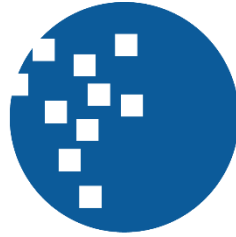


**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI
MANAJEMEN *MICROTRANSACTIONS* DALAM *GAME*
*MOBILE LEGENDS***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Fayola Adonia Electra

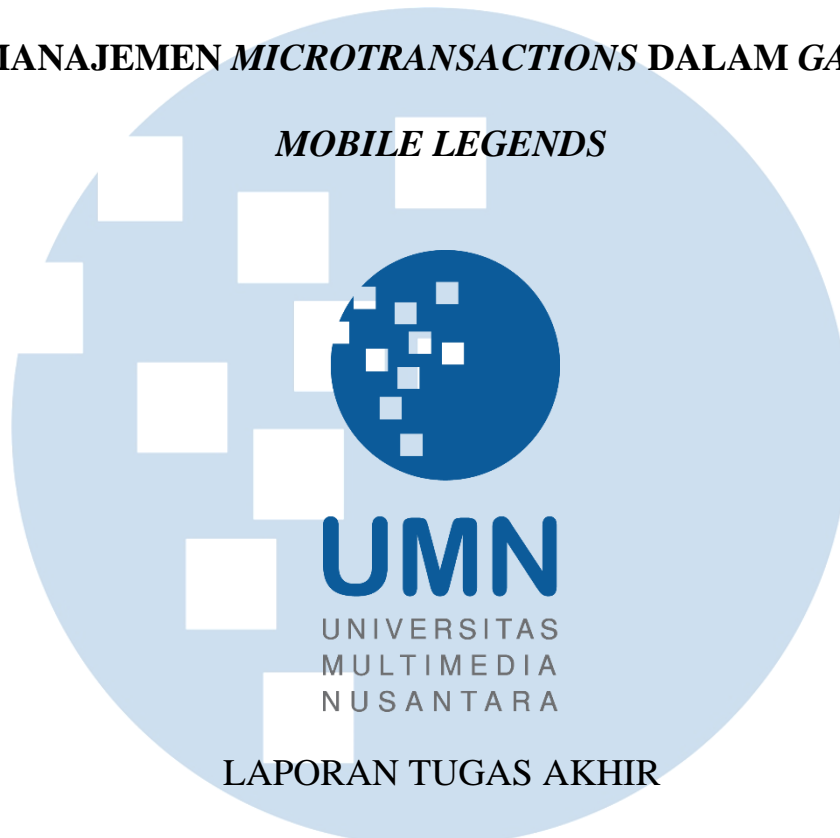
00000045591

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

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI

MANAJEMEN *MICROTRANSACTIONS* DALAM GAME

MOBILE LEGENDS



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Fayola Adonia Electra

00000045591

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Fayola Adonia Electra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045591

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI
MANAJEMEN *MICROTRANSACTIONS* DALAM *GAME*
*MOBILE LEGENDS***

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, 3 Januari 2024



(Fayola Adonia Electra)

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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI MANAJEMEN MICROTRANSACTIONS DALAM GAME MOBILE LEGENDS

Oleh

Nama : Fayola Adonia Electra

NIM : 00000045591

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

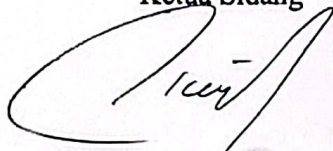
Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Januari 2024

Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan

LULUS

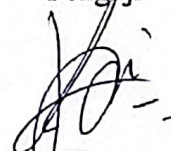
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



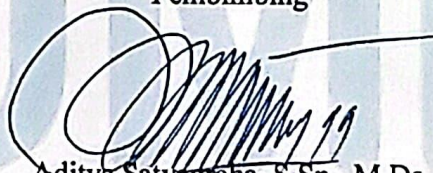
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/E081434

Penguji



Lia Henna, S.Sn., M.M.
0315048108/E081472

Pembimbing



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/E038953

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Moliando, 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 : Fayola Adonia Electra
NIM : 00000045591
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 INTERAKTIF MENGENAI MANAJEMEN *MICROTRANSACTIONS* DALAM *GAME MOBILE LEGENDS*

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, 17 Januari 2024

Yang menyatakan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA


(Fayola Adonia Electra)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kasih karunia-Nya sehingga penyusunan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Kampanye Interaktif mengenai Manajemen Microtransactions dalam Game Mobile Legends” dapat diselesaikan dengan baik. Topik pembahasan ini dipilih karena maraknya *microtransactions* dan tingginya popularitas Mobile Legends di Indonesia. Diharapkan Laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi inspirasi bagi orang lain.

Mengucapkan terima kasih

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. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Cipto Adiguno dari Asosiasi Games Indonesia sebagai narasumber yang telah memberikan informasi mengenai *microtransaction* di Indonesia.
6. Andi Abdulqodir, S.Ds., M.Ds., dari Tujusemesta Creative Space sebagai narasumber yang telah memberikan *insight* tentang perancanganan interaktif.
7. Ririn Ike Wulandari sebagai narasumber yang telah memberikan informasi mengenai pengalamannya saat terjadi tagihan *game mobile* karena anaknya.
8. Clevin sebagai narasumber yang telah memberikan informasi mengenai pengalamannya sebagai pemain Mobile Legends yang memiliki banyak *skin/cosmetic* dalam *game* tersebut.

9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

10. Teman-teman saya yang telah memberikan semangat.dalam pengerjaan tugas akhir.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya, terutama dalam membangkitkan ketertarikan terhadap topik *microtransactions* di *mobile game* dan bahayanya.

Tangerang, 17 Januari 2024



(Fayola Adonia Electra)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI MANAJEMEN *MICROTRANSACTIONS* DALAM GAME

MOBILE LEGENDS

(Fayola Adonia Electra)

ABSTRAK

Negara Indonesia merupakan pasar *mobile game* terbesar ketiga di dunia. Salah satu *mobile game* yang paling banyak pemainnya merupakan *game* Mobile Legends: Bang Bang. Mobile Legends mengaplikasikan model *game* gratis dengan *in-app purchases* atau *in-game purchases*, yang juga dapat disebut sebagai *microtransactions*. Selain memiliki jumlah pemain yang banyak, Mobile Legends juga merupakan *mobile game* dengan jumlah pembelian konsumen tertinggi di Indonesia. Dari pembelian-pembelian tersebut, ada beberapa kasus pencurian, tagihan yang menumpuk, dan lain sebagainya yang terjadi di Indonesia karena pemain *game* yang ingin melakukan *top-up* pada *mobile game* yang memiliki *in-app purchases*, termasuk *game* Mobile Legends: Bang Bang. Ini dikarenakan kurangnya kesadaran terhadap bahaya *microtransactions* di *game* yang berlebihan serta adiksi *game mobile*. Kurangnya kesadaran tersebut disebabkan oleh minimnya edukasi mengenai cara mengontrol *microtransactions* di Indonesia. Maka, akan dilakukan perancangan kampanye interaktif mengenai manajemen *microtransactions*. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian *mixed methods*, dan metode perancangan yang dipakai adalah *Human-Centered Design* dari IDEO.org.

Kata kunci: *microtransactions*, kampanye, *game online*, *in-game purchases*, Mobile Legends

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

DESIGNING INTERACTIVE CAMPAIGN
ABOUT MANAGING MICROTRANSACTIONS
IN MOBILE LEGENDS

(Fayola Adonia Electra)

ABSTRACT (English)

Indonesia is the third largest mobile game market in the world. One of the most widely played mobile games is the game Mobile Legends: Bang Bang. Mobile Legends uses a free game model with in-app purchases or in-game purchases, which can also be referred to as microtransactions. In addition to having a large number of players, Mobile Legends is also the mobile game with the highest number of consumer purchases in Indonesia. From these purchases, there have been several cases of theft, accumulated bills, and so on that happened in Indonesia because of game players who want to top-up mobile games that have in-app purchases, including the Mobile Legends game. This is due to a lack of awareness of the dangers of microtransactions in the game and mobile game addiction. This lack of awareness is caused by the lack of education about how to manage microtransactions in Indonesia. So, the design that will be made is an interactive campaign design about the management of microtransaction. The research method used is mixed methods research method, and the design method used is Human-Centered Design from IDEO.org.

Keywords: *microtransactions, campaign, online game, in-game purchases, Mobile Legends*



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.....	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 Kampanye Interaktif.....	5
2.1.1 Tujuan Kampanye.....	5
2.1.2 Jenis Kampanye.....	5
2.1.3 Strategi Kampanye.....	6
2.2 Media Informasi Interaktif.....	7
2.2.1 Tipe Media Informasi Interaktif.....	7
2.2.2 Tujuan Media Informasi Interaktif.....	10
2.3 UI/UX.....	10
2.3.1 User Interface.....	10
2.3.2 User Experience.....	11
2.4 Tipografi.....	12
2.4.1 Typeface.....	12
2.5 Warna.....	16

2.5.1	Teori Warna	16
2.5.2	<i>Color Harmony</i>	17
2.6	Grid	20
2.6.1	<i>Manuscript grid</i>	20
2.6.2	<i>Column grid</i>	21
2.6.3	<i>Modular grid</i>	22
2.6.4	<i>Hierarchic grid</i>	23
2.6.5	<i>Compound grid</i>	23
2.7	Ilustrasi	24
2.7.1	Jenis Ilustrasi	24
2.8	<i>Microtransactions</i>	25
2.8.1	Tipe <i>Microtransactions</i>	25
2.8.2	Regulasi <i>Microtransactions</i> di Indonesia	26
2.9	<i>Mobile Game</i>	27
2.9.1	<i>Genre Game</i>	27
2.9.2	Fungsi <i>Game</i>	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		31
3.1	Metodologi Penelitian	31
3.1.1	Metode Kualitatif	31
3.1.2	Metode Kuantitatif	41
3.1.3	Mobile Legends: Bang Bang	46
3.2	Metodologi Perancangan	48
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		49
4.1	Strategi Perancangan	49
4.1.1	<i>Define your audience</i>	49
4.1.2	<i>Mandatory</i>	51
4.1.3	Strategi Kampanye berdasarkan AISAS	52
4.1.4	<i>Brainstorming</i>	54
4.1.5	Penentuan <i>tagline</i>	58
4.1.6	Perancangan Tipografi	58
4.1.7	Perancangan Ilustrasi	60
4.1.8	Get Visual	64

4.1.9	Perancangan Media Sekunder.....	73
4.1.10	Alpha Test dan Hasilnya.....	79
4.2	Analisis Perancangan.....	84
4.2.1	Analisis <i>Beta Test</i>	84
4.2.2	Analisis <i>Tagline</i>	85
4.2.3	Analisis Tipografi.....	87
4.2.4	Analisis Ilustrasi.....	90
4.2.5	Analisis Media Sekunder.....	92
4.3	<i>Budgeting</i>	96
BAB V	PENUTUP.....	97
5.1	Simpulan.....	97
5.2	Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Profil Responden Kuisisioner	41
Tabel 4.1 Identifikasi Segmentasi Sasaran Kampanye	50
Tabel 4.2 Tabel Strategi AISAS.....	52
Tabel 4.3 <i>Budgeting</i>	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram AISAS	6
Gambar 2.2 National Cowgirl Museum and Hall of Fame	8
Gambar 2.3 Tampilan <i>Website</i> Kemdikbud	8
Gambar 2.4 "Hall of Ideas" oleh Small Design Group	9
Gambar 2.5 <i>The User Experience Honeycomb</i>	11
Gambar 2.6 Anatomi Huruf	13
Gambar 2.7 <i>Typeface Garamond</i>	13
Gambar 2.8 <i>Typeface Baskerville</i>	14
Gambar 2.9 <i>Typeface Bodoni</i>	14
Gambar 2.10 <i>Typeface Rockwell</i>	14
Gambar 2.11 <i>Typeface Futura</i>	15
Gambar 2.12 <i>Typeface Fraktur</i>	15
Gambar 2.13 <i>Typeface Bickham Script</i>	15
Gambar 2.14 <i>Typeface Cuba</i>	16
Gambar 2.15 <i>Monochromatic scheme</i>	17
Gambar 2.16 <i>Analogous scheme</i>	17
Gambar 2.17 <i>Complementary scheme</i>	18
Gambar 2.18 <i>Triadic scheme</i>	18
Gambar 2.19 Hubungan <i>split-complementary</i>	19
Gambar 2.20 Hubungan <i>double complementary</i>	19
Gambar 2.21 <i>Manuscript grid</i>	20
Gambar 2.22 <i>Column grid</i>	21
Gambar 2.23 <i>Modular grid</i>	22
Gambar 2.24 <i>Hierarchic grid</i>	23
Gambar 2.25 <i>Compound grid</i>	24
Gambar 2.26 Doom Eternal (Bethesda): Sebuah <i>Shooter Game</i>	28
Gambar 2.27 Super Meat Boy Forever: Sebuah <i>Platformer Game</i>	28
Gambar 2.28 Diablo III (Activision Blizzard): Sebuah <i>RPG Game</i>	29
Gambar 2.29 Fifa 21 (EA): Sebuah <i>Sports Game</i>	29
Gambar 2.30 Euro Truck Simulator 2 (SCS Software): Sebuah <i>Vehicle Simulation Game</i>	29
Gambar 3.1 <i>Interview</i> pada Andi Abdulqodir.....	32
Gambar 3.2 Pertanyaan <i>Interview</i> pada Cipto Adiguno.....	33
Gambar 3.3 Jawaban <i>Interview</i> dari Cipto Adiguno.....	34
Gambar 3.4 <i>Interview</i> dengan Ririn Ike Wulandari.....	36
Gambar 3.5 <i>Interview</i> dengan Clevin.....	37
Gambar 3.6 Aset Referensi Jumix	40
Gambar 3.7 <i>Game</i> yang pernah dimainkan.....	43
Gambar 3.8 Pembelian barang <i>in-game</i> 6 bulan terakhir.....	43
Gambar 3.9 Seberapa sering membeli barang <i>in-game</i>	44
Gambar 3.10 Barang <i>in-game</i> yang dibeli	44

Gambar 3.11 Jumlah uang yang dihabiskan untuk <i>in-game purchases</i>	45
Gambar 3.12 Alasan melakukan <i>in-game purchases</i>	45
Gambar 4.1 Logo IESPA	51
Gambar 4.2 Logo Moonton.....	52
Gambar 4.3 Mindmap	54
Gambar 4.4 Big idea 1	55
Gambar 4.5 Big Idea 2	56
Gambar 4.6 <i>Moodboard</i> Warna	56
Gambar 4.7 <i>Moodboard</i> Ilustrasi	57
Gambar 4.8 <i>Moodboard</i> Tipografi	57
Gambar 4.9 <i>Moodboard Layout</i>	58
Gambar 4.10 Alternatif Tipografi	59
Gambar 4.11 <i>Typeface</i> Raleway	59
Gambar 4.12 <i>Typeface</i> Figtree	59
Gambar 4.13 <i>Typeface</i> K2D	60
Gambar 4.14 Komik di IG Mobile Legends Indonesia.....	60
Gambar 4.15 Stiker Layla	61
Gambar 4.16 Proses ilustrasi.....	61
Gambar 4.17 Ilustrasi Alucard	62
Gambar 4.18 Ilustrasi Miya.....	62
Gambar 4.19 Tampilan UI Mobile Legends	63
Gambar 4.20 <i>Landing page</i>	63
Gambar 4.21 <i>Landing page</i> final	64
Gambar 4.22 <i>User Persona</i>	65
Gambar 4.23 <i>Sitemap</i>	65
Gambar 4.24 Sketsa	66
Gambar 4.25 <i>Low fidelity</i>	66
Gambar 4.26 <i>High fidelity</i>	67
Gambar 4.27 <i>Grid website</i>	68
Gambar 4.28 <i>High Fidelity</i> setelah <i>Prototype Day</i>	69
Gambar 4.29 Tampilan <i>game</i> Mobile Legends.....	70
Gambar 4.30 Bentuk dasar <i>button 1</i>	70
Gambar 4.31 <i>Grid button 1</i>	70
Gambar 4.32 <i>Finishing button 1</i>	70
Gambar 4.33 Tampilan UI Mobile Legends	71
Gambar 4.34 Bentuk dasar <i>button 2</i>	71
Gambar 4.35 <i>Grid button 2</i>	72
Gambar 4.36 <i>Finishing button 2</i>	72
Gambar 4.37 Bentuk dasar elemen kotak	72
Gambar 4.38 <i>Finishing</i> elemen kotak	72
Gambar 4.39 <i>Grid</i> elemen kotak.....	73
Gambar 4.40 <i>Layout Billboard</i>	74
Gambar 4.41 <i>Media Attention Billboard</i>	74

Gambar 4.42 <i>Layout Youtube overlay ad</i>	75
Gambar 4.43 <i>Media Attention Youtube Overlay Ad</i>	75
Gambar 4.44 <i>Media Interest Youtube Overlay Ad</i>	75
Gambar 4.45 <i>Layout Instagram post</i>	76
Gambar 4.46 <i>Media Interest Instagram Post</i>	76
Gambar 4.47 <i>Media Interest Billboard</i>	77
Gambar 4.48 <i>Tampilan chat di Mobile Legends</i>	78
Gambar 4.49 <i>Media Share Twibbon</i>	78
Gambar 4.50 <i>Media Share Stiker</i>	78
Gambar 4.51 <i>High fidelity Prototype day</i>	79
Gambar 4.52 <i>Banner Prototype Day</i>	80
Gambar 4.53 <i>Barcode Prototype day</i>	80
Gambar 4.54 <i>Penilaian visual website</i>	81
Gambar 4.55 <i>Penilaian Typeface website</i>	81
Gambar 4.56 <i>Penilaian Ukuran Website</i>	82
Gambar 4.57 <i>Penilaian Konten dan Tujuan Website</i>	82
Gambar 4.58 <i>Penilaian Navigasi Website</i>	83
Gambar 4.59 <i>Kritik dan Saran Prototype day</i>	83
Gambar 4.60 <i>Penilaian konten dalam Beta Test</i>	85
Gambar 4.61 <i>Penilaian kemudahan mengerti konten dalam Beta Test</i>	85
Gambar 4.62 <i>Tagline Kampanye</i>	86
Gambar 4.63 <i>Jawaban beta test Tagline</i>	86
Gambar 4.64 <i>Jawaban beta test kesesuaian Tagline</i>	87
Gambar 4.65 <i>Halaman Landing Page yang menunjukkan tipografi</i>	88
Gambar 4.66 <i>Jawaban Beta Test Keterbacaan Font</i>	89
Gambar 4.67 <i>Jawaban Beta Test Ukuran Font</i>	89
Gambar 4.68 <i>Jawaban Beta Test Kesesuaian Font</i>	89
Gambar 4.69 <i>Ilustrasi Layla Quiz</i>	90
Gambar 4.70 <i>Kumpulan Ilustrasi</i>	91
Gambar 4.71 <i>Jawaban beta test kesesuaian ilustrasi</i>	91
Gambar 4.72 <i>Billboard Media Sekunder</i>	92
Gambar 4.73 <i>Youtube Overlay Ad Media Sekunder</i>	93
Gambar 4.74 <i>Instagram Post Media Sekunder</i>	94
Gambar 4.75 <i>Twibbon Media Sekunder</i>	95
Gambar 4.76 <i>Stiker Media Sekunder</i>	95
Gambar 4.77 <i>Media informasi</i>	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar BAP Bimbingan	xviii
Lampiran B Transkrip Wawancara Andi Abdulqodir, S.Ds., M.Ds.	xxi
Lampiran C Transkrip Wawancara Cipto Adiguno	xxxviii
Lampiran D Transkrip Wawancara dengan Ririn Ike Wulandari	xl
Lampiran E Transkrip Wawancara dengan Clevin	xlii
Lampiran F Hasil Kuesioner Pertama	xliv
Lampiran G Hasil Kuesioner Prototype Day	lvii
Lampiran H Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	lxii
Lampiran I Hasil Turnitin	lxxiv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA