

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF EDUKASI SEKSUAL
MENGENAI CARA MENJAGA DIRI PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Salma Nida Firlina

00000071142

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

**PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF EDUKASI SEKSUAL
MENGENAI CARA MENJAGA DIRI PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Salma Nida Firlina

00000071142

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 : Salma Nida Firlina

Nomor Induk Mahasiswa : 00000071142

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul: **BUKU INTERAKTIF EDUKASI SEKSUAL MENGENAI CARA MENJAGA DIRI PADA ANAK**

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



Salma Nida Firlina

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Salma Nida Firlina
NIM : 00000071142
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
EDUKASI SEKSUAL MENGENAI CARA
MENJAGA DIRI PADA ANAK**

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,



(Salma Nida Firlina)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF EDUKASI SEKSUAL MENGENAI CARA MENJAGA DIRI PADA ANAK

Oleh

Nama Lengkap : Salma Nida Firlina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071142
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 9 Januari 2026

Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

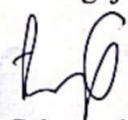
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/ L00011

Penguji


Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/ 023899

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 : Salma Nida Firlina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000071142
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF
EDUKASI SEKSUAL MENGENAI
CARA MENJAGA DIRI PADA ANAK**

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



(Salma Nida Firlina)

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis panjatkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya dalam menyelesaikan proposal tugas akhir ini. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan semangat, panduan, dan inspirasi selama proses perancangan proposal tugas akhir ini berlangsung. Sehingga laporan ini dapat disusun dengan baik guna memenuhi Tugas akhir akademik sebagai salah satu syarat kelulusan.

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, M.Psi., selaku Psikolog Anak dari Expert Creative Hub dan Krida Wacana Christian University yang telah bersedia menjadi narasumber dan memberikan informasi sebagai data penguat penulis.
6. Christina Flora, S.Ds., M.M selaku Dosen Pembimbing Spesialis yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
7. Rida Farida, S.Pd, Iah Sutianah, S.S, KB, Maryati, Eulis Solihat, Ning Setianingsih, dan Meylany Rahayu, selaku guru PAUD yang membantu dalam memberikan informasi dalam Focus Group Discussion sehingga terselesainya tugas akhir ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi pembaca, dengan memberikan edukasi seksual kepada anak usia dini dan membantu orang tua dalam penggunaan media edukasi seksual pada anak. Penulis juga berharap proposal ini dapat menjadi sumber informasi bagi peneliti lainnya yang membutuhkan data mengenai edukasi seksual pada anak usia dini.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Salma Nida Firlina)



PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF EDUKASI SEKSUAL MENGENAI CARA MENJAGA DIRI PADA ANAK

(Salma Nida Firlina)

ABSTRAK

Edukasi seksual pada anak merupakan cara orang tua dalam memberikan arahan, dengan mengenal dan menjaga tubuhnya. Edukasi seksual dapat diberikan kepada anak dari sejak dini, dengan sentuhan dan pemberian informasi yang mudah dipahami oleh anak. Hal ini diberikan, sebagai panduan dan bekal dalam membimbing pertumbuhan anak. Anak yang tidak memiliki pandangan mengenai edukasi seksual, dapat memperlambat mereka dalam menjaga dan memiliki batasan pada tubuhnya. Dengan usianya yang penuh dengan pertanyaan dan eksplorasi, penyampaian edukasi seksual pada anak perlu menggunakan media yang sesuai dengan usianya. Media yang mengutamakan tulisan dan kurangnya visualisasi, akan membuat anak bosan dan sulit menyerap informasi yang disampaikan. Orang tua juga akan kesulitan dalam memberikan informasi dan edukasi pada anak. Media pembelajaran untuk anak dengan interaksi dan visual yang kuat dapat mengasah kognitif dan memancing daya ingat anak. Buku interaktif merupakan media yang sesuai dengan anak usia dini, dengan alur cerita dan interaktivitas yang ada, anak dapat belajar secara aktif. Dengan begitu, anak mudah menyerap dan mengingat materi yang diberikan. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk mendapatkan data yang tepat dan penjelasan yang lebih mendalam mengenai sumber data dan perancangan karya. Hal ini juga membantu penulis dalam mendapatkan sumber yang tepat untuk menghasilkan buku interaktif yang sesuai dan berguna bagi anak.

Kata kunci: Edukasi, Seksual, Interaktif, Anak

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

INTERACTIVE BOOK OF SEXUAL EDUCATION BOOK ON HOW TO PROTECT YOURSELF FOR CHILDREN

(Salma Nida Firlina)

ABSTRACT (English)

Sex education for children is a way for parents to provide guidance by helping them understand and take care of their bodies. Sex education can be provided to children from an early age, through touch and information that is easy for children to understand. This is provided as guidance and preparation for guiding children's growth. Children who do not have an understanding of sex education may be slower to take care of and set boundaries for their bodies. At an age full of questions and exploration, the delivery of sex education to children needs to use media that is appropriate for their age. Media that prioritizes writing and lacks visualization will bore children and make it difficult for them to absorb the information being conveyed. Parents will also find it difficult to provide information and education to children. Learning media for children with strong interaction and visuals can hone children's cognitive abilities and stimulate their memory. Interactive books are a suitable medium for early childhood, with storylines and interactivity that allow children to learn actively. This makes it easier for children to absorb and remember the material presented. This study uses the Design Thinking method to obtain accurate data and a more in-depth explanation of the data sources and design of the work. This also helps the author in obtaining the right sources to produce interactive books that are appropriate and useful for children.

Keywords: *Education, Sexual, Interactive, Child.*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL...	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.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Buku Interaktif.....	5
2.1.1 Jenis Buku Interaktif	5
2.2 Layout dalam Buku.....	8
2.3 Grid dalam Buku.....	12
2.4 Elemen Desain.....	14
2.4.1 Tipografi.....	14
2.4.2 Warna.....	18
2.5 Ilustrasi untuk Anak.....	25
2.5.1 Fungsi Ilustrasi anak.....	26
2.6 Edukasi Seksual Anak Usia Dini.....	26
2.6.1 Manfaat Edukasi Seksual Anak Usia Dini.....	28
2.7 Anak Usia Dini.....	28
2.7.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	29

2.7.2 Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	30
2.7.3 Literasi Anak Usia Dini.....	31
2.7.4 Media Edukasi Anak Usia Dini.....	31
2.8 Penelitian yang Relevan.....	33
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	36
3.1 Subjek Perancangan.....	36
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	37
3.2.1 <i>Empathize</i>	37
3.2.2 <i>Define</i>	37
3.2.3 <i>Ideate</i>	38
3.2.4 <i>Prototype</i>	38
3.2.5 Bimbingan Spesialis.....	38
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	38
3.3.1 Wawancara	38
3.3.2 Focus Group Discussion.....	40
3.3.3 Kuesioner.....	41
3.3.4 Studi Eksisting.....	42
3.3.5 Studi Referensi.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN.....	43
4.1 Hasil Perancangan.....	43
4.1.1 <i>Empathize</i>	43
4.1.2 <i>Define</i>	58
4.1.3 <i>Ideate</i>	63
4.1.4 <i>Prototype</i>	106
4.1.5 Bimbingan Spesialis.....	108
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	112
4.2 Pembahasan Perancangan.....	114
4.2.1 <i>Market Validation</i>	114
4.2.2 Analisa Perancangan Konten Buku.....	117
4.2.3 Analisa Pemilihan Warna.....	118
4.2.4 Analisa Tipografi.....	119
4.2.5 Analisa Perancnagan Karakter.....	119
4.2.6 Analisa Perancangan Sampul Buku.....	120
4.2.7 Analisa <i>Layout</i> Buku.....	121

4.2.8 Analisa Media Sekunder.....	122
BAB V PENUTUP.....	131
5.1 Simpulan.....	131
5.2 Saran.....	132
DAFTAR PUSTAKA.....	133
LAMPIRAN.....	138



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	33
Tabel 4.1 Tabel Hasil Kuesioner.....	47
Tabel 4.2 Tabel Hasil Kuesioner 2.....	47
Tabel 4.3 Tabel Hasil Kuesioner 3.....	49
Tabel 4.4 Tabel SWOT Studi Eksisting Badanku Punyaku.....	52
Tabel 4.5 Tabel SWOT Studi Eksisting Aku Sayang Tubuhku	53
Tabel 4.6 Tabel SWOT Studi Eksisting Buku Ilustrasi <i>Pop Up</i>	55
Tabel 4.7 Tabel <i>Moodboard</i>	66
Tabel 4.8 Tabel Isi Konten Buku.....	82
Tabel 4.9 Tabel Pertanyaan Kuesioner <i>Market Validation</i>	114
Tabel 4.10 Tabel Hasil Kuesioner <i>Market Validation</i>	115
Tabel 4.11 Tabel Biaya Jasa.....	127
Tabel 4.12 Tabel Biaya Produksi Buku.....	128
Tabel 4.13 Tabel Proses Media Cetak.....	128
Tabel 4.14 Tabel Proses <i>Merchandise</i>	129
Tabel 4.15 Tabel keseluruhan Harga.....	129



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Pop Up</i>	6
Gambar 2.2 <i>Peek A boo</i>	6
Gambar 2.3 <i>Pull Tab</i>	7
Gambar 2.4 <i>Feel and Touch</i>	7
Gambar 2.5 Urutan <i>Layout</i>	9
Gambar 2.6 Penekanan <i>Layout</i>	10
Gambar 2.7 Keseimbangan <i>Layout</i>	10
Gambar 2.8 Kesatuan <i>Layout</i>	11
Gambar 2.9 <i>Two Coloumn Grid</i>	12
Gambar 2.10 <i>Multicoloumn Grid</i>	13
Gambar 2.11 <i>Modular Grid</i>	13
Gambar 2.12 Huruf <i>Serif</i>	16
Gambar 2.13 Huruf <i>Sans Serif</i>	16
Gambar 2.14 Huruf <i>Script</i>	17
Gambar 2.15 Huruf <i>Decorative</i>	18
Gambar 2.16 Warna Primer.....	19
Gambar 2.17 Warna Sekunder.....	20
Gambar 2.18 Warna <i>Intermediate</i>	20
Gambar 2.19 Warna Tersier.....	21
Gambar 2.20 Warna Kuartier.....	21
Gambar 2.21 Warna Komplementer.....	22
Gambar 2.22 Warna Analogus.....	23
Gambar 2.23 Warna <i>Triadic</i>	23
Gambar 2.24 Warna <i>Split</i> Komplementer.....	24
Gambar 2.25 Warna <i>Tetradic</i>	24
Gambar 4.1 Wawancara Psikolog Anak.....	44
Gambar 4.2 <i>Focus Group Discussion</i> Guru TK.....	46
Gambar 4.3 Studi Eksisting Badanku Punyaku.....	51
Gambar 4.4 Studi Eksisting Aku Sayang Tubuhku.....	53
Gambar 4.5 Studi Eksisting Buku Ilustrasi <i>Pop up</i> Pendidikan Seks Usia Dini...	54
Gambar 4.6 Studi Referensi Buku Ilustrasi <i>No Means No</i>	55
Gambar 4.7 Studi Referensi Buku Bumi Tanpa Serangga.....	57
Gambar 4.8 Studi Referensi Buku Menanti Ayah.....	58
Gambar 4.9 <i>User Persona</i> Primer.....	59
Gambar 4.10 <i>User Persona</i> Sekunder.....	60
Gambar 4.11 <i>User Journey</i> Primer sebelum Membaca Buku Interaktif.....	61
Gambar 4.12 <i>User Journey</i> Primer sesudah Membaca Buku Interaktif.....	61
Gambar 4.13 <i>User Journey</i> Sekunder sebelum Membaca Buku Interaktif.....	62
Gambar 4.14 <i>User Journey</i> Sekunder sesudah Membaca Buku Interaktif.....	63
Gambar 4.15 <i>Mind Map</i>	64
Gambar 4.16 <i>Big Idea</i>	65
Gambar 4.17 <i>Stylescape</i>	69
Gambar 4.18 <i>Colour Pallete</i>	69
Gambar 4.19 Alternatif Tipografi.....	70

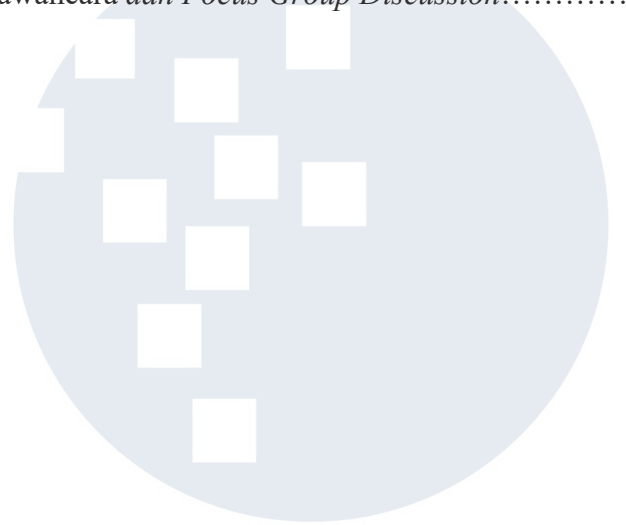
Gambar 4.20 <i>Headline</i> Tipografi.....	71
Gambar 4.21 <i>Bodytext</i> Tipografi.....	71
Gambar 4.22 Referensi Desain Karakter Dona Doni.....	73
Gambar 4.23 Sketsa Desain Karakter Dona Doni.....	73
Gambar 4.24 Alternatif Desain Karakter Dona.....	74
Gambar 4.25 Sebelum dan sesudah Revisi Finalisasi Karakter Dona.....	74
Gambar 4.26 Alternatif Desain Karakter Doni.....	75
Gambar 4.27 Sebelum dan sesudah Revisi Finalisasi Karakter Dona.....	75
Gambar 4.28 Referensi Karakter Tuan Beo.....	76
Gambar 4.29 Sketsa Alternatif Karakter Tuan Beo.....	76
Gambar 4.30 Finalisasi Karakter Tuan Beo.....	77
Gambar 4.31 Referensi Karakter Monster Angin.....	78
Gambar 4.32 Sketsa Alternatif Karakter Monster Angin.....	78
Gambar 4.33 Finalisasi Karakter Monster Angin.....	79
Gambar 4.34 <i>Katern</i>	80
Gambar 4.35 <i>Flat Plan</i>	81
Gambar 4.36 Sketsa Sampul Buku.....	92
Gambar 4.37 <i>Layout</i> Sampul Buku.....	93
Gambar 4.38 Alternatif Sampul Buku.....	93
Gambar 4.39 <i>Book Spine</i>	94
Gambar 4.40 Referensi Latar Belakang.....	95
Gambar 4.41 Sketsa Latar Belakang.....	95
Gambar 4.42 Contoh Finalisasi Latar Belakang.....	96
Gambar 4.43 Layout pada Halaman	97
Gambar 4.44 Halaman <i>Touch and Feel</i>	98
Gambar 4.45 Halaman <i>Slide The Object dan Peek a Boo</i>	98
Gambar 4.46 Stiker.....	99
Gambar 4.47 Sketsa Desain Kaos.....	100
Gambar 4.48 Kaos.....	100
Gambar 4.49 Alternatif Sketsa Desain Pin.....	101
Gambar 4.50 Desain Pin.....	101
Gambar 4.51 Pin.....	101
Gambar 4.52 Sketsa Poster.....	102
Gambar 4.53 Poster.....	103
Gambar 4.54 Sketsa Banner.....	104
Gambar 4.55 Banner.....	104
Gambar 4.56 Sketsa Brosur.....	104
Gambar 4.57 Desain Brosur.....	105
Gambar 4.58 Brosur.....	105
Gambar 4.59 <i>Puzzle Magnet</i>	106
Gambar 4.60 <i>Low Resolution</i>	107
Gambar 4.61 <i>High Resolution</i>	108
Gambar 4.62 Halaman Rumah Sebelum Bimbingan Spesialis.....	109
Gambar 4.63 Halaman Rumah Sesudah Bimbingan Spesialis.....	109
Gambar 4.64 Halaman 11-12 Sebelum Bimbingan Spesialis.....	110
Gambar 4.65 Halaman 11-12 Sesudah Bimbingan Spesialis.....	110

Gambar 4.66 Halaman 13-14 Sesudah Bimbingan Spesialis.....	111
Gambar 4.67 Halaman 21-22 Sebelum Bimbingan Spesialis.....	111
Gambar 4.68 Halaman 21-22 Sesudah Bimbingan Spesialis.....	112
Gambar 4.69 Analisa Pemilihan Warna.....	118
Gambar 4.70 Analisa Tipografi.....	119
Gambar 4.71 Analisa Karakter.....	120
Gambar 4.72 Analisa Sampul Buku.....	121
Gambar 4.73 Analisa <i>Layout</i>	122
Gambar 4.74 Analisa Stiker.....	123
Gambar 4.75 Analisa Kaos.....	123
Gambar 4.76 Analisa Pin.....	124
Gambar 4.77 Analisa Poster.....	125
Gambar 4.78 Analisa Banner.....	125
Gambar 4.79 Analisa Brosur.....	126
Gambar 4.80 Analisa <i>Puzzle</i> Magnet.....	127



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	138
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis.....	145
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	151
Lampiran Transkrip Wawancara Psikolog.....	152
Lampiran Transkrip FGD Guru	158
Lampiran Hasil Kuesioner	164
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Market Validation</i>	167
Dokumentasi Wawancara <i>dan Focus Group Discussion</i>	170



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA