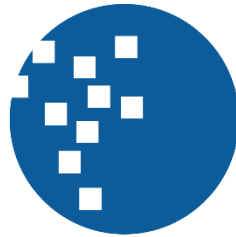


PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI BAHAYA

***ONLINE GAMBLING* UNTUK DEWASA AWAL**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Gabriela Alexander Putri

0000035697

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI BAHAYA

***ONLINE GAMBLING* UNTUK DEWASA AWAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Gabriela Alexander Putri

00000035697

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gabriela Alexander Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 00000035697
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI BAHAYA *ONLINE GAMBLING* UNTUK DEWASA AWAL

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2023

UMM



(Gabriela Alexander Putri)

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI BAHAYA *ONLINE GAMBLING* UNTUK DEWASA AWAL

Oleh

Nama : Gabriela Alexander Putri
NIM : 00000035697
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

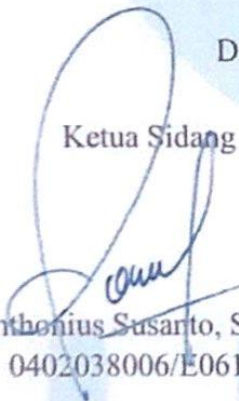
Telah diujikan pada hari Senin, 19 Juni 2023

Pukul 15.15 s.d 15.45 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



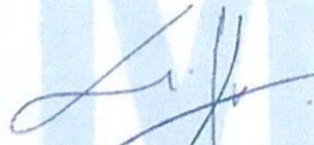
Roy Anthonius Susanto, S.Sn., M.Ds.
0402038006/E061071

Penguji



Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/L00266

Pembimbing



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/E042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresa Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gabriela Alexander Putri
NIM : 00000035697
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI BAHAYA

***ONLINE GAMBLING* UNTUK DEWASA AWAL**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 12 Juni 2023

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Gabriela Alexander Putri)

KATA PENGANTAR

Terima kasih dan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir mengenai "Perancangan Kampanye Mengenai Bahaya *Online Gambling* untuk Dewasa Awal". Perancangan kampanye yang akan dijabarkan dalam tugas akhir ini didasari oleh pembelajaran yang telah penulis dapatkan dan lalui selama menempuh studi di Universitas Multimedia Nusantara.

Pengangkatan topik yang dibahas di dalam tugas akhir ini dilatarbelakangi oleh maraknya kasus *online gambling* yang kini menjadi salah satu cara yang populer dilakukan oleh sebagian masyarakat untuk memperoleh uang secara cepat dan mudah. Meskipun demikian, masih banyak masyarakat yang tidak menyadari bahaya dari *online gambling*, seperti dapat dijatuhkan hukuman pidana karena praktik ini merupakan salah satu bentuk tindakan kriminal (*illegal*) di Indonesia, dan dampak negatif lainnya, seperti kecanduan.

Berangkat dari latar belakang tersebut, penulis kemudian tertarik untuk mengangkat topik ini. Menurut penulis, topik ini perlu diangkat untuk mencegah masyarakat khususnya dewasa awal untuk tidak terjerumus ke dalam praktik *online gambling*. Tak hanya itu, topik ini juga masih asing dibahas meskipun peniatnya sudah banyak. Oleh karena itu, disusunlah tugas akhir ini yang dikiranya dapat membuat masyarakat menyadari bahaya *online gambling*.

Namun, dalam pengerjaan tugas akhir ini, penulis juga menyadari bahwa penulis tidak akan dapat menyelesaikan tugas akhir ini tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang terlibat dalam proses penulisan tugas akhir ini. Sehingga, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., 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. Adhreza Brahma, M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. AKBP Dony Setiawan, SIK., M.H., selaku narasumber dari pihak Bareskrim Polri Divisi Siber, yang telah memberikan *insights* terkait topik perancangan tugas akhir ini.
6. Dimas Aditya Nugraha selaku Pranata Humas Ahli Madya, selaku narasumber dari pihak Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) RI, yang telah memberikan *insights* terkait topik perancangan tugas akhir ini.
7. ‘Mas X’ (nama alias) dan ‘Kak Q’ (nama alias), sebagai pelaku *online gambling* yang telah memberikan *insights* mengenai *online gambling*.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman seperjuangan Naila, Gladys, Marciella, dan Joshua atas dukungan semangat dan motivasi selama proses penulisan tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat menjadi media persuasi yang berhasil mencegah masyarakat khususnya kalangan dewasa awal untuk tidak terjerumus masuk ke dalam praktik *online gambling*. Penulis juga berharap tugas akhir ini dapat dijadikan referensi atau pembelajaran bagi pembaca yang hendak mengangkat perancangan karya yang sama dengan penulis. Akhir kata, penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca karena penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna.

Tangerang, 12 Juni 2023



(Gabriela Alexander Putri)

PERANCANGAN KAMPANYE MENGENAI BAHAYA

ONLINE GAMBLING UNTUK DEWASA AWAL

Gabriela Alexander Putri

ABSTRAK

Online gambling atau perjudian secara daring kini menjadi salah satu cara yang dirasa sebagian masyarakat mudah dan cepat untuk memperoleh uang. Meskipun demikian, masih terdapat banyak masyarakat yang tidak menyadari bahaya dari *online gambling*, seperti dapat dijatuhkan hukuman pidana karena praktik ini merupakan salah satu bentuk tindakan kriminal (*illegal*) di Indonesia, dan dampak negatif lainnya, seperti kecanduan. Oleh karena itu, diperlukanlah suatu media persuasi, yakni kampanye yang dapat mencegah masyarakat khususnya kalangan dewasa awal untuk tidak terjerumus masuk ke dalam praktik *online gambling*. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan kampanye ini adalah *mixed methods* (campuran), yakni pendekatan penelitian yang menggabungkan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif.

Kata kunci: *online gambling*, kampanye, *mixed methods*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE MAKING OF THE DANGERS OF ONLINE GAMBLING

CAMPAIGN FOR YOUNG ADULTS

Gabriela Alexander Putri

ABSTRACT (English)

Online gambling or gambling through the internet has become one of the ways that some people find easy and fast to earn money. However, there are still many people who are unaware of the dangers of online gambling, such as the risk of criminal punishment because this practice is considered illegal in Indonesia, and other negative effects such as addiction. Therefore, a persuasive medium, namely a campaign, is needed to prevent the public, especially young adults, from falling into online gambling practices. The research method used in designing this campaign is mixed methods, which is an approach that combines quantitative and qualitative data collection.

Keywords: *online gambling, campaign, mixed methods*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| ABSTRAK | vii |
| <i>ABSTRACT (English)</i> | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| 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..... | 4 |
| 1.5 Manfaat Tugas Akhir..... | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 5 |
| 2.1 Desain Komunikasi Visual..... | 5 |
| 2.1.1 Elemen Desain | 6 |
| 2.1.2 Prinsip Desain | 12 |
| 2.1.3 <i>Layout</i> | 17 |
| 2.1.4 <i>Typography</i> | 19 |
| 2.1.5 <i>Photography</i> | 24 |
| 2.1.6 <i>Illustration</i> | 26 |
| 2.1.7 <i>Mixed Media</i> | 28 |
| 2.2 Kampanye | 28 |
| 2.3 Strategi Kampanye Berdasarkan AISAS..... | 29 |
| 2.4 Perjudian..... | 30 |
| BAB III METODOLOGI DAN PENELITIAN..... | 34 |
| 3.1 Metodologi Pengumpulan Data..... | 34 |

| | | |
|---|--|-----|
| 3.1.1 | Metode Kualitatif | 34 |
| 3.1.1.1 | <i>Interview</i> | 34 |
| 3.1.1.2 | <i>Studi Existing</i> | 46 |
| 3.1.1.3 | Studi Referensi | 48 |
| 3.1.1.4 | Kesimpulan | 51 |
| 3.1.2 | Metode Kuantitatif | 51 |
| 3.1.2.1 | Kuesioner | 51 |
| 3.1.2.2 | Kesimpulan | 57 |
| 3.2 | Metodologi Perancangan | 58 |
| BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN | | 60 |
| 4.1 | Strategi Perancangan | 60 |
| 4.1.1 | <i>Overview</i> | 60 |
| 4.1.1.1 | Target Audiens | 61 |
| 4.1.2 | <i>Strategy</i> | 63 |
| 4.1.2.1 | <i>Creative Brief</i> | 63 |
| 4.1.2.2 | Strategi dan Taktik Pesan | 65 |
| 4.1.2.3 | Skenario Kampanye Berdasarkan AISAS | 66 |
| 4.1.2.4 | Strategi Media Kampanye Berdasarkan AISAS | 69 |
| 4.1.3 | <i>Ideas</i> | 69 |
| 4.1.3.1 | <i>Mind Map</i> | 70 |
| 4.1.3.2 | <i>Big Idea</i> | 71 |
| 4.1.3.3 | <i>Moodboard</i> | 72 |
| 4.1.3.4 | Konsep Kampanye | 73 |
| 4.1.3.5 | Nama dan Tagline Kampanye | 74 |
| 4.1.3.6 | <i>Copywriting</i> | 74 |
| 4.1.3.7 | Aset Dasar Visual | 75 |
| 4.1.4 | <i>Design</i> | 76 |
| 4.1.4.1 | Perancangan Identitas Kampanye | 76 |
| 4.1.4.2 | Perancangan Key Visual | 78 |
| 4.1.5 | <i>Production</i> | 96 |
| 4.1.5.1 | Media Utama | 96 |
| 4.1.5.2 | Media Sekunder | 103 |

| | | |
|-----------------------|--------------------------------------|------|
| 4.1.6 | <i>Implementation</i> | 109 |
| 4.2 | Analisis Perancangan | 109 |
| 4.2.1 | <i>Analisis Key Visual</i> | 110 |
| 4.2.2 | Analisis Media Utama | 111 |
| 4.2.3 | Analisis Media Sekunder | 116 |
| 4.3 | <i>Budgeting</i> | 121 |
| BAB V | PENUTUP | 123 |
| 5.1 | Simpulan | 123 |
| 5.2 | Saran | 124 |
| DAFTAR PUSTAKA | | xiii |
| LAMPIRAN | | xvi |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel 3.1 Tabel Data Demografis Responden Kuesioner..... | 52 |
| Tabel 3.2 Tabel Data Pengalaman Responden Dalam Melakukan <i>Online Gambling</i> | 53 |
| Tabel 3.3 Tabel Data Preferensi Responden Mengenai Perancangan Kampanye | 57 |
| Tabel 4.1 Tabel Segmentasi Target Audiens | 61 |
| Tabel 4.2 Tabel <i>Creative Brief</i> Perancangan <i>Brand Communication</i> | 64 |
| Tabel 4.3 Tabel Strategi dan Taktik Pesan..... | 66 |
| Tabel 4.4 Tabel Skenario Kampanye Berdasarkan AISAS | 67 |
| Tabel 4.5 Tabel Strategi Media Kampanye Berdasarkan AISAS | 69 |
| Tabel 4.6 Tabel Biaya Desain Aset Visual Kampanye | 121 |
| Tabel 4.7 Tabel Biaya Media Utama (<i>Digital Ads</i>) | 121 |
| Tabel 4.8 Tabel Biaya Media Sekunder | 121 |
| Tabel 4.9 Tabel Total Biaya yang Dikeluarkan | 122 |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 <i>Lines</i> | 6 |
| Gambar 2.2 <i>On White II (1923) by Wassily Kandinsky</i> | 7 |
| Gambar 2.3 <i>Hue</i> | 8 |
| Gambar 2.4 RGB | 9 |
| Gambar 2.5 CMYK | 9 |
| Gambar 2.6 <i>Value</i> | 10 |
| Gambar 2.7 <i>Starry Night by Vincent Van Gogh</i> | 11 |
| Gambar 2.8 <i>Design Process</i> | 12 |
| Gambar 2.9 <i>Unity</i> | 14 |
| Gambar 2.10 <i>The Duel after the Masquerade by Jean-Léon Gérôme</i> | 14 |
| Gambar 2.11 <i>Scale and Proportion</i> | 15 |
| Gambar 2.12 <i>Symmetrical (kanan)</i> | 16 |
| Gambar 2.13 <i>Asymmetrical</i> | 16 |
| Gambar 2.14 <i>Hoot Owl in' by Alan Crockett</i> | 17 |
| Gambar 2.15 <i>Single-Column Grid</i> | 18 |
| Gambar 2.16 <i>Multi-Column Grid</i> | 18 |
| Gambar 2.17 <i>Modular Grid</i> | 19 |
| Gambar 2.18 <i>Roman</i> | 20 |
| Gambar 2.19 <i>Italic</i> | 20 |
| Gambar 2.20 <i>Condensed</i> | 21 |
| Gambar 2.21 <i>Extended</i> | 21 |
| Gambar 2.22 <i>Boldface</i> | 21 |
| Gambar 2.23 <i>Light and Thin</i> | 21 |
| Gambar 2.24 <i>Typeface</i> | 22 |
| Gambar 2.24 <i>Cover Buku Pot-Pourri Fotografi</i> | 25 |
| Gambar 2.25 <i>Illustration by Mark Wigan</i> | 26 |
| Gambar 2.26 <i>Mixed Media</i> | 28 |
| Gambar 3.1 <i>Interview dengan 'Mas X', Pelaku Online Gambling Melalui Google Meet</i> | 35 |
| Gambar 3.2 <i>Interview dengan 'Kak Q', Pelaku Online Gambling</i> | 38 |
| Gambar 3.3 <i>Interview dengan AKBP Dony Setiawan</i> | 40 |
| Gambar 3.4 <i>Interview dengan Dimas Aditya Nugraha Melalui Google Meet</i> | 43 |
| Gambar 3.5 <i>Data Penanganan Konten Perjudian Periode 5 April 2023</i> | 44 |
| Gambar 3.6 <i>Kampanye 'AYO! BERANTAS JUDI'</i> | 47 |
| Gambar 3.7 <i>Kampanye 'STOP NARKOBA STOP JUDI ONLINE'</i> | 48 |
| Gambar 3.8 <i>Kampanye 'Love the Game, Not the Odds'</i> | 49 |
| Gambar 3.9 <i>Kampanye 'CALM's Guide to Gambling'</i> | 50 |
| Gambar 3.10 <i>Pertanyaan dan Chart Kuesioner (1)</i> | 55 |
| Gambar 3.11 <i>Penjelasan Bahaya Online Gambling Pada Kuesioner</i> | 55 |
| Gambar 3.12 <i>Pertanyaan dan Chart Kuesioner (2)</i> | 56 |
| Gambar 4.1 <i>Image Boards Target Sasaran Kampanye</i> | 62 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.2 Persona Target Sasaran Kampanye | 62 |
| Gambar 4.3 Alternatif Logo Kementerian KOMINFO | 63 |
| Gambar 4.4 <i>Mind Map</i> | 70 |
| Gambar 4.5 Alternatif <i>Big Idea</i> | 71 |
| Gambar 4.6 <i>Moodboard</i> | 73 |
| Gambar 4.7 Alternatif Nama Kampanye | 74 |
| Gambar 4.8 Alternatif <i>Copywriting</i> | 75 |
| Gambar 4.9 Aset Dasar Visual | 75 |
| Gambar 4.10 Sketsa Logo | 77 |
| Gambar 4.11 <i>Draft Logo</i> | 77 |
| Gambar 4.12 Alternatif Logo | 78 |
| Gambar 4.13 Logo <i>Final</i> | 78 |
| Gambar 4.14 Sketsa <i>Key Visual</i> (dari kiri ke kanan: KV1, KV2, KV3) | 79 |
| Gambar 4.15 Aset Fotografi Model Laki-Laki | 80 |
| Gambar 4.16 Aset Permainan Judi | 82 |
| Gambar 4.17 Aset Fotografi Permainan Gaplek/Domino dari Rekaman Video <i>Slo-Mo</i> | 82 |
| Gambar 4.18 <i>Layout Grid</i> | 83 |
| Gambar 4.19 <i>Background</i> | 84 |
| Gambar 4.20 <i>Editing</i> Aset Fotografi KV 1 | 84 |
| Gambar 4.21 <i>Advanced Blending Settings</i> KV 1 | 85 |
| Gambar 4.22 Detail <i>Effect Glitch</i> KV 1 | 85 |
| Gambar 4.23 <i>Editing</i> Aset Judi KV 1 | 86 |
| Gambar 4.24 <i>Layout</i> KV 1 Secara <i>Full</i> | 86 |
| Gambar 4.25 <i>Soft Digital Screen Effect</i> | 87 |
| Gambar 4.26 KV 1 (<i>Final</i>) | 87 |
| Gambar 4.27 <i>Editing</i> Aset Fotografi KV 2 | 88 |
| Gambar 4.28 <i>Advanced Blending Settings</i> KV 2 | 89 |
| Gambar 4.29 Detail <i>Effect Glitch</i> KV 2 | 89 |
| Gambar 4.30 <i>Editing</i> Aset Judi KV 2 | 90 |
| Gambar 4.31 <i>Layout</i> KV 2 Secara <i>Full</i> | 91 |
| Gambar 4.32 <i>Soft Digital Screen Effect</i> | 91 |
| Gambar 4.33 KV 2 (<i>Final</i>) | 92 |
| Gambar 4.34 <i>Editing</i> Aset Fotografi KV 3 | 92 |
| Gambar 4.35 <i>Advanced Blending Settings</i> KV 3 | 93 |
| Gambar 4.36 Detail <i>Effect Glitch</i> KV 3 | 93 |
| Gambar 4.37 <i>Editing</i> Aset Judi KV 3 | 94 |
| Gambar 4.38 <i>Layout</i> KV 3 Secara <i>Full</i> | 94 |
| Gambar 4.39 <i>Soft Digital Screen Effect</i> | 95 |
| Gambar 4.40 KV 3 (<i>Final</i>) | 95 |
| Gambar 4.41 Aset Grafis..... | 96 |
| Gambar 4.42 KV 3 | 97 |
| Gambar 4.43 <i>Breakdown</i> Aset KV 3 | 98 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.44 Pengaturan <i>Keyframe</i> | 98 |
| Gambar 4.45 Proses <i>Editing Video In-Game Ad</i> | 99 |
| Gambar 4.46 Desain <i>Thumbnail In-Game Ad</i> | 100 |
| Gambar 4.47 Desain <i>Instagram Story Ad</i> | 100 |
| Gambar 4.48 Desain <i>Facebook Post Ad</i> | 101 |
| Gambar 4.49 Desain <i>YouTube Overlay Ad</i> | 102 |
| Gambar 4.50 Desain <i>Web Banner Ad</i> | 103 |
| Gambar 4.51 Desain <i>Instagram Feed (9 Posts)</i> | 103 |
| Gambar 4.52 Desain <i>Instagram Profile dan Carousel</i> | 104 |
| Gambar 4.53 Desain <i>Billboard 1 (kiri), Desain Billboard 2 (kanan)</i> | 105 |
| Gambar 4.54 Proses <i>Editing Billboard (Videotron)</i> | 105 |
| Gambar 4.55 Desain <i>Street Poster</i> | 106 |
| Gambar 4.56 Desain <i>Commuter Line Ad</i> | 107 |
| Gambar 4.57 Desain <i>T-Shirt Depan (kiri) dan Belakang (kanan)</i> | 107 |
| Gambar 4.58 Desain <i>Stickers</i> | 108 |
| Gambar 4.59 Desain <i>Backdrop Seminar</i> | 109 |
| Gambar 4.60 Desain <i>Key Visual (kiri ke kanan: KV1, KV2, KV3)</i> | 110 |
| Gambar 4.61 Desain <i>Mockup In-Game Ad</i> | 112 |
| Gambar 4.62 Desain <i>Mockup Instagram Story Ad</i> | 113 |
| Gambar 4.63 Desain <i>Mockup Facebook Post Ad</i> | 114 |
| Gambar 4.64 Desain <i>Mockup YouTube Overlay Ad</i> | 115 |
| Gambar 4.65 Desain <i>Mockup Web Banner Ad</i> | 116 |
| Gambar 4.66 Desain <i>Feed Instagram</i> | 116 |
| Gambar 4.67 Desain <i>Mockup Instagram Profile dan Carousel</i> | 117 |
| Gambar 4.68 Desain <i>Mockup Billboard</i> | 118 |
| Gambar 4.69 Desain <i>Mockup Street Poster</i> | 118 |
| Gambar 4.70 Desain <i>Mockup Commuter Line Ad</i> | 119 |
| Gambar 4.66 Desain <i>Mockup T-Shirt</i> | 120 |
| Gambar 4.67 Desain <i>Mockup Stickers</i> | 120 |

UIN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-------|
| Lampiran A – <i>Form</i> Bimbingan..... | xvi |
| Lampiran B – Bimbingan Spesialis dengan Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A. | xviii |
| Lampiran C – <i>Link</i> Tautan Desain Video | xviii |
| Lampiran D – <i>Screenshot</i> Kuesioner | xix |
| Lampiran E – Bukti Wawancara..... | xxiv |
| Lampiran F – Transkrip <i>Interview</i> | xxvi |
| Lampiran E – Pengecekan Turnitin..... | xxxv |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA