

**PERANCANGAN *WEBSITE* KAMPANYE PENANGANAN
STRES AKADEMIK PENYEBAB PSIKOSOMATIS**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Lima Eka Samuel Purnomo

00000054414

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *WEBSITE* KAMPANYE PENANGANAN
STRES AKADEMIK PENYEBAB PSIKOSOMATIS**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Lima Eka Samuel Purnomo

00000054414

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Lima Eka Samuel Purnomo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054414

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *WEBSITE* KAMPANYE PENANGANAN STRES
AKADEMIK PENYEBAB PSIKOSOMATIS**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Lima Eka Samuel Purnomo)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* KAMPANYE PENANGANAN STRES AKADEMIK PENYEBAB PSIKOSOMATIS

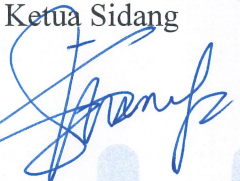
Oleh

Nama Lengkap : Lima Eka Samuel Purnomo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054414
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

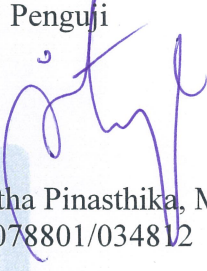
Telah diujikan pada hari Selasa, 7 Januari 2025
Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

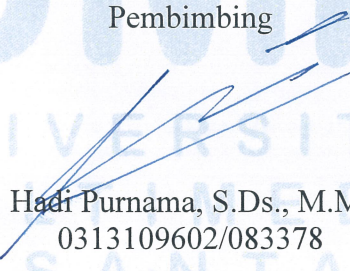
Ketua Sidang


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

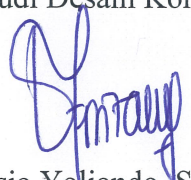
Penguji


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Pembimbing


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Lima Eka Samuel Purnomo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054414
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE* KAMPANYE
PENANGANAN STRES AKADEMIK
PENYEBAB PSIKOSOMATIS

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Lima Eka Samuel Purnomo)

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya kepada Tuhan yang Maha Esa untuk anugrah-Nya, sehingga dapat terselesaikan laporan perancangan penelitian saya yang berjudul “Perancangan Kampanye Interaktif Penanganan Stres Psikosomatis” dengan baik. Menjadikan data penelitian Universitas Multimedia Nusantara dan mendapatkan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual.

Dalam proses penyusunan proposal, proposal ini tidak akan selesai tanpa bantuan banyak pihak yang terkait. Maka dari itu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Elly Wulandari, S.PSi, M.Psi., selaku Narasumber Psikologi sebagai pemilik dan Psikolog Infinita Care Center yang memberikan ilmu terkait psikologi.
6. Gani Febrianto, S.Kom, selaku Narasumber UI UX.
7. Teguh Wijaya, S.Sn, selaku Narasumber Ilmu Komunikasi.
8. Keluarga saya yang telah memberikan dukungan, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat dan berguna untuk masyarakat.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Lima Eka Samuel Purnomo)

PERANCANGAN *WEBSITE* KAMPANYE PENANGANAN STRES AKADEMIK PENYEBAB PSIKOSOMATIS

(Lima Eka Samuel Purnomo)

ABSTRAK

Dunia akademik yang kompetitif memberikan tekanan emosional yang menyebabkan gangguan psikologis berakibat pada fisik. Psikosomatis sering terjadi bersamaan dengan depresi, terutama pada mahasiswa yang menghadapi tekanan akademik. Minimnya pemahaman masyarakat tentang stres akademik dan psikosomatis menjadi acuan dalam menciptakan kebutuhan akan media edukasi yang praktis dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media kampanye interaktif yang terkorelasikan dengan *website mobile* guna meningkatkan literasi dan panduan cara menangani kesehatan mental, khususnya terkait stres akademik berakibat psikosomatis pada lingkup akademik. Penggunaan metode 6 tahap dari Landa sebagai dasar rancangan dengan penyampaian menggunakan metode AISAS diharapkan mampu menciptakan kesinambungan berhasilnya kampanye ini. Dengan perolehan hasil *alpha test* yang dinilai berhasil karena mendapatkan respon yang baik karena dapat memfasilitasi dan mengarahkan tentang stres. Media ini diharapkan bisa memberikan solusi terbaru dalam melakukan edukasi gejala, dampak, penyebab, dan cara penanganannya dengan pendekatan sosial yang menjadikan perubahan perilaku masyarakat dalam menangani orang psikosomatis akibat stres akademik.

Kata kunci: Stres, Psikosomatis, Kampanye, *Website Mobile*



WEBSITE DESIGN CAMPAIGN HANDLING ACADEMIC STRESS CAUSES OF PSYCHOSOMATIC CAUSES

(Lima Eka Samuel Purnomo)

ABSTRACT (English)

The competitive academic world provides emotional pressure that causes psychological disorders that have physical impacts. Psychosomatics often occurs together with depression, especially in students facing academic pressure. The lack of public understanding about academic and psychosomatic stress is a reference in creating the need for practical and effective educational media. This research aims to design interactive media campaigns that correlate with mobile websites to increase literacy and provide guidance on how to deal with mental health, especially related to academic stress which has psychosomatic consequences in the academic sphere. The use of Landa's 6-stage method as a basis for planning with synchronization using the AISAS method is expected to be able to create continuity in the success of this campaign. By obtaining the alpha test results which were considered successful because they received a good response because they could facilitate and direct stress. It is hoped that this media can provide the latest solutions in educating about symptoms, impacts, causes and how to handle them with a social approach that changes people's behavior in dealing with psychosomatic people due to academic stress.

Keywords: *Stress, Pyschomatics, Campaign, Website Mobile*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Kampanye	4
2.1.1 Jenis Kampanye	4
2.1.2 Tujuan Kampanye	5
2.1.3 Teori Kampanye	6
2.1.4 Metode Kampanye	7
2.2 Elemen Desain Kampanye	9
2.2.1 Layout	10
2.2.2 Bentuk	11
2.2.3 Warna	11
2.2.4 Ruang	13
2.2.5 Ukuran	14
2.3 Logo	15
2.4 <i>Brand</i>	16

2.5 UI/UX	17
2.5.1 Tahapan Interaksi	18
2.5.2 Elemen Visual <i>Interface</i>	20
2.6 Tipografi	22
2.7 Fotografi	23
2.7.1 Unsur-Unsur Fotografi	24
2.7.2 Jenis Fotografi	25
2.7.3 Komposisi	26
2.8 Interaktif	27
2.8.1 Elemen Interaktif	27
2.8.2 Jenis Media Interaktif	27
2.9 Penelitian yang Relevan	30
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	32
3.1 Subjek Perancangan	32
3.1.1 Demografis	32
3.1.2 Geografis	33
3.1.3 Psikografis	33
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	33
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	35
3.4 Studi Eksisting	42
3.5 Studi Referensi	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	43
4.1 Hasil Perancangan	43
4.1.1 <i>Overview</i>	43
4.1.2 <i>Strategy</i>	56
4.1.3 <i>Ideas</i>	65
4.1.4 <i>Design</i>	72
4.1.4.1 Perancangan Kampanye	72
4.1.4.2 Proses Desain Media Utama	84
4.1.4.3 Proses Desain Media Sekunder	96
4.1.5 <i>Production</i>	109
4.1.6 <i>Implementetion</i>	118

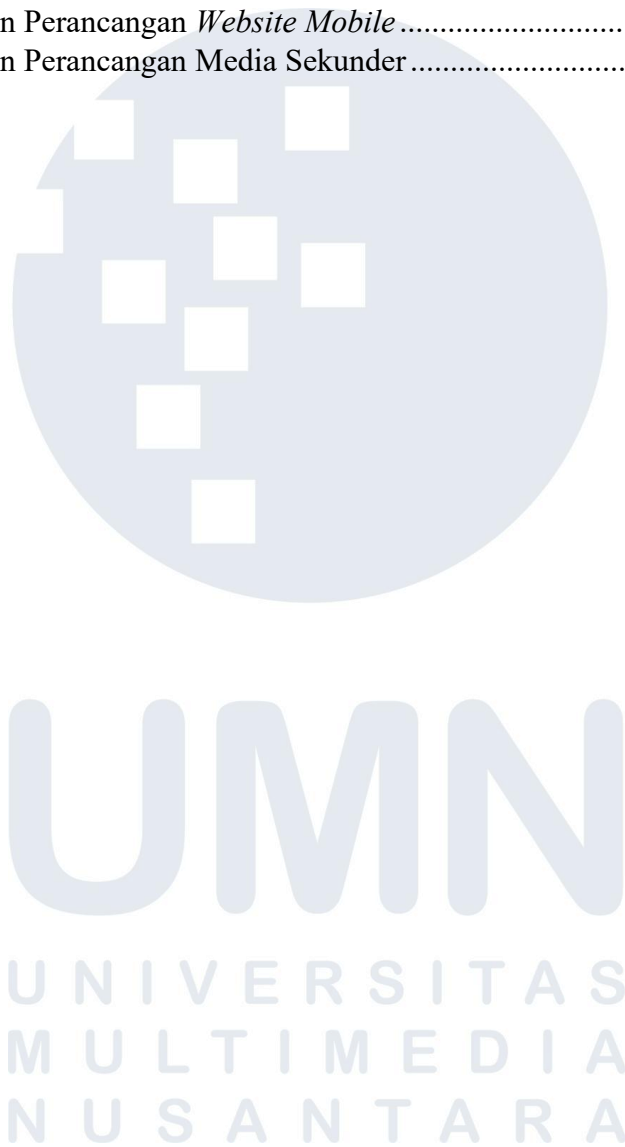
4.2 Pembahasan Perancangan Media	119
4.2.1 Analisis Media <i>Website Mobile</i> Interaktif	119
4.2.1.1 Tampilan Keseluruhan <i>Prototype</i>	120
4.2.1.2 <i>Tagline</i>	120
4.2.1.3 <i>Footer</i>	121
4.2.1.4 <i>Menu Bar</i>	122
4.2.1.5 <i>Login</i>	123
4.2.1.6 <i>Aktivasi Login</i>	124
4.2.1.7 <i>Catatan</i>	125
4.2.1.8 <i>Preview Catatan</i>	126
4.2.1.9 <i>Highlight</i>	126
4.2.1.10 <i>Berita</i>	127
4.2.1.11 <i>Kolom Informasi</i>	128
4.2.1.12 <i>Hiburan</i>	129
4.2.1.13 <i>Konten</i>	130
4.2.1.14 <i>Tombol Panduan</i>	131
4.2.1.15 <i>Teknik Pendekatan</i>	131
4.2.1.16 <i>Tahapan Panduan</i>	133
4.2.1.17 <i>Penentuan Antisipasi User (Pilihan)</i>	134
4.2.1.18 <i>Penentuan User Secondary Meme Memilih Ya</i>	135
4.2.1.19 <i>Penanganan User Lakukan</i>	136
4.2.1.20 <i>Penanganan User Jangan Lakukan</i>	136
4.2.1.21 <i>Fitur Catatan Keluhan</i>	137
4.2.1.22 <i>Penentuan User Secondary Meme Memilih Tidak</i>	138
4.2.1.23 <i>Fitur Catatan Berbagi</i>	139
4.2.1.24 <i>Share Media</i>	140
4.2.1.25 <i>Share Media Logo</i>	141
4.2.1.26 <i>Media Psikolog Terkait</i>	142
4.2.1.27 <i>Lampiran Peringatan</i>	143
4.2.1.28 <i>Informasi Klinik Kesehatan</i>	144
4.2.2 Analisis Media Billboard	146
4.2.3 Analisis Desain Poster	147

4.2.4 Analisis Youtube Ads	148
4.2.5 Analisis Instagram Post	149
4.2.6 Analisis Merchandise	149
4.3 Budgeting	150
BAB V PENUTUP	153
5.1 Kesimpulan	153
5.2 Saran	154
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xxi



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	30
Tabel 4.1 SWOT <i>Website Satu Persen Stress Test</i>	54
Tabel 4.2 SWOT <i>Website HaloDoc Stress Checker</i>	55
Tabel 4.3 Tabel AISAS	56
Tabel 4.4 Rincian Perancangan <i>Website Mobile</i>	150
Tabel 4.5 Rincian Perancangan Media Sekunder	151



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Kampanye	4
Gambar 2.2 Contoh <i>Layout</i>	10
Gambar 2.3 Contoh <i>Grid</i>	10
Gambar 2.4 Gambar Bentuk Desain	11
Gambar 2.5 Gambar Kategori Warna	12
Gambar 2.6 Gambar Ruang	13
Gambar 2.7 Gambar <i>White Space</i>	14
Gambar 2.8 Gambar Ukuran Desain	15
Gambar 2.9 Contoh Logo	15
Gambar 2.10 Gambaran UI dan UX	17
Gambar 2.11 Contoh Perbedaan <i>Font</i>	23
Gambar 2.12 Contoh <i>Profile</i> Instagram	28
Gambar 2.13 Contoh Tampilan <i>Website</i>	29
Gambar 2.14 Contoh Tampilan Aplikasi <i>Mobile</i>	29
Gambar 3.1 Metode Robin Landa 6 Fase (2010)	33
Gambar 4.1 Wawancara Bersama Elly Wulandari, S.PSi, M.Psi.	43
Gambar 4.2 Wawancara bersama Gani Febrianto S.Kom.	44
Gambar 4.3 Wawancara bersama Teguh Wijaya S.Sn.	45
Gambar 4.4 <i>Focus Grup Discussion</i>	46
Gambar 4.5 Hasil Kuesioner Pengertian Stres	47
Gambar 4.6 Hasil Kuesioner Pengalaman Stres	47
Gambar 4.7 Hasil Kuesioner Pemahaman Psikosomatis	48
Gambar 4.8 Hasil Kuesioner Relasi Psikosomatis	49
Gambar 4.9 Hasil Kuesioner Tentang Psikosomatis	50
Gambar 4.10 Hasil Kuesioner Penanganan Stres	51
Gambar 4.11 Hasil Kuesioner Media Audiens	52
Gambar 4.12 Hasil Kuesioner Relasi Media	53
Gambar 4.13 Tampilan <i>Website</i> Satu Persen <i>Stress Checker</i>	54
Gambar 4.14 Tampilan <i>Website</i> HaloDoc <i>Stress Checker</i>	55
Gambar 4.16 Skenario AISAS	59
Gambar 4.17 <i>User Journey</i>	62
Gambar 4.18 <i>Moodboard</i>	65
Gambar 4.19 <i>User Persona</i>	67
Gambar 4.20 Referensi Media Utama	68
Gambar 4.21 Referensi Media Sekunder	68
Gambar 4.22 <i>Mindmap</i>	69
Gambar 4.23 <i>Keyword</i>	70
Gambar 4.24 Kumpulan <i>Big Idea</i>	70
Gambar 4.25 <i>Big Idea</i>	71
Gambar 4.26 Sketsa Logo	73

Gambar 4.27 Proses Desain Logo	73
Gambar 4.28 Alternatif Logo	74
Gambar 4.29 Desain Kampanye	75
Gambar 4.30 Desain Logo Kampanye	75
Gambar 4.31 Nama Kampanye	76
Gambar 4.32 <i>Tagline</i> Kampanye	77
Gambar 4.33 Sketsa Aset <i>Supergraphic</i>	77
Gambar 4.34 Supergrafis <i>Full & Outline</i>	78
Gambar 4.35 <i>Font</i> dan Sketsa	78
Gambar 4.36 <i>Brand Colour</i>	79
Gambar 4.37 <i>Flowchart</i>	81
Gambar 4.38 <i>Information Acrhitecture</i>	82
Gambar 4.39 <i>Low Fidelity</i>	82
Gambar 4.40 Sketsa Media Sekunder Baju dan Poster	83
Gambar 4.41 Sketsa Media Sekunder Instagram, Video, <i>Billboard</i>	83
Gambar 4.42 Awal Proses Desain Media Utama	84
Gambar 4.43 Proses Latar Media	85
Gambar 4.44 Proses Desain <i>Footer</i> dan <i>Header</i> Media	85
Gambar 4.45 Interaktif Logo Media	86
Gambar 4.46 Awal Proses Desain Konten Media	87
Gambar 4.47 Proses Desain Tombol Panduan	88
Gambar 4.48 Proses Desain <i>Meme</i> Media	89
Gambar 4.49 Proses Desain Konten Media	90
Gambar 4.50 Proses Desain Alur Media	91
Gambar 4.51 Proses Desain Panduan Mandiri Media	91
Gambar 4.52 Proses Desain Catatan Media	92
Gambar 4.53 Proses Desain Berbagi Media	93
Gambar 4.54 Proses Desain <i>Feedback</i> Media	93
Gambar 4.55 Proses Desain Klinik Media	94
Gambar 4.56 Proses Desain Menu Media	94
Gambar 4.57 Proses Desain <i>Login</i> Media	95
Gambar 4.58 Proses Desain Fitur <i>Shop</i>	95
Gambar 4.59 Awal Desain Poster <i>Layout</i>	96
Gambar 4.60 Desain Poster Supergrafis	97
Gambar 4.61 Desain Poster Judul	97
Gambar 4.62 Desain Poster Keseluruhan	98
Gambar 4.63 Proses Desain <i>Billboard</i> Supergrafis	98
Gambar 4.64 Proses Desain <i>Billboard</i> Judul	99
Gambar 4.65 Desain <i>Billboard</i> Keseluruhan	99
Gambar 4.66 Awal Proses Desain Unggahan Instagram	99
Gambar 4.67 Proses Desain Elemen Instagram Pertama	100
Gambar 4.68 Proses Desain Judul Instagram Pertama	100
Gambar 4.69 Tampilan Desain Instagram Pertama	101

Gambar 4.70 Proses Desain Elemen Instagram Kedua	101
Gambar 4.71 Proses Desain Judul Instagram Kedua	102
Gambar 4.72 Tampilan Desain Instagram Kedua	102
Gambar 4.73 Proses Desain Elemen Instagram Ketiga	103
Gambar 4.74 Proses Desain Judul Instagram Ketiga	103
Gambar 4.75 Tampilan Desain Instagram Ketiga	103
Gambar 4.76 Awal Proses Desain Iklan Video	104
Gambar 4.77 Proses Desain Intro Pertama	104
Gambar 4.78 Proses Desain <i>Intro</i> Kedua	105
Gambar 4.79 Proses Desain <i>Intro</i> Ketiga	105
Gambar 4.80 Proses Desain Video Konten	106
Gambar 4.81 Proses Desain Video Ajakan	106
Gambar 4.82 Proses Desain Iklan Interaksi	107
Gambar 4.83 Proses Desain Iklan Video Penutup	107
Gambar 4.84 Desain Baju Lama	108
Gambar 4.85 Desain Baju Baru	108
Gambar 4.86 Hasil <i>Alpha Test Penilaian Navigasi</i>	109
Gambar 4.87 Hasil <i>Alpha Test Tampilan Visual</i>	110
Gambar 4.88 Hasil <i>Alpha Test Kenyamanan Visual</i>	110
Gambar 4.89 Hasil <i>Alpha Test Paduan Warna</i>	111
Gambar 4.90 Hasil <i>Alpha Test Kejelasan Media</i>	111
Gambar 4.91 Hasil <i>Alpha Test Masukan Media</i>	112
Gambar 4.92 Hasil <i>Alpha Test Fitur Interaktif</i>	113
Gambar 4.93 Hasil <i>Alpha Test Fungsi Media</i>	114
Gambar 4.94 Hasil <i>Alpha Test Pesan Media</i>	114
Gambar 4.95 Hasil <i>Alpha Test Elemen Media</i>	115
Gambar 4.96 Hasil <i>Alpha Test Manfaat Media</i>	115
Gambar 4.97 Hasil <i>Alpha Test Error</i>	116
Gambar 4.98 Hasil <i>Alpha Test Keseluruhan Media</i>	117
Gambar 4.99 Hasil <i>Alpha Test UEQ</i>	118
Gambar 4.100 <i>Beta Test</i>	119
Gambar 4.101 Desain <i>Website Mobile</i>	120
Gambar 4.102 <i>Tagline</i> Media Kampanye	121
Gambar 4.103 Desain <i>Footer Website</i>	121
Gambar 4.104 <i>Menu bar</i> Media	122
Gambar 4.105 Desain <i>Login</i>	123
Gambar 4.106 Desain Aktivasi <i>Login</i>	124
Gambar 4.107 Desain Fitur Catatan	125
Gambar 4.108 Desain <i>Preview</i> Catatan	126
Gambar 4.109 Desain <i>Highlight</i>	127
Gambar 4.110 Desain Berita	127
Gambar 4.111 Kolom Informasi	128
Gambar 4.112 Hiburan <i>meme</i>	129

Gambar 4.113 Konten Cemas	130
Gambar 4.114 Tombol Panduan	131
Gambar 4.115 Teknik Pendekatan Pertama	132
Gambar 4.116 Teknik Pendekatan Kedua	132
Gambar 4.117 Tahapan Panduan	133
Gambar 4.118 Penentuan Antisipasi <i>User</i> (Pilihan)	134
Gambar 4.119 Penentuan <i>User Secondary Meme</i> Memilih Ya	135
Gambar 4.120 Penanganan <i>User</i> Lakukan	136
Gambar 4.121 Penanganan <i>User</i> Jangan Lakukan	137
Gambar 4.122 Fitur Catatan Keluhan	138
Gambar 4.123 Penentuan <i>User Secondary Meme</i> Memilih Tidak	139
Gambar 4.124 Fitur Catatan Berbagi	140
Gambar 4.125 <i>Share Media</i>	141
Gambar 4.126 <i>Share Media Logo</i>	142
Gambar 4.127 Media Psikolog Terkait	143
Gambar 4.128 Lampiran Peringatan	144
Gambar 4.129 Pemberitahuan Informasi UMN	145
Gambar 4.130 Pemberitahuan Informasi Infinita	146
sGambar 4.131 Desain <i>Billboard</i>	147
Gambar 4.132 Desain Poster	147
Gambar 4.133 YouTube <i>Ads</i>	148
Gambar 4.134 Desain Instagram	149
Gambar 4.135 Analisis <i>Merchandise</i>	150



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xxi
Lampiran <i>Form</i> Bimbingan.....	xxii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxviii
Lampiran Kuesioner.....	xxxvi
Lampiran Hasil <i>Alpha Test</i>	xliii
Lampiran Dokumentasi.....	xlix
Lampiran Transkrip Wawancara Elly Wulandari	1
Lampiran Transkrip Wawancara Gani Febriyanto.....	liii
Lampiran Transkrip Wawancara Teguh Wijaya	lvii
Lampiran Transkrip Wawancara <i>Focus Grup Discussion</i>	lx
Lampiran Transkrip <i>Test Play</i>	lxvii
Lampiran Transkrip <i>Indepth Interview</i>	lxxi

