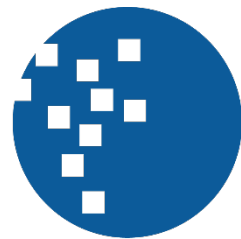


**PERANCANGAN VIDEO *SHORTS* MENGENAI REGULASI  
KUSTOMISASI MOTOR**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Muhammad Zaidan Hilmi**

**0000052670**

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

**PERANCANGAN VIDEO *SHORTS* MENGENAI REGULASI**

**KUSTOMISASI MOTOR**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Muhammad Zaidan Hilmi**

**0000052670**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Zaidan Hilmi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000052670

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN VIDEO *SHORTS* MENGENAI REGULASI KUSTOMISASI MOTOR**

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, 16 Mei 2024



Muhammad Zaidan Hilmi

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN VIDEO *SHORTS* MENGENAI REGULASI  
KUSTOMISASI MOTOR**

Oleh  
Nama : Muhammad Zaidan Hilmi  
NIM : 00000052670  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada  
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

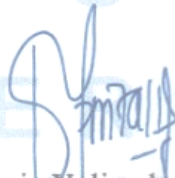
Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Ardiles Akyuwen, M.Sn.  
0323067804/067811

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN VIDEO *SHORTS* MENGENAI REGULASI  
KUSTOMISASI MOTOR**

Oleh  
Nama : Muhammad Zaidan Hilmi  
NIM : 00000052670  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis 30, Mei 2024

Pukul 16.00 s.d 16.45 dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



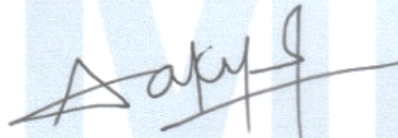
Dr.Sn. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.  
0319037807/023902

Penguji



Adhreza Brahma, M.Ds.  
0304088702/042750

Pembimbing



Ardiles Akyuwen, M.Sn.  
0323067804/067811

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Zaidan Hilmi  
NIM : 00000052670  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/S1/S2  
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Video *Shorts* mengenai  
Regulasi Kustomisasi Motor

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*\*\*.

Tangerang, 16 Mei 2024

  
Muhammad Zaidan Hilmi

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## KATA PENGANTAR

Puja serta puji syukur atas Rahmat dan Karunia tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir dengan judul: Perancangan Media Informasi Mengenai Regulasi Kustomisasi Kendaraan Roda Dua, sebagai salah satu syarat yang harus penulis penuhi untuk mendapatkan gelar sarjana desain (S.Ds). Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara,

Penulis menyadari dan memahami bahwa tugas akhir ini tidak akan mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya bimbingan, dukungan, serta nasehat dari berbagai pihak selama penulis melakukan penulisan Laporan Tugas Akhir ini. Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak 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. Ardiles Akyuwen M.Sn, sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Hugo Bima Wicaksana, S.Ds., sebagai Dosen Spesialis yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Ignatius Hendra Wanadjaja, sebagai narasumber yang telah membantu dalam riset dan pengumpulan data.
7. Ade Furqonudin, sebagai narasumber yang telah membantu dalam riset dan pengumpulan data.
8. Bahrul Ilmi Surachman, sebagai narasumber yang telah membantu dalam riset dan pengumpulan data.

9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman-teman dan sahabat-sahabat penulis yang selalu memberi dukungan serta membantu penulis selama penulis melakukan penyusunan tugas akhir ini.
11. Rangga Ahren Al Djunaedi, sebagai rekan yang sangat banyak sekali membantu saya dalam proses pembuatan tugas akhir ini.
12. Rahmadhani Sahputra Hermawan, sebagai rekan saya yang membantu memberikan masukan dalam penyusunan ini.
13. Giofani Rizki Vivi Pratiwi, sebagai rekan saya yang membantu memberikan masukan dalam penyusunan ini.
14. Intan Jati Farika Ambami, sebagai rekan saya yang membantu memberikan masukan dalam penyusunan ini

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 13 Juni 2024



Muhammad Zaidan Hilmi

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN VIDEO *SHORTS* MENGENAI REGULASI

## KUSTOMISASI MOTOR

(Muhammad Zaidan Hilmi)

### ABSTRAK

Kustomisasi kendaraan roda dua merupakan salah satu wadah kreativitas yang sudah sejak lama dilakukan dalam sejarahnya di Indonesia. Fenomena kustomisasi sepeda motor dipicu oleh ketidakpuasan terhadap sepeda motor pabrik, dengan mengubah tampilan dan fungsi agar sesuai dengan keinginan serta kebutuhan pelaku kustomisasi. Namun berdasarkan pernyataan dari seorang *Builder* motor yaitu Ade Furqonudin dari Jakarta *Chopper Custom*, sangat disayangkan karena pasal-pasal didalam PM No.45 tahun 2023 justru sering menjadi masalah khususnya bagi para oknum pelaku kustomisasi kendaraan roda dua yang tidak memperhatikan unsur keamanan seperti ditulis pada regulasi pemerintah. Walaupun pihak kepolisian sudah mengeluarkan himbauan untuk regulasi kustomisasi motor ini, faktanya masih banyak oknum pelaku kustomisasi yang melanggar aturan. Berdasarkan latar permasalahan diatas, penulis menemukan solusi untuk memecahkan masalah ini dengan merancang sebuah media informasi digital sebagai media utama. Media digital adalah media yang kontennya dapat berbentuk data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital untuk menyebarkan informasi tentang peraturan kustomisasi kendaraan roda dua, penggunaan media informasi digital sebagai solusi utama adalah pilihan yang tepat karena media digital memiliki kemampuan untuk menyajikan konten menarik (Flew, 2008). Penulis akan menggunakan pendekatan perancangan yang berfokus pada teori Landa dalam "*Graphic Design Solutions*" untuk membuat media informasi tentang kustomisasi kendaraan roda dua. Proses utama terdiri dari pengumpulan data (*orientation*), *analysis*, *concepting*, *designing*, *implementation*. Selanjutnya, data tentang jenis kendaraan roda dua dan kustomisasi dikumpulkan. Keseluruhan proses dirancang untuk memberikan hasil yang efektif dalam memberikan informasi tentang kustomisasi kendaraan roda dua (Landa, 2014).

**Kata kunci:** Kustomisasi, Motor, Regulasi, Media Informasi

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# **DESIGNING AN SHORTS VIDEO REGARDING MOTORCYCLE**

## **CUSTOMIZATION REGULATIONS**

(Muhammad Zaidan Hilmi)

### **ABSTRACT**

*Customizing two-wheeled vehicles has long been a creative outlet in Indonesia. The phenomenon of motorcycle customization is triggered by dissatisfaction with factory motorcycles, by altering their appearance and functionality to suit the desires and needs of the customization enthusiasts. However, according to Ade Furqonudin, a motorcycle builder from Jakarta Chopper Custom, it is regrettable that the provisions within Government Regulation No. 45 of 2023 often become problematic, especially for certain individuals involved in two-wheeled vehicle customization who do not pay attention to safety aspects as outlined in the government regulations. Although the police have issued warnings regarding motorcycle customization regulations, the fact remains that many individuals involved in customization continue to violate these rules. Based on the aforementioned issues, the author has found a solution to address this problem by designing a digital information platform as the primary medium. Digital media is a platform where content can be in the form of data, text, sound, and various types of images stored in digital format to disseminate information about the regulations of two-wheeled vehicle customization. Using digital information media as the primary solution is the right choice because digital media has the ability to present engaging content (Flew, 2008). The author will use a design approach focusing on Landa's theory in "Graphic Design Solutions" to create information media about two-wheeled vehicle customization. The main process consists of data collection (orientation), analysis, concepting, designing, and implementation. Subsequently, data about types of two-wheeled vehicles and customization are collected. The entire process is designed to provide effective results in providing information about two-wheeled vehicle customization (Landa, 2014).*

**Keywords:** Customizations, Motorcycles, Regulations, Shorts

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 PERSETUJUAN .....	v
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
<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>4</b>
<b>1.5. Manfaat Tugas Akhir .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1. Desain Komunikasi Visual .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>2.2. Motion Graphic .....</b>	<b>6</b>
<b>2.3. Desain Grafis .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>2.3 Unsur – Unsur Desain Grafis .....</b>	<b>12</b>
<b>2.4. Media Informasi.....</b>	<b>17</b>
<b>2.4.1. Fungsi Media Informasi.....</b>	<b>18</b>
<b>2.8 Fotografi.....</b>	<b>25</b>
<b>2.9 Kustomisasi Kendaraan Roda Dua .....</b>	<b>32</b>
<b>2.9.1 Jenis-jenis Motor Custom .....</b>	<b>32</b>
<b>2.9.2 Motor Custom yang Sesuai Aturan Pemerintah.....</b>	<b>35</b>
<b>2.9.3 Konsep dan Inovasi Motor Custom.....</b>	<b>36</b>
<b>2.9.4 Proses pembuatan Motor Custom.....</b>	<b>38</b>
<b>2.9.5 Budaya dalam motor Custom .....</b>	<b>40</b>

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>41</b>
<b>3.1 Metodologi Penelitian .....</b>	<b>41</b>
<b>3.1.1 Metode Kualitatif .....</b>	<b>41</b>
<b>3.1.2 Metode Kuantitatif .....</b>	<b>48</b>
<b>3.1.3 Studi Eksisting .....</b>	<b>53</b>
<b>3.2 Metodologi Perancangan .....</b>	<b>57</b>
<b>BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>59</b>
<b>4.1 Strategi Perancangan .....</b>	<b>59</b>
<b>4.1.1 Orientation .....</b>	<b>59</b>
<b>4.1.2 Analysis .....</b>	<b>60</b>
<b>4.1.3 Concepting .....</b>	<b>62</b>
<b>4.1.4 Designing .....</b>	<b>67</b>
<b>4.1.5 Implementation .....</b>	<b>78</b>
<b>4.2 Analisis Perancangan .....</b>	<b>84</b>
<b>4.2.2 Analisis Media Utama .....</b>	<b>84</b>
<b>4.2.3 Analisis Desain Visual Shorts .....</b>	<b>85</b>
<b>4.2.4 Analisis Konten <i>Shorts</i> .....</b>	<b>86</b>
<b>4.2.5 Analisis Tipografi <i>Shorts</i> .....</b>	<b>87</b>
<b>4.2.6 Analisis Layout <i>Shorts</i> .....</b>	<b>87</b>
<b>4.2.7 Analisis Media Sekunder .....</b>	<b>88</b>
<b>4.2.8 Analisis <i>Beta Test</i> .....</b>	<b>93</b>
<b>4.3 <i>Budgeting</i> .....</b>	<b>94</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>96</b>
<b>5.1 Simpulan .....</b>	<b>96</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>97</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>100</b>

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT Konten TikTok Harley-Davidson.....	54
Tabel 3.2 SWOT Konten TikTok Bikerspedia .....	55
Tabel 3.3 SWOT Konten <i>Shorts</i> Vox .....	56
Tabel 3.4 SWOT Konten YouTube <i>Shorts</i> The Infographics Show .....	57
Tabel 4.1 Tabel <i>Creative Brief</i> .....	61
Tabel 4.2 <i>Budgeting</i> Perancangan .....	94
Tabel 4.3 <i>Budgeting</i> Media Sekunder.....	95



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Kesatuan pada Fotografi .....	11
Gambar 2.2 Desain Irama pada Videografi .....	11
Gambar 2.3 Desain Keseimbangan pada Fotografi .....	11
Gambar 2.4 Desain Proporsi pada Videografi .....	12
Gambar 2.5 Desain Dominasi pada Videografi .....	12
Gambar 2.6 Garis dalam Desain Media Informasi .....	13
Gambar 2.7 Bentuk dalam Desain Videografi .....	14
Gambar 2.8 Bentuk Ruang dalam Desain .....	14
Gambar 2.9 Warna .....	15
Gambar 2.10 <i>Colour Wheels</i> .....	15
Gambar 2.11 <i>Primary Colour Wheels</i> .....	16
Gambar 2.12 <i>Secondary Colour Wheels</i> .....	16
Gambar 2.13 <i>Tertiary Colour Wheels</i> .....	16
Gambar 2.14 <i>Colour Model</i> .....	17
Gambar 2.15 Contoh <i>Print-Based Media Information</i> .....	18
Gambar 2.18 Teknik Videografi .....	20
Gambar 2.20 Contoh Sosial Media .....	19
Gambar 2.21 Contoh Penggunaan Huruf Serif pada <i>Website</i> .....	21
Gambar 2.22 Contoh Penggunaan Huruf <i>Egyptian</i> pada Media Informasi .....	21
Gambar 2.23 Contoh Penggunaan <i>Sans-Serif</i> pada <i>Header</i> dan <i>Body text</i> .....	22
Gambar 2.24 Contoh Penggunaan <i>Script</i> pada <i>Header</i> dan <i>Body text</i> .....	22
Gambar 2.25 Contoh Penggunaan Huruf <i>Decorative</i> pada <i>Header</i> .....	23
Gambar 2.26 Contoh Penggunaan Sintaksis pada videografi .....	23
Gambar 2.27 Contoh Penggunaan <i>Figure-Ground</i> pada Videografi .....	24
Gambar 2.28 Contoh Penggunaan <i>Focal Point</i> pada Videografi .....	24
Gambar 2.29 Contoh Penggunaan <i>Grid System</i> pada Videografi .....	25
Gambar 2.30 Contoh Teknik Fotografi <i>Zooming</i> .....	26
Gambar 2.31 Contoh Teknik Fotografi <i>Freezing</i> .....	26
Gambar 2.32 Contoh Teknik Fotografi <i>Panning</i> .....	27
Gambar 2.33 Contoh Teknik Fotografi <i>Bulb</i> .....	27
Gambar 2.34 Contoh Teknik Fotografi <i>Silhouette</i> .....	28
Gambar 2.35 Contoh Teknik Fotografi <i>Macro</i> .....	28
Gambar 2.36 Contoh Fotografi Potret .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.37 Contoh Fotografi Dokumenter .....	30
Gambar 2.38 Contoh Fotografi Jurnalisme .....	30
Gambar 2.39 Contoh Fotografi Komersial .....	30
Gambar 2.40 Contoh Fotografi Lanskap .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.41 Contoh Fotografi Satwa Liar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 2.42 Contoh Fotografi Kendaraan .....	31
Gambar 2.43 Contoh Fotografi <i>Still-Life</i> .....	31

Gambar 2.44 Contoh Kustomisasi Motor <i>Cafe Racer</i> .....	33
Gambar 2.45 Contoh Kustomisasi Motor <i>Bobber</i> .....	33
Gambar 2.46 Contoh Kustomisasi Motor <i>Chopper</i> .....	34
Gambar 2.47 Contoh Kustomisasi Motor <i>Tracker</i> .....	34
Gambar 2.48 Contoh Kustomisasi Motor <i>Scrambler</i> .....	35
Gambar 2.49 Contoh Kustomisasi Motor yang sesuai dengan peraturan.....	36
Gambar 3.1 Wawancara dengan Ade Furqonudin pemilik bengkel Jakarta Chopper Custom, Ciputat, Tangerang Selatan.....	42
Gambar 3.2 Wawancara dengan Ignatius Hendra Wanadjaja “Bingky” Builder motor Custom sekaligus Pemilik Bengkel Bikerstation .....	44
Gambar 3.3 Wawancara dengan Bahrul Ilmi Surachman Pendiri Klub Motor Octagram.....	46
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner 1 .....	49
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner 2.....	49
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner 3.....	50
Gambar 3.7 Hasil Kuesioner 4.....	50
Gambar 3.8 Hasil Kuesioner 5.....	51
Gambar 3.9 Hasil Kuesioner 6.....	51
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner 7.....	52
Gambar 3.11 Halaman Sosial Media Bikerspedia .....	54
Gambar 3.12 Tampilan YouTube <i>Shorts</i> Vox.....	55
Gambar 3.13 Tampilan YouTube <i>Shorts</i> The Infographics Show .....	56
Gambar 4.1 <i>Mind Mapping</i> .....	62
Gambar 4.2 <i>Moodboard Layout</i> .....	65
Gambar 4.3 <i>Moodboard Ilustrasi</i> .....	66
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> Tipografi.....	67
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i> Warna .....	67
Gambar 4.6 <i>Asset Crumpled &amp; Torn Paper</i> .....	68
Gambar 4.7 <i>Asset Highlighter</i> .....	68
Gambar 4.8 <i>Asset Arrow</i> .....	69
Gambar 4.9 <i>Asset Sketched Parts</i> .....	70
Gambar 4.10 Proses Perancangan <i>Sketched Part</i> .....	72
Gambar 4.11 <i>Asset</i> Foto dan Video .....	73
Gambar 4.12 <i>Storyboards Part 1 &amp; 2</i> .....	75
Gambar 4.13 <i>Storyboards Part 3 &amp; 4</i> .....	75
Gambar 4.14 <i>Storyboards Part 5 &amp; 6</i> .....	76
Gambar 4.15 <i>Storyboards Part 7</i> .....	77
Gambar 4.16 <i>Editing</i> Adobe Photoshop .....	77
Gambar 4.17 <i>Editing</i> Adobe After Effects .....	78
Gambar 4.18 <i>Editing</i> Adobe Premiere Pro .....	78

Gambar 4.19 Instagram <i>Feeds</i> .....	79
Gambar 4.20 <i>Patch</i> Bordir.....	80
Gambar 4.21 <i>Pin</i> .....	80
Gambar 4.22 Topi.....	81
Gambar 4.23 Sarung Tangan .....	82
Gambar 4.24 Rompi.....	83
Gambar 4.25 <i>Sticker</i> .....	84
Gambar 4.26 Tampilan Keseluruhan Video .....	85
Gambar 4.27 Analisis Desain Visual.....	86
Gambar 4.28 Analisis Konten <i>Shorts</i> .....	86
Gambar 4.29 Analisis Tipografi <i>Shorts</i> .....	87
Gambar 4.30 Analisis Layout <i>Shorts</i> .....	88
Gambar 4.31 Instagram <i>Feeds</i> .....	88
Gambar 4.32 <i>Patch</i> Bordir.....	89
Gambar 4.33 <i>Pin</i> .....	90
Gambar 4.34 Topi.....	90
Gambar 4.35 Sarung Tangan .....	91
Gambar 4.36 Rompi.....	91
Gambar 4.37 <i>Sticker</i> .....	92
Gambar 4.38 Dokumentasi <i>Beta Test</i> .....	94

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Bimbingan <i>Online</i> .....	101
Lampiran B Bimbingan Spesialis .....	101
Lampiran C Form Bimbingan TA .....	102
Lampiran D Hasil Turnitin .....	103
Lampiran E <i>Asset Voice Over</i> .....	110
Lampiran F Hasil Kuesioner .....	110

