

**PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF MENGENAI
SEKSISME VERBAL TERHADAP *GAMERS* WANITA DALAM
KOMUNITAS VALORANT**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Kezia Aurelia Sulistyo Putri
00000069431**

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF MENGENAI
SEKSISME VERBAL TERHADAP *GAMERS* WANITA DALAM
KOMUNITAS VALORANT**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Kezia Aurelia Sulistyo Putri

00000069431

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 : Kezia Aurelia Sulistyo Putri

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069431

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN WEBSITE INTERAKTIF MENGENAI SEKSISME
VERBAL TERHADAP GAMERS WANITA DALAM KOMUNITAS
VALORANT**

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 Desember 2025



Kezia Aurelia Sulistyo Putri

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kezia Aurelia Sulistyo Putri
NIM : 00000069431
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan *Website* Interaktif Mengenai
Seksisme Verbal Terhadap *Gamers* Wanita dalam
Komunitas Valorant

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, 5 Desember 2025
Yang Menyatakan,



Kezia Aurelia Sulistyo Putri

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF MENGENAI SEKSISME
VERBAL TERHADAP *GAMERS* WANITA DALAM
KOMUNITAS VALORANT**

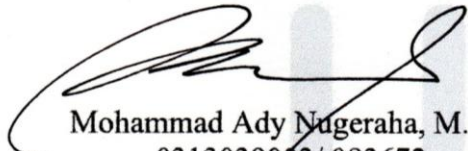
Oleh

Nama Lengkap : Kezia Aurelia Sulistyو Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069431
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

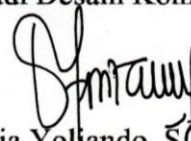
Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

Pembimbing


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953

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 : Kezia Aurelia Sulistyo Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069431
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE*
INTERAKTIF MENGENAI SEKSISME
VERBAL TERHADAP *GAMERS* WANITA
DALAM KOMUNITAS VALORANT

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, 5 Desember 2025



Kezia Aurelia Sulistyo Putri

* 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 haturkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kasih karunia-Nya sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF MENGENAI SEKSISME VERBAL TERHADAP *GAMERS* WANITA DALAM KOMUNITAS VALORANT” dapat terselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini bertujuan untuk menciptakan ruang aman bagi wanita dalam dunia *gaming*, khususnya di Valorant. Diharapkan Laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain maupun terhadap masyarakat.

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. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan sabar dan memberikan pencerahan saat penulis menemui jalan buntu sehingga proses perancangan berjalan dengan lancar.
5. Komunitas Valorant Indonesia Community (VIC), khususnya admin yang telah bersedia meluangkan waktu di tengah kesibukannya untuk menjadi narasumber, serta memberikan akses informasi yang sangat berharga bagi kelancaran proses penelitian ini.
6. Aktivis gender dari komunitas Luna Nera yang telah memberikan perspektif dan wawasan penting mengenai isu seksisme di dunia *gaming*.
7. Tiga orang *gamers* wanita dan tiga orang *gamers pria* yang telah bersedia berbagi cerita serta pengalaman mereka dalam wawancara, yang kemudian menjadi sumber data penting untuk memperkaya analisis mengenai fenomena seksisme dalam komunitas Valorant.

8. Narasumber sekunder yang telah bersedia berbagi cerita dan pengalamannya dalam perspektif sebagai admin dan *gamers* wanita yang menjadi sumber data pelengkap untuk analisis fenomena seksisme dalam komunitas Valorant.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembacanya, terkhusus dalam mengembangkan ketertarikan terhadap topik seksisme terhadap *gamers* wanita.

Tangerang, 5 Desember 2025



Kezia Aurelia Sulistyo Putri



PERANCANGAN *WEBSITE* INTERAKTIF MENGENAI SEKSISME TERHADAP *GAMERS* WANITA DALAM KOMUNITAS VALORANT

Kezia Aurelia Sulistyو Putri

ABSTRAK

Dalam komunitas Valorant Indonesia, masih terjadi diskriminasi berbasis gender yang mengarah pada seksisme terhadap *gamers* wanita. Bentuk seksisme ini mencakup pelecehan verbal, stereotip negatif, diskriminasi skill, serta eksklusi yang menyebabkan dampak psikologis dan rasa tidak aman di dunia digital. Sayangnya, masih minim media informasi yang secara spesifik menyoroti isu ini dan mengedukasi komunitas secara efektif. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini akan merancang *website* interaktif yang bertujuan membantu *gamers* wanita memahami bentuk dan dampak seksisme dalam lingkungan permainan, serta memberikan wawasan mengenai cara mengenalinya dalam konteks interaksi dalam *game*. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif berupa observasi terhadap kasus seksisme di komunitas VIC (Valorant Indonesia Community), wawancara dengan anggota komunitas tersebut yang mencakup admin, *gamers* wanita, dan *gamers* pria, serta wawancara dengan Circle Luna Nera sebagai aktivis gender untuk memperoleh sudut pandang yang lebih luas mengenai isu seksisme. Selain itu, penelitian ini juga melakukan studi referensi untuk memperdalam pemahaman terkait bentuk *website* interaktif yang efektif dalam konteks isu seksisme verbal dalam dunia *gaming*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *website* interaktif bernama “*Stay Afloat*” yang mengintegrasikan edukasi dan *storytelling* interaktif. Berdasarkan hasil uji *user test*, media ini dinilai efektif dalam mengedukasi *gamers* wanita dalam menghadapi tindak seksis dalam permainan Valorant.

Kata kunci: *website* interaktif, seksisme verbal, *gamers* wanita, Valorant

***DESIGNING AN INTERACTIVE WEBSITE ABOUT VERBAL
SEXISM AGAINST FEMALE GAMERS IN THE
VALORANT COMMUNITY***

Kezia Aurelia Sulistyo Putri

ABSTRACT (English)

In the Valorant Indonesia community, gender-based discrimination leads to sexism against female gamers is occurring. This form of sexism includes verbal harassment, negative stereotypes, skill-based discrimination, as well as exclusion, which result in psychological impacts and a sense of insecurity in digital spaces. Unfortunately, there remains a lack of informational media that specifically highlights this issue and effectively educates the community. To address this problem, this study aims to design an interactive website that helps female gamers understand the forms and impacts of sexism within the gaming environment, as well as provides insight into how to recognize it within in-game interactions. This research employed a qualitative method consisting of observations of sexism cases within the Valorant Indonesia Community (VIC), interviews with community members including admins, female gamers, and male games, as well as interviews with Circle Luna Nera as a gender activism to gain a broader perspective on sexism. In addition, the study includes an analysis of reference studies to understand effective form of interactive website within the context of sexism issues in the gaming environment. The result of this research is an interactive website titled “Stay Afloat”, which integrates education and interactive storytelling. Based on the user test results, this medium is considered effective in educating female gamers on how to respond to sexist behavior within the Valorant gaming environment.

Keywords: *interactive website, verbal sexism, female gamers, Valorant*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	17
1.1 Latar Belakang.....	17
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi	5
2.1.1 Jenis Media Informasi	6
2.2 Desain Interaksi.....	7
2.1.2 Prinsip Desain Interaksi	7
2.1.3 Karakteristik Desain Interaksi	11
2.3 Media Interaktif	13
2.3.1 <i>Website</i>	13
2.4 <i>Storytelling</i> Interaktif.....	18
2.5 Warna.....	19
2.5.1 Warna Primer.....	19
2.5.2 <i>Hue, Saturation, Brightness</i>	20
2.5.3 Psikologi Warna dan Preferensi Pengguna	21
2.6 Prinsip Desain.....	22

2.6.1 Hirarki.....	22
2.6.2 <i>Proximity</i>	23
2.6.3 <i>Alignment</i>	24
2.6.4 <i>Progressive Disclosure</i>	24
2.6.5 <i>Closure</i>	25
2.7 <i>Grid System</i>	26
2.7.1 <i>Modular Grid</i>	26
2.7.2 <i>Column Grid</i>	27
2.8 Tipografi	27
2.9 <i>Copywriting</i>	29
2.9.1 <i>Komponen Copywriting</i>	30
2.10 Simbolisme Visual.....	32
2.11 <i>Game</i>	33
2.11.1 <i>Elemen Game</i>	33
2.11.2 <i>Genre Game</i>	34
2.11.3 <i>Seksisme dalam Game</i>	36
2.12 Penelitian yang Relevan.....	37
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	39
3.1 Subjek Perancangan	39
3.1.1 Geografis	39
3.1.2 Demografis	39
3.1.3 Psikografis.....	41
3.1.4 Subjek Sekunder	41
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	41
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	42
3.3.1 Observasi.....	43
3.3.2 Wawancara	45
3.3.3 Studi Referensi	49
3.3.4 <i>Beta Testing</i>	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	51
4.1 Hasil Perancangan	51
4.1.1 <i>Inspiration</i>	51

4.1.2 Ideation	73
4.1.3 Implementation	82
4.1.4 Kesimpulan Hasil Perancangan.....	92
4.2 Pembahasan Perancangan	93
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	93
4.2.2 Analisis Perancangan <i>Website</i> Interaktif	95
4.2.3 Analisis Warna	96
4.2.4 Analisis Tipografi.....	97
4.2.5 Analisis <i>Grid</i> , Layout dan Hirarki.....	97
4.2.6 Analisis Interaktivitas.....	100
4.2.7 Analisis <i>Storytelling</i>	101
4.2.8 Analisis Pemaknaan Simbol Lotus	103
4.2.9 Analisis Media Sekunder	103
4.2.10 Anggaran	106
BAB V PENUTUP.....	108
5.1 Simpulan	108
5.2 Saran	109
5.3 Batasan Masalah (<i>Limitations</i>).....	110
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN.....	xv



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	38
Tabel 3.1 Kategorisasi Data Observasi	44
Tabel 4. 1 Hasil Alpha Test Bagian Tampilan UI/UX.....	83
Tabel 4. 2 Hasil Alpha Test Bagian Tampilan Visual	84
Tabel 4. 3 Hasil Alpha Test Bagian Konten Informasi dan Cerita	89
Tabel 4. 4 Anggaran Media Primer.....	106
Tabel 4. 5 Anggaran Media Sekunder.....	107



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Media Informasi Berbentuk Website	5
Gambar 2. 2 Contoh Media Informasi Interactive Membaca Majalah di iPad.....	6
Gambar 2. 3 Contoh Penerapan Desain Interaksi dalam Website	7
Gambar 2. 4 Contoh Penerapan Visibility dalam Website	8
Gambar 2. 5 Contoh Penerapan Affordance dalam Website	9
Gambar 2. 6 Contoh Penerapan Constraints dalam Website	10
Gambar 2. 7 Contoh Penerapan Consistency dalam Website	10
Gambar 2. 8 Contoh Penerapan Usability dalam Website	11
Gambar 2. 9 Contoh Accessibility Keterbacaan Teks	12
Gambar 2. 10 Contoh Penerapan Inclusiveness	12
Gambar 2.11 Contoh Website Responsif	14
Gambar 2. 12 Containing Block	14
Gambar 2. 13 Logo Sebagai Elemen Website	15
Gambar 2. 14 Contoh Navigasi dalam Website	16
Gambar 2. 15 Contoh Konten dalam Website	16
Gambar 2. 16 Contoh Footer dalam Website	17
Gambar 2. 17 Contoh Penerapan Whitespace dalam Website	18
Gambar 2. 18 Contoh Penerapan Storytelling Interaktif dalam Website	19
Gambar 2. 19 Warna Pada Model RGB, CMY, dan RYB.....	20
Gambar 2. 20 Perbedaan Hue, Saturation, dan Brightness	21
Gambar 2. 21 Warna Warm dan Cool.....	21
Gambar 2. 22 Tiga Jenis Hirarki Lidwell (2010).....	23
Gambar 2. 23 Proximity dalam Website	23
Gambar 2. 24 Contoh Alignment yang Baik.....	24
Gambar 2. 25 Progressive Disclosure Menggunakan More Choices.....	25
Gambar 2. 26 Contoh Closure dalam Website.....	25
Gambar 2. 27 Contoh Penerapan Modular Grid dalam Website	27
Gambar 2. 28 Column Grid.....	27
Gambar 2. 29 Legibility dan Readability	28
Gambar 2. 30 Perbedaan Ketebalan Tipografi Digital.....	29
Gambar 2. 31 Contoh Copywriting dalam Website	29
Gambar 2. 32 Contoh Display Copy pada Website	30
Gambar 2. 33 Contoh Body Copy pada Website	31
Gambar 2. 34 Simbolisme Bunga Lotus	32
Gambar 2. 35 CS:GO Sebagai Contoh Shooter Game.....	35
Gambar 2. 36 Fragpunk Sebagai Contoh Game MMOFPS.....	36
Gambar 2. 37 Contoh Kolom Chat dalam Game Valorant	37
Gambar 4. 1 Wawancara dengan Admin Valorant Indonesia Community (VIC)	52
Gambar 4. 2 Wawancara dengan Sekretaris Luna Nera	54
Gambar 4.3 Wawancara dengan Gamers Wanita	56

Gambar 4.4 Wawancara dengan Gamers Pria.....	58
Gambar 4.5 Wawancara dengan Narasumber Sekunder.....	60
Gambar 4. 6 Wawancara Lanjutan dengan Gamers Wanita	61
Gambar 4.8 Bagian Quiz di Website A Gender Story	64
Gambar 4.9 Ending A Gender Story	65
Gambar 4.10 Homepage The Boat.....	66
Gambar 4. 11 User Persona.....	71
Gambar 4. 12 Empathy Map	72
Gambar 4. 13 Frame Your Design Challenge.....	73
Gambar 4. 14 Create Insight Statement	74
Gambar 4. 15 Mindmap	75
Gambar 4. 16 Alternatif Big Ideas	75
Gambar 4. 17 Moodboard Tampilan Visual 1	76
Gambar 4. 18 Moodboard Tampilan Visual 2 dan 3.....	77
Gambar 4. 19 Moodboard Tampilan Visual 4	77
Gambar 4. 20 Reference Board Tipografi.....	77
Gambar 4. 21 Referensi Gaya Visual.....	78
Gambar 4. 22 Alternatif Gaya Visual dan Desain Karakter.....	78
Gambar 4. 23 Alternatif Tampilan Website Informatif	79
Gambar 4. 24 Sitemap Website Setelah Direvisi	79
Gambar 4. 25 Alternatif Homepage Awal	80
Gambar 4. 26 Storyboard Awal	81
Gambar 4. 27 Hasil Prototype Awal	81
Gambar 4. 28 Hasil Prototype Awal Bagian Opsi	82
Gambar 4. 29 Alpha Test Prototype Day	82
Gambar 4. 30 Beta Testing Secara Online dan Offline.....	93
Gambar 4. 31 Color Palette Website Interaktif.....	96
Gambar 4. 32 Contoh Penerapan Tipografi	97
Gambar 4. 33 Grid Website Interaktif.....	98
Gambar 4. 34 Hierarchy pada Website Interaktif	98
Gambar 4. 35 Progressive Disclosure Website Interaktif.....	99
Gambar 4. 36 Closure Website Interaktif	99
Gambar 4. 37 Tombol Navigasi pada Website Interaktif	100
Gambar 4. 38 Contoh Opsi Kuis dalam Website	102
Gambar 4. 39 Bunga Lotus pada Website Stay Afloat	103
Gambar 4. 40 Post Instagram 1	104
Gambar 4. 41 Post Instagram 2	104
Gambar 4. 42 Post Instagram 3	105
Gambar 4. 43 Story Instagram dan Merchandise.....	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xix
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Admin VIC.....	xxiii
Lampiran 4 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Gamers wanita 1	xxiv
Lampiran 5 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Gamers wanita 2	xxv
Lampiran 6 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Gamers wanita 3	xxvi
Lampiran 7 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Gamers wanita 4	xxvii
Lampiran 8 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Gamers wanita 5	xxviii
Lampiran 9 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Gamers wanita 6	xxix
Lampiran 10 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Gamers Pria 1.....	xxx
Lampiran 11 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Gamers Pria 2.....	xxxi
Lampiran 12 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Gamers Pria 3.....	xxxii
Lampiran 13 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara Narasumber Sekunder	xxxiii
Lampiran 14 Hasil Pra Kuesioner	xxxiv
Lampiran 15 Hasil Kuesioner Alpha Test.....	xl
Lampiran 16 Hasil Observasi.....	lxv
Lampiran 17 Transkrip Wawancara.....	lxvi

