

PERANCANGAN IKLAN PROMOSI

BOXING CAMP BLACK ANT



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Dyota Akyla Irrangga Yusuf

00000037987

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN IKLAN PROMOSI

BOXING CAMP BLACK ANT



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Dyota Akyla Irrangga Yusuf

00000037987

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Dyota Akyla Irrangga Yusuf

Nomor Induk Mahasiswa : 00000037987

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN IKLAN PROMOSI

BOXING CAMP BLACK ANT

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, 28 Juni 2023



Dyota Akyla Irrangga Yusuf

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN IKLAN PROMOSI

BOXING CAMP BLACK ANT

Oleh

Nama : Dyota Akyla Irrangga Yusuf
NIM : 00000037987
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 27 Juni 2023

Pukul 14.30 s.d 15.15 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.
0314068103/E025246

Pembimbing

Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/E023959

Penguji

Dr. Suwito Qasande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/E081436

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia 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 : .Dyota Akyla Irrangga Yusuf
NIM : 00000037987
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Jenis Karya : Tesis/Skripsi/Tugas Akhir

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

PERANCANGAN IKLAN PROMOSI

BOXING CAMP BLACK ANT

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif 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, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,



Dyota Akyla Irrangga Yusuf

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT. Dengan rahmat dan berkahnya yang telah diberikan tanpa ada batsanya, Penulis dapat berkesempatan untuk melakukan Tugas Akhir di tahun ini dengan judul “**PERANCANGAN IKLAN PROMOSI BOXING CAMP BLACK ANT**” dapat terlaksana dalam Tugas Akhir ini.

Didalam laporan ini, penulis berkesempatan untuk melanjutkan ekspansi dari *Camp Boxing Black Ant* dengan cara melakukan perancangan iklan promosi untuk kamp boxing ini. Dengan judul ini, penulis berharap dapat membantu *Camp* ini dalam berkembang di dalam pasarnya dengan menggunakan ketrampilan serta *skill* yang telah didapatkan didalam Universitas Multimedia Nusantara untuk diaplikasikan langsung kepada Tugas Akhir ini dengan harapan dapat menyelesaikan TA dan juga masalah dari *camp* tersebut.

Diakhir Paragraf ini, penulis mendedikasikan bagian ini sebagai rasa terima kasih, rasa hormat, serta rasa syukur kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam pelaksanaan TA ini. Tanpa pihak yang bersangkutan, Tugas Akhir ini akan mustahil dapat dilakukan. Pihak tersebut yaitu:

1. DR. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas Seni Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan semangat kepada siswa/i nya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds., dan Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds., sebagai dewan penguji sidang yang memberikan kritik & saran yang membangun atas pembuatan karya tugas akhir.
6. Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds., sebagai mentor penulis yang telah memberikan ilmu dan kajian didalam dunia desain dalam segi terapan.

7. Yudistira, sebagai salah satu pemilik Black Ant yang bersedia menjadi narasumber wawancara terkait sejarah dan memberikan *insight* dalam pembentukan Black Ant
8. Keluarga penulis yang selalu memberikan do'a, motivasi, saran, dan mendukung penulis dalam segi moral maupun materi sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
9. Sekte Morons, Basecamp, Brayen, Ivan Bono, Katya, dan teman-teman dekat penulis yang telah membantu dalam kelancaran tugas akhir ini dari segi moral, bantuan tangan, kritik, saran, dan *feedback* sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan hasil yang memuaskan.

Dengan ini, penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan dampak yang positif tidak hanya untuk penulis, melainkan laporan ini dapat berdampak positif kepada pihak Black Ant dan pembaca.

Tangerang, 11 Juli 2023



Dyota Akyla Irrangga Yusuf



PERANCANGAN IKLAN PROMOSI

BOXING CAMP BLACK ANT

Dyota Akyla Irrangga Yusuf

ABSTRAK

Black Ant Boxing Camp adalah tempat latihan yang memberikan jasa pelatihan *boxing/tinju* di daerah Tangerang Selatan. Black Ant memiliki moto yaitu “bagaikan semut, kita semua keluarga.” Tetapi sayangnya dari usaha periklanan yang dilakukan oleh sasana ini masih banyak orang yang belum tahu tentang keberadaan dan eksistensi Black Ant. Karena hal tersebut, Black Ant membutuhkan adanya penguatan *brand awareness* dari pembenahan iklan promosi dari segi kualitas serta pesan yang disampaikan dengan harapan dapat lebih memperkuat kesadaran konsumen dan mempertahankan eksistensi Black Ant ini. Proses perancangan iklan promosi ini dilakukan dengan menggunakan metode Robin Landa dari bukunya berjudul *Advertising by Design*. Hasil perancangan Tugas Akhir berupa pembenahan iklan promosi serta menambahkan barang promosi dengan media lainnya yang mendukung.

Kata kunci: *Boxing, Iklan Promosi, Brand Awareness*



ADVERTISEMENT PROMOTION DESIGN

BLACK ANT BOXING CAMP

Dyota Akyla Irrangga Yusuf

ABSTRACT (English)

Black Ant Boxing Camp is a training camp that provides boxing training services in Tangerang Selatang. Black Ant has a motto which is "like ants, we are all family." But despite the advertising carried out by Black Ant, consumers still does not know the existance of Black Ant Gym. Therefore, Black Ant needs to strengthen brand awareness by improving promotional advertisement in terms of quality and quantity of promotional media in the hope that it can further strengthen consumer awareness and maintain Black Ant's existence. The process of designing promotional media is using the Robin Landa method from her book titled Advertising by Design. The results of the Final Project design are in the form of improving promotional advertisements and adding promotional items with other supporting media.

Keywords: boxing, promotional advertising, brand awareness



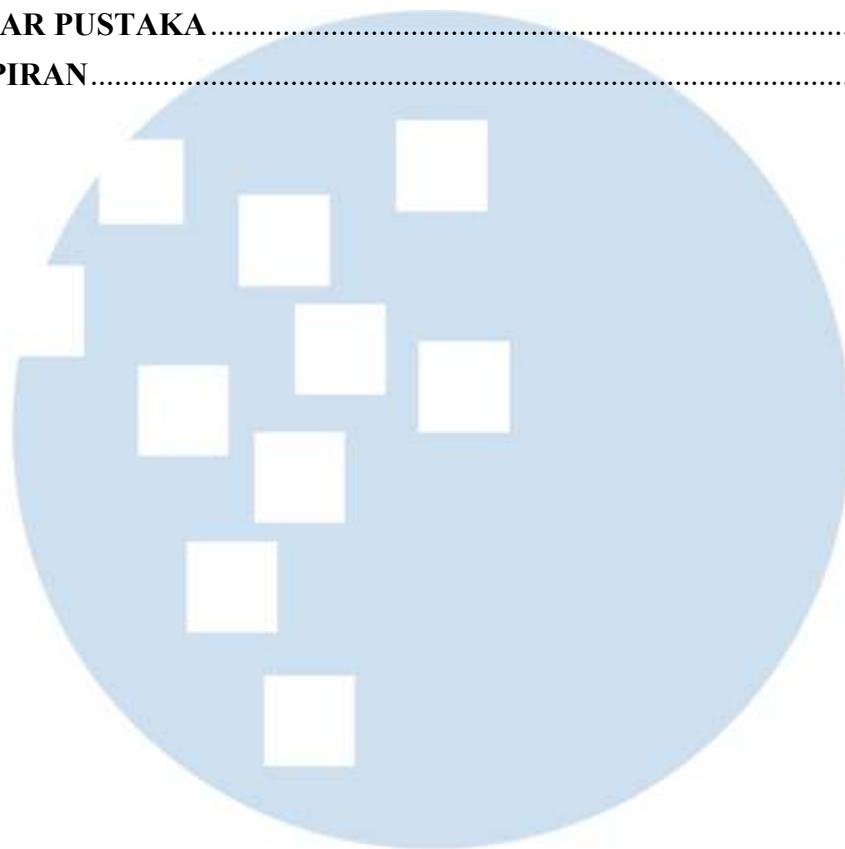
DAFTAR ISI

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	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
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 Teori Perancangan Desain.....	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.1.1 Titik.....	5
2.1.1.2 Garis.....	5
2.1.1.3 Bentuk.....	6
2.1.1.4 Warna	7
2.1.1.5 Teori Psikologi Warna	10
2.1.1.6 Tekstur.....	18
2.1.2 Prinsip Desain	19
2.1.2.1 Format	19
2.1.2.2 <i>Balance</i>	20
2.1.2.3 Hirarki Visual	22
2.1.2.4 <i>Rhythm</i>	26
2.1.2.5 <i>Unity</i>	26

2.1.2.6 Laws of Perceptual Organizations	26
2.1.2.7 Scale	29
2.1.3 Typography.....	29
2.1.3.1 Type Classification	31
2.2 Grid & Layout	33
2.2.1 Grid Anatomy.....	34
2.2.2 Grid System	36
2.3 Brand	39
2.3.1 Branding.....	40
2.3.2 Brand Strategy	40
2.3.3 Brand Positioning	41
2.3.4 Brand Architecture	41
2.3.5 Brand Identity.....	42
2.3.5.1 Logo.....	42
2.3.5.2 Brand Name	45
2.3.5.3 Tagline	46
2.3.5.4 Collaterals	47
2.4 Promosi	47
2.5 Customer Behavior.....	49
2.5.1 Faktor Perilaku Konsumen	49
2.6 AISAS Model	52
2.7 Photography	53
2.7.1 Komposisi Gambar.....	53
2.7.2 Depth of Field	60
2.7.3 Movement Blur	60
2.7.4 Perspective	61
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	62
3.1 Metodologi Penelitian.....	62
3.1.1 Metode Kualitatif.....	62
3.1.2 Metode Kuantitatif	84
3.2 Metodologi Perancangan	94
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	96

4.1	Strategi Perancangan	96
4.1.1	<i>Overview</i>	96
4.1.2	<i>Strategy.....</i>	100
4.1.3	<i>Ideas</i>	102
4.1.3.1	<i>Brand Language</i>	103
4.1.3.2	<i>Warna</i>	104
4.1.3.3	<i>Tipografi</i>	104
4.1.3.4	<i>Fotografi</i>	105
4.1.4	<i>Design.....</i>	106
4.1.4.1	<i>Desain Elemen Pendukung</i>	106
4.1.5	<i>Production.....</i>	111
4.1.5.1	<i>Desain Media Daring.....</i>	111
4.1.5.2	<i>Desain Media Luring.....</i>	118
4.1.6	<i>Implementation</i>	127
4.2	Analisis Perancangan	127
4.2.1	<i>Analisis Brand Language</i>	127
4.2.2	<i>Analisis Warna.....</i>	128
4.2.3	<i>Analisis Fotografi.....</i>	128
4.2.4	<i>Analisis Instagram Post</i>	130
4.2.5	<i>Analisis Instagram Template</i>	131
4.2.6	<i>Analisis Instagram Pricelist</i>	132
4.2.7	<i>Analisis Instagram Reels.....</i>	132
4.2.8	<i>Analisis Rollup Banner</i>	135
4.2.9	<i>Analisis Banner</i>	136
4.2.10	<i>Analisis Jersey</i>	137
4.2.11	<i>Analisis Membercard.....</i>	137
4.2.12	<i>Analisis Cap Membercard</i>	138
4.2.13	<i>Analisis Stiker Dinding</i>	138
4.2.14	<i>Analisis Stiker</i>	139
4.3	Budgeting	140
BAB V	PENUTUP	141
5.1	Simpulan.....	141

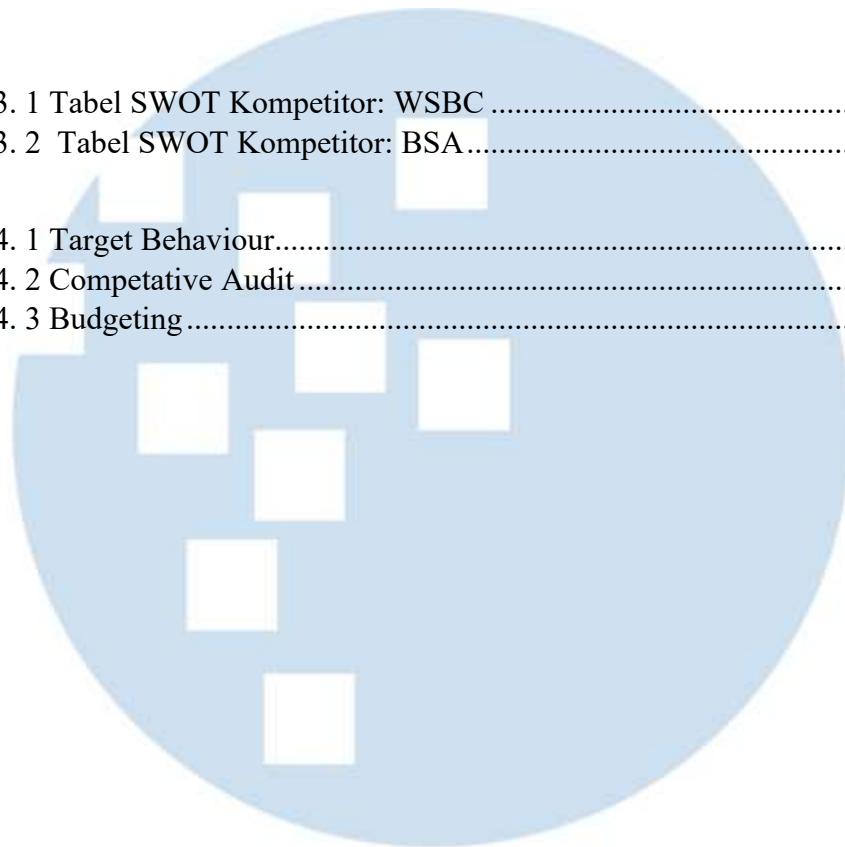
5.2 Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
LAMPIRAN.....	xvi



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel SWOT Kompetitor: WSBC	80
Tabel 3. 2 Tabel SWOT Kompetitor: BSA.....	83
Tabel 4. 1 Target Behaviour.....	96
Tabel 4. 2 Competative Audit.....	98
Tabel 4. 3 Budgeting.....	140



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Garis	6
Gambar 2. 2 Bentuk	6
Gambar 2. 3 Diagram <i>Hue</i>	7
Gambar 2. 4 Diagram <i>Value</i>	8
Gambar 2. 5 Diagaram <i>Saturation</i>	8
Gambar 2. 6 CMYK dan RGB (kiri ke kanan)	9
Gambar 2. 7 Representasi dari warna merah	11
Gambar 2. 8 Representasi warna hijau	11
Gambar 2. 9 Representasi warna biru	12
Gambar 2. 10 Representasi warna coklat	13
Gambar 2. 11 Representasi warna oranye	14
Gambar 2. 12 Representasi warna kuning	14
Gambar 2. 13 Representasi warna <i>pink</i>	15
Gambar 2. 14 Penggunaan warna ungu pada kerajaan covenant di game <i>halo</i>	16
Gambar 2. 15 Kelompok White Lotus dalam animasi Avatar: The Last Airbender	17
Gambar 2. 16 Tactile Texture & Visual Texture	19
Gambar 2. 17 Jenis lipatan pada format brosur	20
Gambar 2. 18 Aspect Ratio dari layar digital	20
Gambar 2. 19 Symmetry Balance	21
Gambar 2. 20 Asymmetric Balance	21
Gambar 2. 21 Radial Balance	21
Gambar 2. 22 Emphasis by Isolation	22
Gambar 2. 23 Emphasis by Placement	23
Gambar 2. 24 Emphasis Through Scale	23
Gambar 2. 25 Emphasis Through Contrast	24
Gambar 2. 26 Emphasis direction & Pointers	24
Gambar 2. 27 Tree Structure	25
Gambar 2. 28 Nest Structure	25
Gambar 2. 29 Stair Structure	25
Gambar 2. 30 Rythm/irama	26
Gambar 2. 31 Similarity	27
Gambar 2. 32 Proximity	27
Gambar 2. 33 Continuity	27
Gambar 2. 34 Closure	28
Gambar 2. 35 Common fate	28
Gambar 2. 36 Continuing line	28
Gambar 2. 37 Antomi <i>Typeface</i>	30
Gambar 2. 38 Old Style	31
Gambar 2. 39 Transitional	31
Gambar 2. 40 Modern	32
Gambar 2. 41 Slab Serif	32

Gambar 2. 42 Sans-serif.....	32
Gambar 2. 43 Black Letter	33
Gambar 2. 44 Script	33
Gambar 2. 45 Grid Anatomy.....	34
Gambar 2. 46 Grid System Manuscript.....	36
Gambar 2. 47 Singular Coloumn Symetrical Grid.....	37
Gambar 2. 48 Double & Multiple Coloumn Symmetrical Grid.....	37
Gambar 2. 49 Modular Grid.....	38
Gambar 2. 50 Asymmetrical Grid	39
Gambar 2. 51 Wordmark Logo	43
Gambar 2. 52 Letterforms logo.....	43
Gambar 2. 53 Pictoral Logo	44
Gambar 2. 54 Abstract Logo	44
Gambar 2. 55 Emblems Logo	45
Gambar 2. 56 Model AISAS	53
Gambar 2. 57 Symmetrical Composition.....	54
Gambar 2. 58 Radial Compsition.....	55
Gambar 2. 59 Diagonal Composition	55
Gambar 2. 60 Overlapping Composition	56
Gambar 2. 61 Golden Spiral Composition.....	57
Gambar 2. 62 Framing Composition.....	58
Gambar 2. 63 Geometric Composition	58
Gambar 2. 64 Massed Pattern Composition.....	59
Gambar 2. 65 Rhytmic Elements Composition	59
Gambar 2. 66 Depth of Field.....	60
Gambar 2. 67 Movement Blur	61
Gambar 2. 68 Perspective	61
 Gambar 3.1 Salah satu profil Yudistira (kanan).....	63
Gambar 3. 2 Bukti Wawancara Narasumber Pertama	65
Gambar 3. 3 Bukti Wawancara Narasumber Kedua	66
Gambar 3. 4 Narasumber Konsumen Ketiga	67
Gambar 3. 5 Bukti Wawancara Calon Konsumen Pertama	68
Gambar 3. 6 Bukti Wawancara Calon Konsumen Kedua.....	70
Gambar 3. 7 Bukti Wawancara Narasumber Pelatih	71
Gambar 3. 8 Tempat Latihan Black Ant, Melati mas	73
Gambar 3. 9 Biaya Black Ant terbaru	74
Gambar 3. 10 Biaya Black Ant di BSD	74
Gambar 3. 11 Media Sosial Black Ant.....	75
Gambar 3. 12 Banner Black Ant	76
Gambar 3. 13 Kartu member Black Ant	76
Gambar 3. 14 Sticker Bonus Black Ant	77

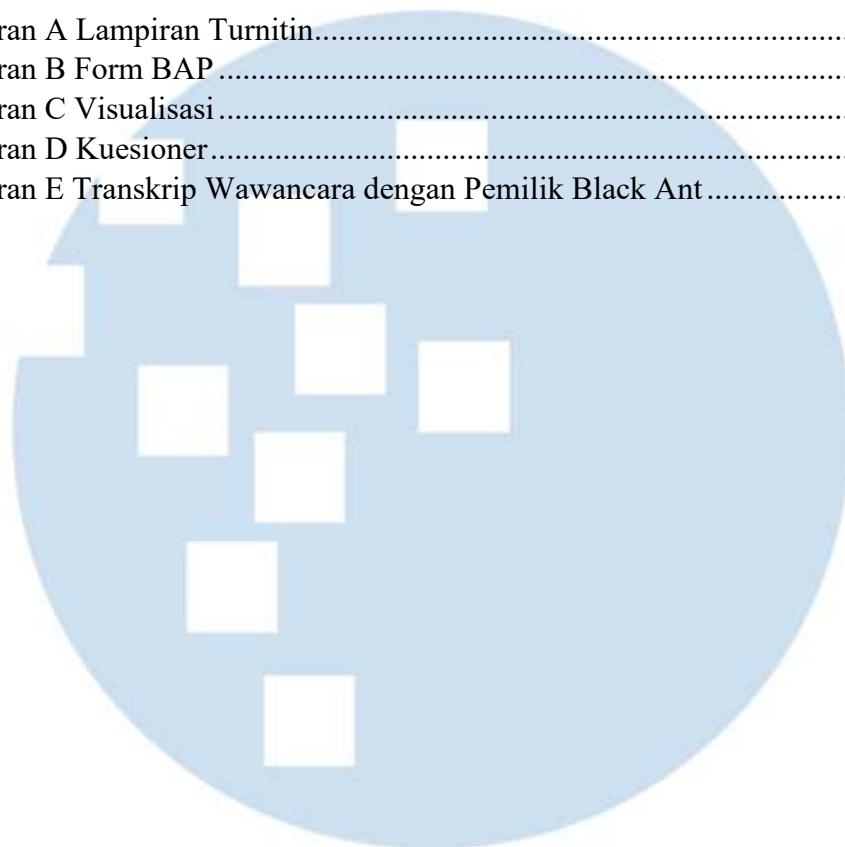
Gambar 3. 15 Handwrap Black Ant.....	77
Gambar 3. 16 Media Sosial WSBC.....	78
Gambar 3. 17 Fasilitas WSBC	79
Gambar 3. 18 Biaya latihan WSBC	79
Gambar 3. 19 Lokasi BSA	81
Gambar 3. 20 Media Sosial BSA	81
Gambar 3. 21 Biaya Latihan BSA.....	82
Gambar 3. 22 Rumus Penjabaran Perhitungan Slovin.....	85
Gambar 3. 23 Data Usia pengisi Survey Peminatan <i>Boxing</i>	85
Gambar 3. 24 Data konsumen <i>boxing</i>	86
Gambar 3. 25 Data Tujuan Konsumen Melakukan Boxing	86
Gambar 3. 26 Data Fasilitas yang Dicari Konsumen Boxing	87
Gambar 3. 27 Keluhan Konsumen Boxing	87
Gambar 3. 28 Data biaya yang rela dikeluarkan konsumen.....	87
Gambar 3. 29 Ketertarikan Calon Konsumen dengan Boxing.....	89
Gambar 3. 30 Tujuan Calon Konsumen Melakukan Boxing	89
Gambar 3. 31 Fasilitas yang Dicari Calon Konsumen Boxing	90
Gambar 3. 32 Keluhan Calon Konsumen	90
Gambar 3. 33 Biaya yang Rela Calon Konsumen Keluarkan	91
Gambar 3. 34 Brand Awareness terhadap Black Ant	91
Gambar 3. 35 Ketertarikan Calon Konsumen dengan Black Ant	92
Gambar 3. 36 Kesan Responden Terhadap Logo Black Ant	92
Gambar 3. 37 Data Logo mewakili Black Ant.....	93
Gambar 3. 38 Kesan Responden Terhadap Fasilitas Black Ant	93
Gambar 3. 39 Ketertarikan mendaftar Black Ant	94
Gambar 3. 40 Stiker Transparan hitam & putih.....	127
 Gambar 4. 1 <i>Brand Persona</i>	98
Gambar 4. 2 Mindmap	100
Gambar 4. 3 Moodboard	103
Gambar 4. 4 Pemilihan Warna	104
Gambar 4. 5 Pemilihan Font	105
Gambar 4. 6 Fotografi	106
Gambar 4. 7 Elemen Visual Titik & Garis.....	107
Gambar 4. 8 Elemen Visual Blocking.....	108
Gambar 4. 9 Sketsa Elemen Visual.....	109
Gambar 4. 10 Elemen Visual Layer Pertama.....	109
Gambar 4. 11 Elemen Visual Layer Kedua	110
Gambar 4. 12 Elemen Visual Layer Ketiga	110
Gambar 4. 13 Elemen Visual Layer Akhir	111
Gambar 4. 14 Grid Instagram Post.....	112
Gambar 4. 15 Instagram Post dengan Grid	112

Gambar 4. 16 Instagram Template Iterasi Pertama dan Kedua	113
Gambar 4. 17 Iterasi Terakhir Template	114
Gambar 4. 18 Pengambilan Aset Instagram Reels.....	115
Gambar 4. 19 Pengeditan Instagram Reels	115
Gambar 4. 20 Grid Pricelist	117
Gambar 4. 21 Hasil Pricelist dengan Grid	118
Gambar 4. 22 Grid X-Banner.....	119
Gambar 4. 23 Hasil X-Banner dengan Grid.....	120
Gambar 4. 24 Grid Banner	121
Gambar 4. 25 Hasil Banner.....	121
Gambar 4. 26 Hasil Jersey	121
Gambar 4. 27 Hasil Handwrap.....	122
Gambar 4. 28 Iterasi Pertama Membercard	123
Gambar 4. 29 Iterasi Terakhir Membercard.....	123
Gambar 4. 30 Iterasi Pertama Cap	124
Gambar 4. 31 Iterasi Terakhir cap.....	124
Gambar 4. 32 Hasil cap di secarik kertas	125
Gambar 4. 33 Desain Stiker Dinding	125
Gambar 4. 34 Iterasi pertama dan kedua sticker vinyl.....	126
Gambar 4. 35 Iterasi Stiker Vinyl	126
Gambar 4. 36 Pemilihan Warna	128
Gambar 4. 37 Pemilihan Gambar Fotografi.....	129
Gambar 4. 38 Pemilihan Fotografi.....	129
Gambar 4. 39 Salah Satu Bagian Instagram Post.....	130
Gambar 4. 40 Salah Satu Bagian Instagram Post.....	130
Gambar 4. 41 Instagram Template lainnya	131
Gambar 4. 42 Mockup Instagram Template	131
Gambar 4. 43 Instagram Pricelist.....	132
Gambar 4. 44 Hasil Instagram Reels	133
Gambar 4. 45 Hasil Jadi Rollup Banner.....	136
Gambar 4. 46 Hasil Jadi Banner	136
Gambar 4. 47 Hasil Jadi Jersey	137
Gambar 4. 48 Hasil Jadi Membercard.....	138
Gambar 4. 49 Hasil Jadi Stiker Dinding	139

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lampiran Turnitin.....	xvi
Lampiran B Form BAP	xix
Lampiran C Visualisasi	xxi
Lampiran D Kuesioner.....	xxxiii
Lampiran E Transkrip Wawancara dengan Pemilik Black Ant.....	xxxix



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA