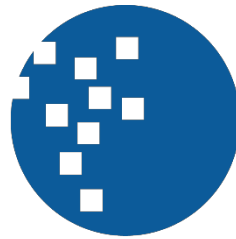


**PERANCANGAN KAMPANYE MULTIMEDIA *STORY*
TELLING INTERAKTIF TENTANG TATA CARA
MENGHADAPI ISU MANIPULASI NARSIS**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

M Jordy Mozza Servia

0000033159

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN KAMPANYE MULTIMEDIA *STORY*

***TELLING* INTERAKTIF TENTANG TATA CARA**

MENGHADAPI ISU MANIPULASI NARSIS



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

M Jordy Mozza Servia

0000033159

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : M Jordy Mozza Servia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000033159

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN KAMPANYE MULTIMEDIA *STORY TELLING*
INTERAKTIF TENTANG TATA CARA MENGHADAPI ISU
MANIPULASI NARSIS**

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, 22 Desember 2023

UMMN



M Jordy Mozza Servia

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE MULTIMEDIA *STORY TELLING* INTERAKTIF TENTANG TATA CARA MENGHADAPI ISU MANIPULASI NARSIS

Oleh

Nama : M Jordy Mozza Servia
NIM : 00000033159
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Januari 2024

Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan

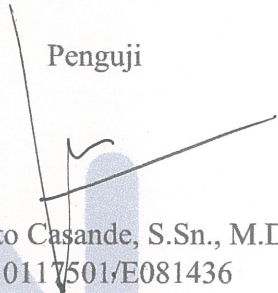
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Harry Mores, S.Ds., M.M.
0306078902/L00790

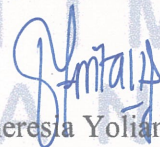
Penguji


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

Pembimbing


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/E042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : M Jordy Mozza Servia
NIM : 00000033159
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : 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 MULTIMEDIA *STORY TELLING* INTERAKTIF TENTANG TATA CARA MENGHADAPI ISU MANIPULASI NARSISTIK

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, 22 Desember 2023

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

M Jordy Mozza Servia

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas kasih dan karunia-Nya, hingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal yang berjudul “Perancangan Kampanye Interaktif Tentang Tata Cara Menghadapi Manipulasi Narsistik”.

Alasan penulis memilih topik manipulasi narsis adalah karena pengalaman yang dialami orang terdekat, lingkungan sekitar dan fenomena meningkatnya narsisme dan korban dalam berbagai bentuk hubungan. Maka dari itu, penulis tertarik untuk membahas topik ini agar masyarakat mendapatkan edukasi akan bahaya dan taktik manipulasi, serta pengaruh buruk yang disebabkan oleh seorang narsis agar niscaya semua dapat melindungi diri dari jerat manipulasi dan membantu orang terdekat untuk menyelamatkan diri. Perancangan kampanye pada tugas akhir ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran khalayak umum, dan secara bersamaan tugas akhir ini juga diharapkan dapat memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain.

Penulis 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 terselesaikannya tugas akhir ini.
5. Yosephine Dian Indraswari, S.PSI., M.PSI sebagai direktur eksekutif Yayasan Pulih yang telah menjadi narasumber dan memberikan informasi mengenai kekerasan dalam hubungan.
6. Korban berinisial RA sebagai narasumber yang menceritakan pengalaman sebagai korban kekerasan narsis.

7. Mellaty Wendy Sutikno S.M, Selaku kakak saya yang mendukung secara moril dan finansial.
8. Natasza Ramadhani, Salma Aditi, Grace Shenandoah & Siti Amanda Kusumawati selaku teman yang memberikan bantuan, masukan dan motivasi.
9. Diri penulis sendiri yang mampu menyelesaikan tugas akhir semaksimal mungkin dan melewati berbagai rintangan internal maupun eksternal. Dengan kolaborasi antara usaha pribadi dan ampunan eksternal.

Penulis berharap agar karya penulisan ilmiah dapat memberikan inspirasi dan referensi perancangan serupa. Selain itu penulis juga berharap agar perancangan tugas akhir ini dapat meningkatkan kesadaran khalayak umum akan manipulasi narsis dan dapat membantu korban dengan efektif.

Tangerang, 22 Desember 2023



M Jordy Mozza Servia

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KAMPANYE MULTIMEDIA *STORY*

TELLING INTERAKTIF TENTANG TATA CARA

MENGHADAPI ISU MANIPULASI NARSIS

(M Jordy Mozza Servia)

ABSTRAK

Jumlah kasus kekerasan dalam hubungan romantis maupun platonik cenderung meningkat. Hal ini dikarenakan orang-orang rendah empati yang dalam psikologi adalah orang narsis maupun mengidap kelainan mental *narcissistic personality disorder*. Sayangnya banyak orang yang tidak sadar akan taktik manipulasi narsis yang disembunyikan pada citra ideal dan *charming narcissist*, sehingga orang-orang terus terjebak sedangkan korban terjerat dalam komplikasi hubungan dan sukar memahami keadaan dan manipulasi yang dialami. Kesadaran dan pengetahuan korban dan lingkungan merupakan hal yang integral dalam proses pelepasan korban dari jeratan manipulasi dan penyembuhan. Sayangnya informasi yang tersedia terkait isu kurang mudah dicerna oleh orang awam karena hadir dalam bentuk artikel medis, maupun informasi yang terpecah dan tidak komplit dan minim elemen visual pendukung; oleh karena itu perancangan kampanye *multi media story telling* interaktif untuk meningkatkan kesadaran di lakukan. Metode yang digunakan dalam perancangan kampanye ini adalah gabungan antara kualitatif dan kuantitatif, dalam bentuk; wawancara, studi eksisting dan kuesioner, kemudian skenario dan sistematika perancangan yang digunakan adalah *Human Centered Design* dengan tiga tahapan besar, yaitu; *Inspiration, Ideation & Implementation*.

Kata kunci: Kampanye Interaktif, Kesadaran, Kekerasan Narsis, Manipulasi, Multimedia *Story Telling*

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

INTERACTIVE MULTIMEDIA STORY TELLING CAMPAIGN PLAN OF DEALING WITH ISSUE OF NARCISSISTIC MANIPULATION

(M Jordy Mozza Servia)

ABSTRACT (English)

The number of violence cases in romantic and platonic relationships are on the rise. The crux of the problem is people with low empathy, and in psychology, are often called by narcissist/or those who suffer from narcissistic personality disorder. Unfortunately, many people are not aware of the manipulation tactics that narcissist use behind their ideal and charming mask; so that people continues to be trapped, while the victims who are trapped did not understand their circumstances and find it difficult to understand their situation and what manipulations the perpetrator are doing to them. Knowledge of victim and society over the issue is integral in the process of breaking the chains of manipulation so victim can start healing. Unfortunately, information that is available regarding this issue isn't easily digested by most people because it comes in the form of medical articles, as well as fragmented and incomplete information that might even be incorrect; therefore, the act of designing an interactive multimedia story telling campaign to increase awareness is seen as necessary. The method used in designing this campaign are a combination of qualitative and quantitative research, in the form of; interviews, existing studies and questionnaires, then the scenario and systematic design used is Human Centered Design with three major stages, namely; Inspiration, Ideation & Implementation.

Keywords: *Awareness, Interactive Campaign, Manipulation, Narcissistic Abuse, Multimedia Story Telling*

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 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	xviii
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	6
2.1 Teori Desain Grafis	
2.1.1 Formal Elements	6
2.2 Warna	13
2.2.1 Warna RGB & CMYK	14
2.3 Tipografi Untuk UI	16
2.3.1 Typeface	20
2.4 Media Interaktif	20
2.4.1 Tipe Media Interaktif	20

2.5	Komponen Media Interaktif	24
2.5.1	<i>User Interface</i>	24
2.6	Transmedia Story Telling	32
2.6.1	Tipe Transmedia Story Telling	34
2.6.2	<i>Audience Journey</i>	36
2.7	<i>Character Archetype</i>	37
2.8	<i>Character Design</i>	38
2.9	User Experience	39
2.9.1	<i>Strategy Plane</i>	40
2.9.2	<i>Scope Plane</i>	42
2.9.3	<i>Structure Plane</i>	43
2.9.4	<i>Skeleton Plane</i>	45
2.9.5	<i>Surface Plane</i>	45
2.10	Teknik Penciptaan Ide	45
2.11	Kampanye Sosial	48
2.11.1	Jenis Kampanye	48
2.11.1	Strategi Kampanye	49
2.12	Narsisme	51
2.12.1	<i>Narcissistic Abuse</i>	53
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		62
3.1	Metodologi Penelitian	62
3.1.1	Metode Kualitatif	62
3.1.2	Metode Kuantitatif	75
3.2	Metodologi Perancangan	94
BAB IV STRATEGI & ANALISIS PERANCANGAN		98
4.1	Strategi Perancangan	98
4.1.1	<i>Inspiration</i>	98
4.1.2	<i>Ideation</i>	110
4.1.5	<i>Implementation</i>	195
4.2	Analisis Perancangan	211

4.2.1 Kampanye <i>Web Series & Mention and Confess</i>	211
4.3 Budgeting.....	234
BAB V KESIMPULAN	236
5.1 Simpulan.....	236
5.2 Saran.....	240
DAFTAR PUSTAKA	xix
LAMPIRAN	xxii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT Bandersnatch	67
Tabel 3.2 Tabel SWOT Mars Met Venus	70
Tabel 3.3 Kuesioner	76
Tabel 4.4 <i>Frame Your Design Challenge</i>	102
Tabel 4.5 <i>Define Your Audience</i>	109
Tabel 4.6 <i>Insight Statement & Find Themes</i>	110
Tabel 4.7 <i>How Might We</i>	114
Tabel 4.8 <i>Key Words 1</i>	116
Tabel 4.9 <i>Big Ideas 1</i>	116
Tabel 4.10 <i>Key Words 2</i>	117
Tabel 4.11 <i>Big Ideas 2</i>	117
Tabel 4.12 <i>Tone of Voice</i>	119
Tabel 4.13 Sinopsis	124
Tabel 4.14 <i>Archetype & Profile</i>	124
Tabel 4.15 Konsep	129
Tabel 4.16 <i>Story & Action</i>	131
Tabel 4.17 Strategi Konten AISAS	145
Tabel 4.18 Demografis <i>Alpha Test</i>	198
Tabel 4.19 <i>User Interface</i>	199
Tabel 4.20 <i>User Experience</i>	201
Tabel 4.21 <i>Budgeting</i>	234

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

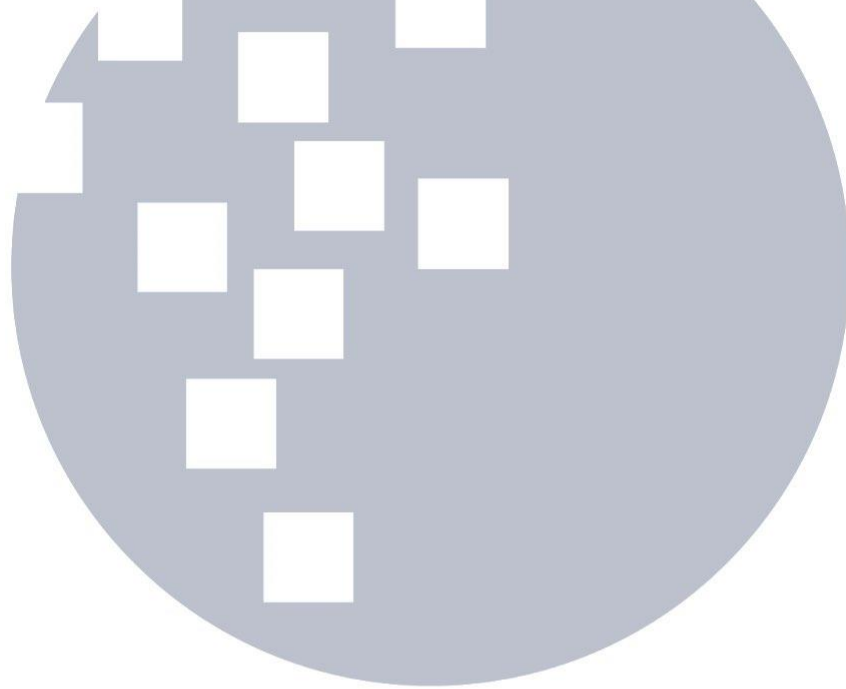
Gambar 2.1 Komposisi Garis.....	6
Gambar 2.2 Komposisi Bentuk.....	6
Gambar 2.3 Figure & Ground.....	7
Gambar 2.4 Tekstur.....	8
Gambar 2.5 <i>Pattern</i>	8
Gambar 2.6 <i>Balance</i>	9
Gambar 2.7 <i>Hierarchy</i>	10
Gambar 2.8 Ritme.....	10
Gambar 2.9 Format.....	11
Gambar 2.10 <i>Unity</i>	11
Gambar 2.11 <i>RGB & CMYK</i>	13
Gambar 2.12 Warna Komplementer.....	14
Gambar 2.13 Warna <i>Analogous</i>	14
Gambar 2.14 Warna <i>Triadic</i>	15
Gambar 2.15 Warna <i>Split Complementary</i>	15
Gambar 2.16 Serif.....	16
Gambar 2.17 Sans Serif.....	17
Gambar 2.18 Kerning.....	17
Gambar 2.19 <i>Track</i>	18
Gambar 2.20 <i>Old Style</i>	18
Gambar 2.21 <i>Transitional</i>	18
Gambar 2.22 Modern.....	19
Gambar 2.23 <i>Kiosk</i>	20
Gambar 2.24 <i>Website</i>	20
Gambar 2.25 <i>App</i>	21
Gambar 2.26 <i>Games</i>	25
Gambar 2.27 <i>Physical Instalation</i>	26
Gambar 2.28 <i>Button</i>	24
Gambar 2.29 <i>Pop Up</i>	24
Gambar 2.30 <i>Grid, Margin, Column & Gutter</i>	25
Gambar 2.31 <i>Fixed Layout</i>	25
Gambar 2.32 <i>Adaptive Layout</i>	26
Gambar 2.33 <i>Multipanel</i>	27
Gambar 2.34 <i>Frame Layout</i>	28
Gambar 2.35 <i>Copy Heavy Layout</i>	28
Gambar 2.33 <i>Neumorphism</i>	29
Gambar 2.34 <i>Illustrative</i>	30
Gambar 2.35 Gaya foto.....	30

Gambar 2.36 <i>Material Design</i>	31
Gambar 2.38 <i>Franchise Transmedia</i>	32
Gambar 2.39 <i>Pormanteu Transmedia</i>	32
Gambar 2.40 <i>Complex Transmedia</i>	38
Gambar 2.41 <i>Basic Character Shape</i>	38
Gambar 2.42 <i>Complex Transmedia</i>	38
Gambar 2.43 <i>Dimensi UX</i>	39
Gambar 2.44 <i>User Segmentation</i>	40
Gambar 2.45 <i>User Persona</i>	41
Gambar 2.46 <i>Information Architecture</i>	42
Gambar 2.47 <i>Top Down</i>	43
Gambar 2.46 <i>Bottom Up</i>	43
Gambar 2.49 <i>AISAS</i>	49
Gambar 2.50 <i>PESO</i>	50
Gambar 3.1 <i>Wawancara Ahli</i>	61
Gambar 3.2 <i>Wawancara Korban</i>	58
Gambar 3.3 <i>Bandersnatch</i>	63
Gambar 3.4 <i>Venus Met Mars</i>	68
Gambar 3.5 <i>Eva Stories</i>	71
Gambar 3.6 <i>Gillette: The Best Man Can Get</i>	72
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i>	114
Gambar 4.2 <i>Stylescape</i>	117
Gambar 4.3 <i>Font Headline</i>	118
Gambar 4.4 <i>Font Subheading</i>	119
Gambar 4.5 <i>Font Copy</i>	119
Gambar 4.6 <i>Emphasis Font</i>	119
Gambar 4.7 <i>Color Palette</i>	120
Gambar 4.8 <i>Sketsa Clayreine</i>	138
Gambar 4.9 <i>Sketsa Tubuh</i>	139
Gambar 4.10 <i>Outline & Pewarnaan Sketsa</i>	139
Gambar 4.11 <i>Hasil Warna Karakter</i>	140
Gambar 4.12 <i>Sketsa Awal Mandala</i>	141
Gambar 4.13 <i>Karakter Pendukung</i>	142
Gambar 4.14 <i>User Persona 1</i>	148
Gambar 4.15 <i>User Persona 2</i>	149
Gambar 4.16 <i>User Journey</i>	150
Gambar 4.17 <i>Top Down Information Architecture</i>	151
Gambar 4.18 <i>Quiz</i>	151
Gambar 4.19 <i>Question</i>	152
Gambar 4.20 <i>Song</i>	153

Gambar 4.20 <i>Grid Story</i>	154
Gambar 4.21 <i>Grid Post</i> instagram.....	155
Gambar 4.22 Teater Barok.....	156
Gambar 4.23 Sketsa & Pewarnaan Bingkai.....	156
Gambar 4.24 Desain Bingkai, Pillar, <i>Emblem</i> & Ornamen.....	157
Gambar 4.25 Pola & Latar.....	157
Gambar 4.26 Latar Tembok.....	158
Gambar 4.27 Kain & Bendera.....	159
Gambar 4.28 Mawar Segar & Busuk.....	160
Gambar 4.29 Sketsa Kasar & Proses Pewarnaan Tengkorak.....	160
Gambar 4.30 Tengkorak, Cairan Busuk & Pilar Terdistorsi.....	161
Gambar 4.31 <i>Basic Shape</i> Sebelum Menjadi Kaca.....	162
Gambar 4.32 Cermin.....	162
Gambar 4.33 <i>Low Fidelity Post</i> Instagram.....	163
Gambar 4.34 <i>Layout</i> Sebaris <i>Post</i> Instagram.....	163
Gambar 4.35 Tembok & Pilar Emas.....	164
Gambar 4.36 Penambahan Tembok, Ornamen & Pilar Emas.....	164
Gambar 4.37 Kaca & <i>Vector</i> Karakter.....	165
Gambar 4.38 Desain <i>Post</i> Pembuka.....	165
Gambar 4.39 <i>Low Fidelity Post</i> Instagram 2.....	166
Gambar 4.40 Pembuatan Cover Manipulasi.....	166
Gambar 4.41 Judul Cover Manipulasi.....	168
Gambar 4.42 Bagian Info Korban.....	168
Gambar 4.43 Bagian Info Korban 2.....	169
Gambar 4.45 Hasil Bagian Info Korban.....	169
Gambar 4.46 Bagian Info Pelaku.....	169
Gambar 4.47 Detail Bagian Info Pelaku.....	170
Gambar 4.48 <i>Layout</i> Post Cerita.....	171
Gambar 4.49 Gambar Latar.....	171
Gambar 4.50 Objek Pendukung Latar.....	172
Gambar 4.51 Hasil Latar yang sudah Disatukan.....	172
Gambar 4.52 Rangkaian Hasil Akhir Ilustrasi.....	173
Gambar 4.53 Bingkai Teks Suara Monolog.....	173
Gambar 4.54 Bingkai Teks Lawan Bicara.....	174
Gambar 4.55 Varian Bingkai Teks Bicara.....	175
Gambar 4.56 Pembuatan <i>Cover</i> Episode.....	176
Gambar 4.57 Varian <i>Cover</i> Judul.....	176
Gambar 4.58 <i>Layout</i> & Sketsa Poster IG.....	177
Gambar 4.59 Sketsa Poster IG.....	178
Gambar 4.60 <i>Background Post Story</i>	179

Gambar 4.61 Penggabungan Elemen	180
Gambar 4.62 Hasil Akhir Poster Iklan Instagram	181
Gambar 4.63 <i>Layout Leaderboard Banner</i>	182
Gambar 4.64 Pembuatan Ilustrasi Untuk <i>Banner</i>	182
Gambar 4.65 Ilustrasi Karakter <i>Banner</i>	183
Gambar 4.66 Color Grading Ilustrasi Karakter <i>Banner</i>	183
Gambar 4.67 Cincin	184
Gambar 4.68 Proses <i>Leaderboard Banner</i>	184
Gambar 4.69 Penggabungan Elemen	158
Gambar 4.70 Proses <i>Leaderboard Banner 2</i>	158
Gambar 4.71 <i>Before & After Color Grading Leaderboard Banner</i>	156
Gambar 4.72 Pembubuhan Teks <i>Leaderboard Banner</i>	156
Gambar 4.73 Penambahan Font <i>Leaderboard</i>	156
Gambar 4.74 Hasil Akhir <i>Leaderboard</i>	156
Gambar 4.75 <i>Layout Banner Half Page</i>	157
Gambar 4.76 Dikotomi Komponen Desain	188
Gambar 4.77 Hasil Akhir <i>Half Page Banner</i>	188
Gambar 4.78 <i>Layout Banner Digital Display & Poster</i>	189
Gambar 4.79 Bingkai <i>Digital Display & Poster</i>	190
Gambar 4.80 Pergantian Layar <i>Digital Banner</i>	190
Gambar 4.81 Iterasi 1 baris <i>Post Cover</i> Beserta Penjelasan <i>Web Series</i>	193
Gambar 4.82 Sistem Membaca	194
Gambar 4.83 Post Informasi	194
Gambar 4.84 Perubahan Besar & Jenis Font	203
Gambar 4.85 Font Sebelum dan sesudah Alpha Test	205
Gambar 4.86 Penambahan <i>Call To Action</i>	206
Gambar 4.87 Konten Tambahan	207
Gambar 4.88 Rangkaian Informasi Manipulasi Narsis	208
Gambar 4.89 Komposisi <i>Post Informasi</i>	208
Gambar 4.90 Kesan Awal	210
Gambar 4.91 <i>White Space</i> Pada Desain	211
Gambar 4.92 Progresi Pembukaan Gerbang	213
Gambar 4.93 Kedalaman Desain	214
Gambar 4.94 Gambar <i>Vector</i> Akhir	215
Gambar 4.95 Rangkaian UI <i>Web Series</i>	217
Gambar 4.96 <i>Mention & Confess X</i>	221
Gambar 4.97 <i>Instagram Story Poster</i>	222
Gambar 4.98 Ekspresi Tersembunyi	224
Gambar 4.99 Tangan Iblis	226
Gambar 4.100 Analisa <i>Leaderboard Banner</i>	226

Gambar 4.101 Analisa <i>Half Page Banner</i>	228
Gambar 4.102 Implementasi Seluruh <i>Web Banner</i>	229
Gambar 4.103 Analisa <i>Digital Display</i>	230
Gambar 4.104 Pengaplikasian <i>Digital Banner</i>	231
Gambar 4.105 Iklan <i>Trailer Video Ads</i>	232



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan.....	xvi
Lampiran 2 Hasil Kuesioner Kuantitatif.....	xvii
Lampiran 3 Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xlii
Lampiran 4 Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	li
Lampiran 5 Transkrip Wawancara	lxvi
Lampiran 6 Hasil Turnitin	lxvii



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA