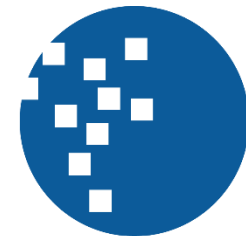


**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE MENGENAI STIGMA  
NEGATIF MUSIK *BLACK METAL***



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Kevin Wijaya**  
**00000069056**

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

**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE MENGENAI STIGMA  
NEGATIF MUSIK *BLACK METAL***



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh**

**Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Kevin Wijaya**

**00000069056**

**PROGRAM STUDI DAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI & DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2026**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kevin Wijaya  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069056  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

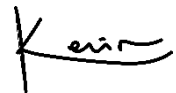
**PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE MENGENAI STIGMA NEGATIF  
MUSIK *BLACK METAL***

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

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Kevin Wijaya)

## HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kevin Wijaya

NIM : 00000069056

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Laporan : PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE MENGENAI  
STIGMA NEGATIF MUSIK *BLACK METAL*

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):

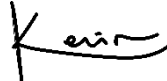
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak 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, 12 Januari 2026

Yang Menyatakan,

  
Kevin Wijaya

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE MENGENAI STIGMA NEGATIF MUSIK *BLACK METAL*

Oleh

Nama Lengkap : Kevin Wijaya  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069056  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 12 Januari 2026

Pukul 13.30 s.d. 14.20 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Dr.Sn. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.  
0319037807/ 023902

Penguji

Hadi Purnama, S.Ds., M.M.  
0313109602/ 083378

Pembimbing

Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.  
0313039003/ 083672

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/ 043487

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

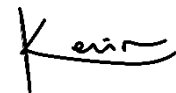
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kevin Wijaya  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069056  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/ S1/ S2  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE  
MENGENAI STIGMA NEGATIF *BLACK METAL*

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, 12 Januari 2026



(Kevin Wijaya)

## KATA PENGANTAR

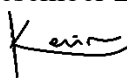
Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara. Penyusunan tugas akhir ini bertujuan untuk mengurangi stigma negatif mengenai musik metal dengan mengubah persepsi dan pemahaman masyarakat terhadap musik metal. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi akademisi masyarakat umum, dan komunitas musik metal, serta memperkaya wawasan dalam bidang yang dikaji.

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. Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat menjadi sebuah basis riset ataupun referensi bagi akademis di masa depan, serta dapat membantu masyarakat memandang musik metal untuk dipandang dalam cara yang lebih positif.

Tangerang, 15 Desember 2025

  
(Kevin Wijaya)

# Perancangan Media Kampanye Mengenai Stigma Negatif Musik Metal

(Kevin Wijaya)

## ABSTRAK

Musik *black metal* sering kali mendapat pandangan negatif dari masyarakat, yang dianggap identik dengan kekerasan, narkoba, satanisme, dan hal hal negatif lainnya. Kurangnya pemahaman serta kurangnya ajakan atau inisiatif masyarakat untuk mempelajari mengenai budaya dan nilai nilai yang dianut oleh komunitas metal. Hal ini berdampak pada komunitas *metal* seperti diskriminasi sosial terhadap para penggemar dan musisi, yang berdampak pada penerimaan budaya musik *metal* dalam masyarakat. Oleh karena itu penulis membuat Perancangan Media Kampanye Mengenai Stigma Negatif Musik *Black Metal*. Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan *focused group discussion*, wawancara, dan observasi terhadap pendapat masyarakat umum terhadap musik metal. Data pra-penelitian menunjukkan bahwa musik *metal* masih mendapatkan pandangan negatif dari masyarakat, hal ini dapat dikatakan oleh penulis karena telah melakukan observasi media sosial serta platform online yang menunjukkan dimana stigma seperti musik *metal* terasosiasi dengan kekerasan, perilaku menyimpang, dan aktivitas okult. Hal ini menunjukkan adanya stereotip yang belum tentu berdasar, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami akar permasalahan dan mengedukasi masyarakat.

**Kata kunci:** media kampanye, stigma, *black metal*





# ***Designing a Campaign Media Regarding the Negative Stigma of Black Metal Music***

(Kevin Wijaya)

## ***ABSTRACT (English)***

*Black metal is often perceived negatively by society, being associated with violence, narcotics, satanism, and other negative aspects. This perception arises from a lack of understanding and the absence of initiatives or efforts to learn about the culture and values upheld by the metal community. As a result, the metal community experiences social discrimination, which affects the acceptance of metal music in society. Therefore, the author has created a campaign media design regarding the negative stigma surrounding the black metal genre. This research will utilize a qualitative approach through focused group discussions, interviews, and observations of the public's opinion towards metal music. Preliminary research data indicate that metal music continues to be viewed negatively by society. The author can assert this based on observations on social media, and online platforms that demonstrate how metal music is often associated with violence, narcotics, satanism, and other negative aspects. This reveals the presence of stereotypes that are not necessarily well-founded, highlighting the need for further research to understand the root of the issue and to educate the public.*

***Keywords:*** *campaign media, stigma, black metal*



## DAFTAR ISI

|                                                         |             |
|---------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                              | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>           | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN .....</b>      | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>                          | <b>iv</b>   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b> | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                              | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                    | <b>vii</b>  |
| <b><i>ABSTRACT (English)</i>.....</b>                   | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                  | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                               | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                               | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                            | <b>xv</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                           | <b>1</b>    |
| <b>1.1 Latar Belakang.....</b>                          | <b>1</b>    |
| <b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>                         | <b>3</b>    |
| <b>1.3 Batasan Masalah .....</b>                        | <b>3</b>    |
| <b>1.4 Tujuan Tugas Akhir .....</b>                     | <b>3</b>    |
| <b>1.5 Manfaat Tugas Akhir .....</b>                    | <b>4</b>    |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                     | <b>5</b>    |
| <b>2.1 Kampanye Sosial.....</b>                         | <b>5</b>    |
| <b>2.1.1 Media Kampanye .....</b>                       | <b>5</b>    |
| <b>2.1.2 Tujuan Kampanye .....</b>                      | <b>7</b>    |
| <b>2.1.3 Model Kampanye.....</b>                        | <b>8</b>    |
| <b>2.1.4 Teknik Kampanye.....</b>                       | <b>8</b>    |
| <b>2.2 Website .....</b>                                | <b>11</b>   |
| <b>2.2.1 Elemen Desain .....</b>                        | <b>12</b>   |
| <b>2.2.2 Prinsip Desain.....</b>                        | <b>16</b>   |
| <b>2.2.3 Jenis Website .....</b>                        | <b>20</b>   |
| <b>2.2.4 Fungsi Website .....</b>                       | <b>23</b>   |
| <b>2.2.5 Prinsip Interaktivitas .....</b>               | <b>25</b>   |
| <b>2.3 Musik Metal.....</b>                             | <b>27</b>   |

|                                                      |             |
|------------------------------------------------------|-------------|
| 2.4 Stigma.....                                      | 34          |
| 2.4.1 Stigma Dalam Musik Metal .....                 | 34          |
| 2.5 Penelitian yang Relevan.....                     | 35          |
| <b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....</b>           | <b>38</b>   |
| 3.1 Subjek Perancangan .....                         | 38          |
| 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan .....            | 39          |
| 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan .....            | 40          |
| 3.3.1 Wawancara .....                                | 41          |
| 3.3.2 FGD .....                                      | 44          |
| 3.3.3 Observasi.....                                 | 45          |
| 3.3.4 Studi Eksisting.....                           | 45          |
| 3.3.5 Studi Referensi .....                          | 46          |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN .....</b> | <b>47</b>   |
| 4.1 Hasil Perancangan .....                          | 47          |
| 4.1.1 <i>Empathize</i> .....                         | 47          |
| 4.1.2 <i>Define</i> .....                            | 64          |
| 4.1.3 <i>Ideate</i> .....                            | 66          |
| 4.1.4 <i>Prototype</i> .....                         | 77          |
| 4.1.5 <i>Test</i> .....                              | 92          |
| 4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....                    | 102         |
| 4.2 Pembahasan Perancangan .....                     | 102         |
| 4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i> .....                | 102         |
| 4.2.2 Analisis Media Utama.....                      | 106         |
| 4.2.3 Analisis Media Sekunder.....                   | 130         |
| 4.2.4 Anggaran.....                                  | 139         |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                            | <b>141</b>  |
| 5.1 Kesimpulan .....                                 | 141         |
| 5.2 Saran .....                                      | 142         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                          | <b>xvii</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                 | <b>xix</b>  |

## DAFTAR TABEL

|                                         |     |
|-----------------------------------------|-----|
| Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....       | 35  |
| Tabel 4.1 Tabel Studi Eksisting 1.....  | 58  |
| Tabel 4.2 Tabel Studi Eksisting 2 ..... | 60  |
| Tabel 4.3 Tabel Studi Referensi .....   | 63  |
| Tabel 4.4 Tabel Pertanyaan 1 .....      | 91  |
| Tabel 4.5 Tabel Pertanyaan 2.....       | 94  |
| Tabel 4.6 Tabel Pertanyaan 3.....       | 95  |
| Tabel 4.7 Tabel Pertanyaan 4.....       | 98  |
| Tabel 4.8 Tabel Anggaran.....           | 139 |

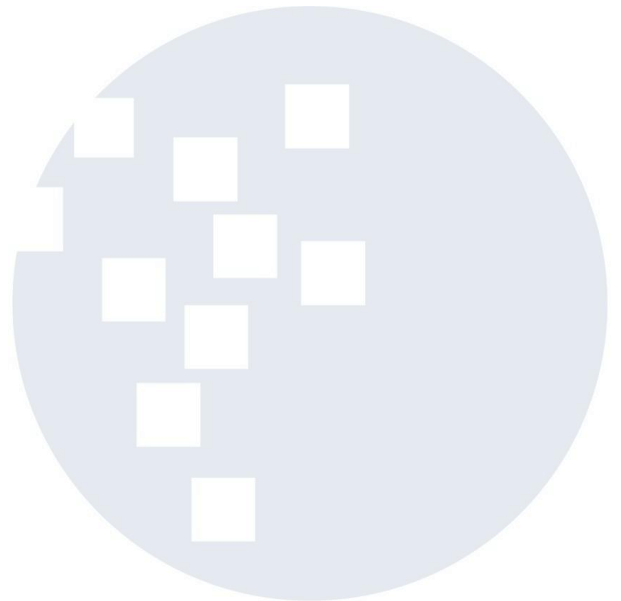


## DAFTAR GAMBAR

|                                                                               |    |
|-------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Understanding ATL, BTL, TTL Marketing .....                        | 6  |
| Gambar 2.2 Buku Social Marketing Strategies For Changing Public Behavior..... | 7  |
| Gambar 2.3 Model Kampanye Ostergaard.....                                     | 8  |
| Gambar 2.4 AISAS <i>Process</i> .....                                         | 11 |
| Gambar 2.5 Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang <i>Website</i> Dari .....  | 12 |
| Gambar 2.6 Tipografi dalam desain.....                                        | 13 |
| Gambar 2.7 Warna dalam desain .....                                           | 14 |
| Gambar 2.8 <i>Don't Make Me Think Revisited</i> .....                         | 17 |
| Gambar 2.9 <i>The Design of Everyday Things</i> .....                         | 25 |
| Gambar 4.1 Wawancara Ahli, Bassist 'Undelayed' .....                          | 47 |
| Gambar 4.2 Wawancara Pemilik / Pelaku Stigma .....                            | 49 |
| Gambar 4.3 Wawancara Non Penggemar Metal.....                                 | 52 |
| Gambar 4.4 Dokumentasi Focused Group Discussion .....                         | 53 |
| Gambar 4.5 Kampanye ZeroHivStigmaDay .....                                    | 58 |
| Gambar 4.6 Website Make It OK .....                                           | 60 |
| Gambar 4.7 Website Learning About Music .....                                 | 62 |
| Gambar 4.8 User Persona.....                                                  | 64 |
| Gambar 4.9 Mindmap .....                                                      | 66 |
| Gambar 4.10 Referensi Website .....                                           | 67 |
| Gambar 4.11 Estetika Design Brutalist.....                                    | 69 |
| Gambar 4.12 Moodboard .....                                                   | 71 |
| Gambar 4.13 Information Architecture.....                                     | 73 |
| Gambar 4. 14 Flowchart Website .....                                          | 74 |
| Gambar 4.15 Low Fidelity Website.....                                         | 75 |
| Gambar 4.16 Low Fidelity Website Home Page, Action, Participate .....         | 75 |
| Gambar 4.17 Logo Kampanye .....                                               | 76 |
| Gambar 4.18 Sketsa Post Instagram .....                                       | 78 |
| Gambar 4.19 Grid dengan Post Instagram .....                                  | 79 |
| Gambar 4.20 Lighting Software Blender.....                                    | 79 |
| Gambar 4.21 Shader Editor dan Object Mode Riasan Wajah.....                   | 80 |
| Gambar 4.22 Preview Kamera .....                                              | 80 |
| Gambar 4.23 Visual Reels Dalam Photoshop.....                                 | 81 |
| Gambar 4.24 Instagram Feed Ads.....                                           | 82 |
| Gambar 4.25 Instagram Feed Tahap Interest .....                               | 83 |
| Gambar 4.26 Tampilan Material Visual Interaset.....                           | 83 |
| Gambar 4.27 Tampilan Photoshop Visual Interest .....                          | 84 |
| Gambar 4.28 Instagram Story Tahap Search .....                                | 85 |
| Gambar 4.29 Flowchart Website .....                                           | 85 |
| Gambar 4.30 Halaman 'Dukung Artis Lokal' dalam Website.....                   | 86 |
| Gambar 4.31 Halaman 'Homepage' Website.....                                   | 86 |
| Gambar 4.32 Instagram Story Tahap 'Action'.....                               | 87 |

|                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.33 Instagram Post Tahap Action .....               | 88  |
| Gambar 4.34 Preview Blender Tahap Action .....              | 88  |
| Gambar 4.35 Preview Blender Tahap Action 2 .....            | 89  |
| Gambar 4.36 Instagram Feeds tahap Share.....                | 90  |
| Gambar 4.37 Instagram Story Tahap Share .....               | 90  |
| Gambar 4.38 Twibbon Kampanye .....                          | 90  |
| Gambar 4.39 Preview Figma Design Twibbon.....               | 91  |
| Gambar 4.40 Instagram Story Filter.....                     | 91  |
| Gambar 4.41 Preview Photoshop Filter .....                  | 92  |
| Gambar 4.42 Revisi warna utama website .....                | 99  |
| Gambar 4.43 Revisi Warna Penjelasan.....                    | 100 |
| Gambar 4.44 Penanda Lokasi Pengguna dalam Nav Bar .....     | 100 |
| Gambar 4.45 Revisi Halaman Perkenalan .....                 | 101 |
| Gambar 4.46 Dokumentasi Beta Test .....                     | 103 |
| Gambar 4.47 Revisi Warna Penjelasan.....                    | 106 |
| Gambar 4.48 Tampilan Final Landing Page .....               | 108 |
| Gambar 4.49 Tampilan Final Halaman Perkenalan .....         | 109 |
| Gambar 4.50 Bagian Akhir Halaman Perkenalan .....           | 110 |
| Gambar 4.51 Tampilan Final Home Page.....                   | 111 |
| Gambar 4.52 Bagian Awal Home Page .....                     | 112 |
| Gambar 4.53 Bagian Kampanye pada Home Page .....            | 113 |
| Gambar 4.54 Bagian What Can You Do Home Page .....          | 114 |
| Gambar 4.55 Bagian Awal Halaman Black Metal.....            | 115 |
| Gambar 4.56 Bagian Sejarah Halaman Black Metal .....        | 116 |
| Gambar 4.57 Bagian Ciri Khas Halaman Black Metal.....       | 118 |
| Gambar 4.58 Bagian Makna dan Tema Halaman Black Metal ..... | 119 |
| Gambar 4.59 Bagian Kesalahpahaman Halaman Black Metal ..... | 120 |
| Gambar 4.60 Bagian CTA Halaman Black Metal .....            | 120 |
| Gambar 4.61 Tampilan Final Halaman Participate.....         | 122 |
| Gambar 4.62 Tampilan Final Halaman Konfirmasi.....          | 124 |
| Gambar 4.63 Tampilan Final Halaman Action .....             | 125 |
| Gambar 4.64 Tampilan Final Halaman Contact .....            | 127 |
| Gambar 4.65 Tampilan Final Halaman About us .....           | 128 |
| Gambar 4.66 Instagram Feed Ads Tahap Attention.....         | 130 |
| Gambar 4.67 Visual Transisi Instagram Reels.....            | 131 |
| Gambar 4.68 Visual 1 Reels.....                             | 132 |
| Gambar 4.69 Visual 2 reels.....                             | 132 |
| Gambar 4.70 Visual 3 Reels.....                             | 133 |
| Gambar 4.71 Visual 4 dan 5 Reels.....                       | 133 |
| Gambar 4.72 Visual 6 Reels.....                             | 134 |
| Gambar 4.73 Instagram Feeds Carousel Tahap Interest .....   | 134 |
| Gambar 4.74 Instagram Story Tahap Search 2 .....            | 135 |
| Gambar 4.75 Instagram Story Tahap Action 2 .....            | 136 |

|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.76 Instagram Feeds Tahap Action 2.....         | 137 |
| Gambar 4.77 Instagram Story dan Feeds Tahap Share ..... | 138 |



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                         |         |
|-------------------------------------------------------------------------|---------|
| Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....                               | xix     |
| Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis .....                             | xxiv    |
| Lampiran 3 Non-Disclosure Agreement Focused Group Discussion (FGD) .... | xxix    |
| Lampiran 4 Non-Disclosure Agreement Wawancara .....                     | xxxv    |
| Lampiran 5 Non-Disclosure Agreement Beta Test.....                      | xxxviii |
| Lampiran 6 Transkrip Wawancara.....                                     | xli     |
| Lampiran 7 Transkrip Beta Test .....                                    | lv      |
| Lampiran 8 Hasil Dokumentasi .....                                      | lxxii   |

