayola Gunawan, Andi Athallah, Valentino Evan, Ernesto Leonardus, Maman Fvndy, Muhammad Hamdi, Nathaniela Diva, yang telah memberikan dukungan baik

secara moral dan material yang diberikan hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan.

8. Kepada rekan-rekan bimbingan, terima kasih atas dukungan atas kebersamaan, serta semangat yang terjalin melalui diskusi dan berbagi informasi selama proses penyusunan penelitian ini.
9. Semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Harapan penulis ini, semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dalam memperkaya pengetahuan di bidang desain. Selain itu, penulis berharap karya dapat menjadi acuan, inspirasi, dan bahan evaluasi yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya. Dengan demikian, karya ini diharapkan mampu memberikan nilai tambah baik secara akademis maupun praktis.

Tangerang, 12 Januari 2026



Ollivia Kahfi



PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI POLA ASUH

POSITIVE DISCIPLINE KEPADA ORANG TUA

Ollivia Kahfi

ABSTRAK

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa meskipun banyak orang tua memahami pentingnya komunikasi yang hangat dan responsif, praktik yang terjadi masih didominasi oleh pola asuh yang cenderung otoriter dan koersif. Situasi ini sering kali memicu perilaku kasar pada anak, menurunkan kualitas hubungan emosional, dan menimbulkan dampak jangka panjang pada hubungan antara orang tua dan anak. Tantangan utama yang muncul adalah kurangnya pemahaman mengenai temperamen anak serta bagaimana menyesuaikan cara pengasuhan agar lebih selaras dengan kebutuhan emosional mereka. Berdasarkan masalah ini, penelitian ini merancang sebuah kampanye berbasis digital untuk meningkatkan kesadaran dan membantu orang tua menerapkan pendekatan *Positive Discipline*. Proses perancangan mengikuti lima tahap *Design Thinking* oleh Brown dengan metode kualitatif melalui wawancara, FGD, dan studi literatur. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah *website* kampanye yang menggunakan strategi AISAS untuk mendorong perubahan perilaku secara bertahap. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat memotivasi orang tua untuk mengenali emosi, memahami temperamen anak, dan membangun pola asuh yang lebih sehat dan suportif.

Kata kunci: *Positive Discipline*, Pola Asuh, Temperamen



THE DESIGN OF A CAMPAIGN ON POSITIVE DISCIPLINE

PARENTING FOR PARENTS

Ollivia Kahfi

ABSTRACT (English)

Various studies show that although many parents understand the importance of warm and responsive communication, parenting practices are still largely dominated by authoritarian and coercive approaches. This situation often triggers aggressive behavior in children, reduces the quality of emotional connection, and creates long-term impacts on the parent–child relationship. The main challenge that emerges is the limited understanding of children’s temperaments and how to adjust parenting styles to align better with their emotional needs. Responding to this issue, this research designs a digital-based campaign aimed at increasing awareness and helping parents apply the Positive Discipline approach. The design process follows the five stages of Design Thinking by Brown, using qualitative methods through interviews, focus group discussions, and literature studies. The final outcome is a campaign website that adopts the AISAS strategy to encourage gradual behavior change. The findings indicate that interactive digital media can motivate parents to recognize their emotions, understand their child’s temperament, and build healthier and more supportive parenting practices.

Keywords: *Positive Discipline, Parenting, Temperament*

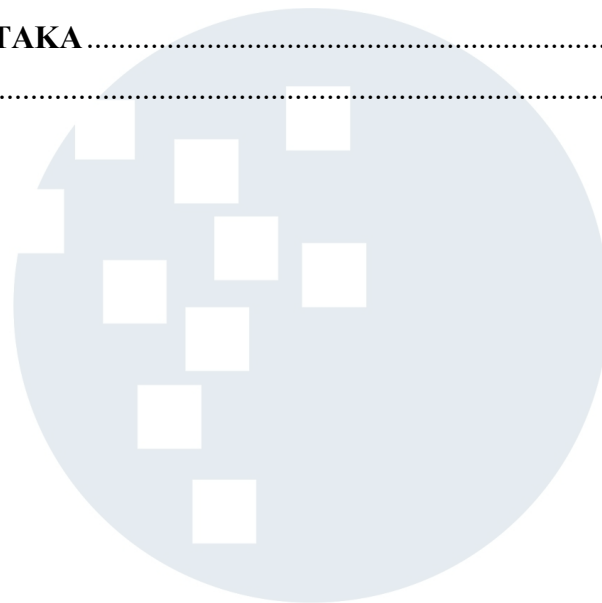


DAFTAR ISI

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.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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 Kampanye	5
2.1.1 Tujuan Kampanye	5
2.1.2 Jenis Kampanye	6
2.1.3 Konsep Kampanye	7
2.1.4 Persuasi dalam Kampanye.....	9
2.1.5 Strategi Kampanye.....	10
2.1.6 Media Kampanye	12
2.2 Website	17
2.2.1 Elemen dan Prinsip Desain pada Website	18
2.2.2 Metode Perancangan Website.....	18
2.2.3 Anatomi Website	20
2.2.4 Grid dan Layout pada Website.....	28
2.2.5 Tipografi dan Copywriting pada Website.....	28

2.2.6 Warna.....	30
2.2.7 Ilustrasi.....	32
2.2.8 User Interface/User Experience.....	33
2.3 <i>Positive Discipline</i>	34
2.3.1 Keunggulan <i>Positive Discipline</i>	36
2.3.2 Pendidikan dan Perkembangan Anak	36
2.3.3 Peran Orang Tua.....	37
2.3.4 Temperamen Anak dan Pengaruhnya	38
2.3.5 Penerapan <i>Positive Discipline</i> pada Anak	39
2.4 Penelitian yang Relevan.....	40
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	44
3.1 Subjek Perancangan	44
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	46
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	48
3.3.1 Wawancara	48
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	54
3.3.3 Studi Eksisting.....	56
3.3.4 Studi Referensi	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	58
4.1 Hasil Perancangan	58
4.1.1 <i>Empathize</i>	58
4.1.2 <i>Define</i>	83
4.1.3 <i>Ideate</i>	96
4.1.4 <i>Prototype</i>	114
4.1.5 <i>Test</i>	127
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	132
4.2 Pembahasan Perancangan.....	133
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	133
4.2.2 Analisis Elemen Visual	139
4.2.3 Analisis <i>Layout UI Website</i>	145
4.2.4 Analisis Desain <i>Social Media Ads</i>	162
4.2.5 Analisis Desain Instagram Feeds	163
4.2.6 Analisis Desain Instagram Story	166
4.2.7 Analisis Desain <i>Web Ads</i>	167

4.2.8 Analisis Desain Poster	169
4.2.9 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	171
4.2.10 Anggaran	175
BAB V PENUTUP	178
5.1 Simpulan	178
5.2 Saran.....	179
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xxii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	40
Tabel 4.1 Analisis SWOT Website Paras.or.id.....	73
Tabel 4.2 Analisis SWOT Website Popmama.com	75
Tabel 4.3 Analisis SWOT <i>Kampanye</i> ChildFund.id.....	77
Tabel 4.4 Analisis UI/UX Website Kejarcita.id.....	79
Tabel 4.5 Analisis UI/UX Website Race to Praise	81
Tabel 4.6 Analisis UI/UX Website Headspace.com	83
Tabel 4.7 Tabel Strategi dan Taktik Pesan.....	90
Tabel 4.8 Tabel Timeline Perancangan.....	94
Tabel 4.9 Analisis UI/UX <i>Website</i> headspace.com	98
Tabel 4.10 Alternatif <i>Typography</i>	103
Tabel 4.11 Media Sekunder	124
Tabel 4.12 Interval Likert	128
Tabel 4.13 Hasil Alpha Test.....	128
Tabel 4.14 Anggaran.....	175



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Stages of Change Theory	9
Gambar 2.2 Model AIDMA dan AISAS.....	10
Gambar 2.3 Media Above the Line.....	12
Gambar 2.4 Media Below the Line	13
Gambar 2.5 Media Through the Line.....	13
Gambar 2.6 Homepage Website	17
Gambar 2.7 User-centered design (UCD).....	19
Gambar 2.8 Anatomi Header	21
Gambar 2.9 Anatomi Navigation	22
Gambar 2.10 Anatomi Navigation	23
Gambar 2.11 Anatomi Navigation	24
Gambar 2.12 Anatomi Navigation	25
Gambar 2.13 Anatomi Navigation	26
Gambar 2.14 Anatomi Navigation	27
Gambar 2.15 Contoh Grid dan Layout Website.....	28
Gambar 2.16 Contoh Copywriting Website.....	29
Gambar 2.17 Contoh Anatomi Typography.....	29
Gambar 2.18 Contoh Copywriting Website.....	30
Gambar 2.19 Colour Wheel	31
Gambar 2.20 Contoh UI/UX Website.....	33
Gambar 2.21 Building blocks anak.....	38
Gambar 4.1 Wawancara dengan Psikolog Anak.....	59
Gambar 4.2 Wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Dasar	62
Gambar 4.3 Wawancara dengan Kepala Sekolah Dasar	63
Gambar 4.4 Wawancara dengan Guru Sekolah Dasar	65
Gambar 4.5 FGD dengan Orang Tua	66
Gambar 4.6 Tampilan website headspace.com.....	72
Gambar 4.7 Elemen website headspace.com	73
Gambar 4.8 Tampilan halaman website popmama.com	74
Gambar 4.9 Tampilan halaman website ChildFund.id.....	76
Gambar 4.10 Tampilan website kejarcita.id	78
Gambar 4.11 Elemen website kejarcita.id.....	78
Gambar 4.12 Tampilan website Raise to Praise.....	80
Gambar 4.13 Elemen website Raise to Praise.....	80
Gambar 4.14 Tampilan halaman awal website headspace.com	82
Gambar 4.15 Tampilan website headspace.com	82
Gambar 4.16 User Persona 1	84
Gambar 4.17 User Persona 2.....	86
Gambar 4.18 User Persona 3.....	87
Gambar 4.19 Empathy Map target audiens.....	89
Gambar 4.20 Tabel Strategi media AISAS	91
Gambar 4.21 Logo School of Parenting.....	95
Gambar 4.22 Mindmap	96
Gambar 4.23 Moodboard	100

Gambar 4.24 Reference.....	101
Gambar 4.25 Alternatif warna 1.....	102
Gambar 4. 26 Alternatif warna 2.....	102
Gambar 4.27 Sketsa logo	104
Gambar 4.28 Alternatif logo 1	104
Gambar 4.29 Alternatif logo 2	105
Gambar 4.30 Finalisasi Logo	105
Gambar 4.31 Information Architecture.....	106
Gambar 4.32 Flowchart 1.....	107
Gambar 4.33 Flowchart 2.....	108
Gambar 4.34 Prototype Wireframe	109
Gambar 4.35 Key Visual 1	110
Gambar 4.36 Key Visual 2.....	111
Gambar 4.37 Key Visual 3	112
Gambar 4.39 Grid dan Layout website	115
Gambar 4.40 Low Fidelity	116
Gambar 4.41 Low fidelity halaman about.....	116
Gambar 4.42 <i>Low fidelity</i> halaman <i>quiz</i> tes temperamen	117
Gambar 4.43 <i>Low fidelity</i> halaman hasil tes temperamen.....	118
Gambar 4.44 <i>Sketsa Ilustrasi</i>	119
Gambar 4.45 <i>Final</i> Ilustrasi karakter	120
Gambar 4.46 Seluruh Ilustrasi karakter	120
Gambar 4.47 Ikonografi <i>Website</i>	121
Gambar 4.48 <i>High fidelity Website</i>	122
Gambar 4.49 <i>Prototyping high fidelity</i> sebelum <i>beta test</i>	123
Gambar 4.50 Desain Instagram Feeds	124
Gambar 4.51 Media Web ads.....	125
Gambar 4.52 Media Poster.....	126
Gambar 4.53 <i>Alpha Test</i>	127
Gambar 4.54 Revisi <i>Alpha Test 1</i>	131
Gambar 4.55 Revisi <i>Alpha Test 2</i>	131
Gambar 4.56 Revisi <i>Alpha Test 3</i>	131
Gambar 4.57 <i>Beta test 1</i>	135
Gambar 4.58 <i>Beta test 2</i>	136
Gambar 4.59 <i>Beta Test 3</i>	137
Gambar 4.60 Contoh Penerapan Warna 1	140
Gambar 4.61 Contoh Penerapan Warna 2	141
Gambar 4.62 Contoh Penerapan <i>Logo</i>	141
Gambar 4.63 Contoh Penerapan Ilustrasi 1.....	142
Gambar 4.64 Contoh Penerapan Ilustrasi 2.....	143
Gambar 4.65 Contoh Penerapan Ilustrasi 3.....	143
Gambar 4.66 Contoh Penerapan Ilustrasi 2.....	144
Gambar 4.67 Contoh Penerapan Tipografi	145
Gambar 4.68 Analisis halaman <i>Homepage</i>	147
Gambar 4.69 Analisis halaman <i>About</i>	148
Gambar 4.70 Analisis halaman <i>Parent</i>	149

Gambar 4.71 Analisis halaman <i>Parent UI</i> tes refleksi.....	150
Gambar 4.72 Analisis halaman <i>Parent UI</i> hasil tes pola asuh.....	150
Gambar 4.73 Analisis halaman <i>Parent UI</i> tes temperamen.....	151
Gambar 4.74 Analisis halaman <i>Parent UI</i> hasil tes temperamen	152
Gambar 4.75 Analisis halaman <i>Parent UI</i> mengenal emosi diri	153
Gambar 4.76 Analisis halaman <i>Emotion</i>	154
Gambar 4.77 Analisis halaman <i>Child</i>	155
Gambar 4.78 Analisis halaman <i>Child UI</i> kuis dan hasil kuis	156
Gambar 4.79 Analisis halaman <i>Child UI</i> hasil <i>matching</i> 1.....	157
Gambar 4.80 Analisis halaman <i>Child UI</i> hasil <i>matching</i> 2.....	158
Gambar 4.81 Analisis halaman <i>Resources 1</i>	159
Gambar 4.82 Analisis halaman <i>Resources 2</i>	160
Gambar 4.83 Analisis halaman <i>Community</i>	161
Gambar 4.84 Contoh Penerapan Instagram Story <i>Ads</i>	162
Gambar 4.85 <i>Mockup</i> Instagram Feeds 1	164
Gambar 4.86 <i>Mockup</i> Instagram Feeds 2.....	165
Gambar 4.87 <i>Mockup</i> Instagram Feeds 3	165
Gambar 4.88 <i>Mockup</i> Instagram Story	167
Gambar 4.89 <i>Mockup Web ads</i> 1	168
Gambar 4.90 <i>Mockup Web ads</i> 2	169
Gambar 4.91 <i>Mockup</i> Poster	170
Gambar 4.92 <i>Mockup Wristband</i>	171
Gambar 4.93 <i>Mockup</i> Kartu Koneksi.....	172
Gambar 4.94 <i>Mockup</i> Jurnal Refleksi.....	173
Gambar 4.95 <i>Mockup</i> Sticker Pack.....	174



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xxii
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	xxxii
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Psikolog anak	xxxvii
Lampiran 4 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wakil Kepala Sekolah SD	xxxviii
Lampiran 5 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Kepala Sekolah SD	xxxix
Lampiran 6 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Guru SD	xl
Lampiran 7 <i>Non-Disclosure Statement</i>	xli
Lampiran 8 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD Orang Tua 1	xlvi
Lampiran 9 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD Orang Tua 2	xlii
Lampiran 10 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD Orang Tua 3	xliii
Lampiran 11 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD Orang Tua 4	xliv
Lampiran 12 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD Orang Tua 5	xlvi
Lampiran 13 <i>Non-Disclosure Agreement</i> FGD Orang Tua 6	lvii
Lampiran 14 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Beta Test 1	lviii
Lampiran 15 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Beta Test 2	lix
Lampiran 16 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Beta Test 3	l
Lampiran 17 Transkrip Wawancara dengan Psikolog Anak.....	li
Lampiran 18 Transkrip Wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Dasar.....	lxi
Lampiran 19 Transkrip Wawancara dengan Kepala Sekolah Dasar.....	lxiv
Lampiran 20 Transkrip Wawancara dengan Guru Pendidikan Dasar.....	lxvi
Lampiran 21 Transkrip FGD dengan 6 Orang Tua.....	lxviii
Lampiran 22 Transkrip Beta Test 1	lxxi
Lampiran 23 Transkrip Beta Test 2	lxxiii
Lampiran 24 Transkrip Beta Test 3	lxxv
Lampiran 25 Dokumentasi Wawancara dengan Psikolog Anak.....	lxxvii
Lampiran 26 Dokumentasi Wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Dasar.....	lxxvii
Lampiran 27 Dokumentasi Wawancara dengan Kepala Sekolah Dasar.....	lxxviii
Lampiran 28 Dokumentasi Wawancara dengan Guru Pendidikan Dasar.....	lxxviii
Lampiran 29 Dokumentasi FGD dengan 6 Orang Tua.....	lxxix
Lampiran 30 Dokumentasi Beta Test 1.....	lxxix
Lampiran 31 Dokumentasi Beta Test 2.....	lxxix
Lampiran 32 Dokumentasi Beta Test 3.....	lxxx