

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TENTANG
PENTINGNYA PENCEGAHAN PENYAKIT
FLUTD PADA KUCING**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Salsabila Hanifa Nasution
00000054227

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

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TENTANG
PENTINGNYA PENCEGAHAN PENYAKIT
FLUTD PADA KUCING**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Salsabila Hanifa Nasution
00000054227**

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

2025

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Salsabila Hanifa Nasution
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054227
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TENTANG PENTINGNYA PENCEGAHAN PENYAKIT FLUTD PADA KUCING

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 Juni 2025



(Salsabila Hanifa Nasution)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TENTANG PENTINGNYA PENCEGAHAN PENYAKIT FLUTD PADA KUCING

Oleh

Nama Lengkap : Salsabila Hanifa Nasution
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054227
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025
Pukul 16.45 s.d. 17.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

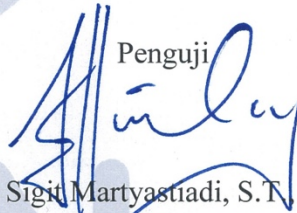
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



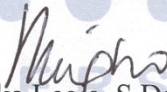
Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/ L00266

Penguji



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

Pembimbing



Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

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 : Salsabila Hanifa Nasution
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054227
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL
TENTANG PENTINGNYA
PENCEGAHAN PENYAKIT FLUTD
PADA KUCING

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 Juni 2025


(Salsabila Hanifa Nasution)

* 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

Segala puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat serta karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga pengerjaan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan rahmat-Nya juga, Tugas Akhir yang dirancang sebagai salah satu kewajiban untuk mencapai kelulusan dengan judul ‘Perancangan Kampanye Sosial tentang Pentingnya Pencegahan Penyakit FLUTD pada Kucing’ dapat disusun dan diselesaikan secara tepat waktu. Penulis menyadari dalam pengerjaan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan, namun dengan adanya bimbingan, motivasi, wawasan serta dukungan yang diberikan dari berbagai pihak, pengerjaan ini dapat diselesaikan sesuai dengan instruksi yang diberikan.

Maka dari itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan banyak 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. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Dosen Spesialis yang telah memberikan arahan serta *insight* yang bermanfaat untuk perancangan karya visual Tugas Akhir ini.
6. drh. Yunita Krisda, sebagai narasumber yang ahli pada bidangnya dalam memberikan informasi dan wawasan yang meluas dan valid untuk kebutuhan Tugas Akhir ini.
7. Kepada seluruh narasumber yang telah membantu memberikan wawasan serta informasi sehingga pengerjaan tugas akhir dapat berjalan dengan lancar.
8. Keluarga saya, Ayah, Ibu dan Kakak saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral serta *emotional support*, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar.

9. Kepada sahabat saya, Anandya, Fira dan Jasmine yang menjadi teman seperjuangan untuk mencapai kelulusan dan memberikan dukungan emosional serta selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir.
10. Kepada seluruh teman-teman saya yang tidak bisa saya sebutkan semuanya, yang sudah memberikan semangat, dukungan batin dan berjuang bersama untuk sama-sama menyelesaikan Tugas Akhir.

Besar harapan penulis dengan terciptanya karya ilmiah ini, dapat menjadi sebuah inspirasi dan referensi yang bermanfaat bagi para pembacanya.

Tangerang, 19 Juni 2025



(Salsabila Hanifa Nasution)



PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL TENTANG PENTINGNYA PENCEGAHAN PENYAKIT FLUTD PADA KUCING

(Salsabila Hanifa Nasution)

ABSTRAK

Kucing merupakan hewan peliharaan yang digemari oleh masyarakat di Indonesia. Dalam memelihara kucing, pemenuhan kebutuhan berupa makanan, minuman serta kesehatan menjadi aspek yang penting untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Terdapat beberapa penyakit berbahaya yang menyerang kucing, salah satunya *Feline Lower Urinary Tract Disease*. Penyakit tersebut menyerang saluran kemih pada kucing, yang jika tidak ditangani maupun dicegah dengan cepat dan tepat, dapat memberikan dampak parah berupa kematian. Sehingga pemahaman serta pengetahuan lebih mendalam terkait FLUTD terutama dalam pencegahan merupakan aspek penting yang harus dimiliki para pemilik kucing. Perancangan ini bertujuan untuk mengajak *pet owner* dalam melakukan pencegahan serta memberikan edukasi mendalam terkait penyakit FLUTD. Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan melakukan wawancara kepada dokter hewan serta pemilik kucing yang terindikasi FLUTD. Selain itu, metode pengumpulan data berupa kuesioner juga dilakukan untuk melihat pola pemeliharaan serta pengetahuan dari *pet owner*. Hasil dari pengumpulan data yang dilakukan menyatakan bahwa sebagian besar responden mengetahui penyakit FLUTD, namun tidak mengetahui terkait pencegahan, faktor, gejala dan dampak yang akan terjadi dari penyakit tersebut. Dengan itu, media kampanye yang dirancang dengan media utama Instagram menggunakan enam desain fase Robin Landa ini diharapkan dapat mengubah pola perilaku dan pengetahuan dari *pet owner* agar lebih memperhatikan pentingnya pencegahan penyakit FLUTD untuk meningkatkan kesejahteraan hidup kucing peliharaan.

Kata kunci: FLUTD, Kucing, Kampanye Sosial, Pemeliharaan, Pencegahan

DESIGNING A SOCIAL CAMPAIGN ON THE IMPORTANCE OF FLUTD DISEASE PREVENTION IN CATS

(Salsabila Hanifa Nasution)

ABSTRACT (English)

Cats are pets that are popular with people in Indonesia. In keeping cats, fulfilling the needs of food, drink and health is an important aspect to improve their welfare. There are several dangerous diseases that attack cats, one of which is Feline Lower Urinary Tract Disease. This disease attacks the urinary tract in cats, which if not treated or prevented quickly and properly, can have severe consequences in the form of death. So that a deeper understanding and knowledge regarding FLUTD, especially in prevention, is an important aspect that cat owners must have. This design aims to invite pet owners to carry out prevention and provide in-depth education regarding FLUTD. The research method by conducting interviews with veterinarians and owners of cats indicated with FLUTD. In addition, a questionnaire data collection method was also carried out to see the maintenance patterns and knowledge of pet owners. The results of the data collection carried out stated that most respondents knew about FLUTD, but did not know about prevention, factors, symptoms and impacts that would occur from the disease. With that, the campaign media designed with the main media Instagram using Robin Landa's 6 phase designs is expected to change the behavior patterns and knowledge of pet owners to pay more attention to the importance of preventing FLUTD disease to improve the welfare of their pet cats.

Keywords: *FLUTD, Cats, Social Campaign, Preservation, Preventing*

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 JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Kampanye Sosial	5
2.1.1 Model Kampanye	5
2.1.2 Tujuan Kampanye	7
2.1.3 Manfaat Kampanye	7
2.1.4 AISAS	8
2.1.5 Media Kampanye	10
2.2 Media Sosial	19
2.2.1 Interaksi Media Sosial	19
2.2.2 Konten Media Sosial	21
2.2.3 Elemen Konten Visual	22
2.2.4 Prinsip Desain	40
2.2.5 Aset Media Sosial	45
2.3 Feline Lower Urinary Tract Disease (FLUTD)	60

2.3.1 Penyebab Penyakit FLUTD	61
2.3.2 Faktor-faktor FLUTD	61
2.3.3 Gejala Penyakit FLUTD	62
2.4 Penelitian yang Relevan.....	62
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	65
3.1 Subjek Perancangan	65
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	66
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	69
3.3.1 Kuesioner	70
3.3.2 Wawancara	75
3.3.3 Studi Referensi	79
3.3.4 Studi Eksisting.....	80
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	81
4.1 Hasil Perancangan	81
4.1.1 <i>Overview</i>	81
4.1.2 <i>Strategy</i>	102
4.1.3 <i>Ideas</i>	121
4.1.4 <i>Design</i>	131
4.1.5 <i>Production</i>	153
4.1.6 <i>Implementation</i>	155
4.1.7 Kesimpulan Hasil Perancangan.....	156
4.2 Pembahasan Perancangan.....	157
4.2.1 Analisis <i>Market Validation</i>	157
4.2.2 Analisis Desain <i>Key Visual</i> dan Logo.....	161
4.2.3 Analisis Ilustrasi Kucing dan <i>Pattern</i>	165
4.2.4 Analisis Desain Poster.....	166
4.2.5 Analisis Desain <i>Indoor Digital Signage</i>	168
4.2.6 Analisis Desain <i>Outdoor Videotron</i>	170
4.2.7 Analisis Instagram <i>Feeds</i>	172
4.2.8 Analisis Instagram <i>Ads</i>	192
4.2.9 Analisis Instagram <i>Reels</i>	195
4.2.10 Analisis Instagram <i>Story</i>	197

4.2.11	<i>Analisis Mobile Website</i>	206
4.2.12	<i>Analisis Spotify Podcast</i>	211
4.2.13	<i>Analisis Event Pet Health Talk</i>	212
4.2.14	<i>Analisis Frame Template Instagram Story</i>	217
4.2.15	<i>Analisis Merchandise</i>	219
4.2.16	<i>Anggaran</i>	222
BAB V PENUTUP		225
5.1	Simpulan	225
5.2	Saran	226
DAFTAR PUSTAKA		xviii
LAMPIRAN		xxiv



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	62
Tabel 3.1 Section 1 Pertanyaan Kuesioner	70
Tabel 3.2 Section 2 Pertanyaan Kuesioner	71
Tabel 3.3 Section 3 Pertanyaan Kuesioner	72
Tabel 3.4 Section 4 Pertanyaan Kuesioner	74
Tabel 3.5 Section 5 Pertanyaan Kuesioner	75
Tabel 3.6 Tabel Pertanyaan <i>Expert Interview</i>	76
Tabel 3.7 Tabel Pertanyaan <i>Interview</i> Pemilik Hewan FLUTD	77
Tabel 3.8 Tabel Pertanyaan <i>Interview</i> Pemilik Kucing	79
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner.....	82
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner.....	83
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner.....	83
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner.....	84
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner.....	85
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner.....	85
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner.....	86
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner.....	86
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner.....	87
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner.....	88
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner.....	88
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner.....	89
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner.....	90
Tabel 4.14 Tabel SWOT <i>Feeds</i> Excel.....	103
Tabel 4.15 Tabel SWOT Instagram <i>Feeds</i> Minino	105
Tabel 4.16 Tabel SWOT Instagram <i>Feeds</i> Petime.....	107
Tabel 4.17 Tabel SWOT Instagram <i>Feeds</i> Cat Sitter Indonesia.....	109
Tabel 4.18 Tabel SWOT Instagram <i>Feeds</i> Happy Cat	111
Tabel 4.19 Tabel SWOT Instagram <i>Ads</i> Pet Fest	112
Tabel 4.20 Identifikasi Target Sasaran.....	114
Tabel 4.21 <i>Timeline</i> Kampanye	118
Tabel 4.22 Strategi AISAS.....	119
Tabel 4.23 <i>Creative Brief</i>	122
Tabel 4.24 Strategi dan Taktik Pesan.....	125
Tabel 4.25 Hasil Likert <i>Market Validation</i>	159
Tabel 4.26 Anggaran Produksi Media Kampanye	222
Tabel 4. 27 Anggaran Jasa Desainer	224

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Kampanye Ostergaard.....	6
Gambar 2.2 Tahapan AISAS.....	10
Gambar 2.3 <i>Anatomy Web Page</i>	14
Gambar 2.4 Contoh <i>Information Architecture</i>	16
Gambar 2.5 Media Podcast	17
Gambar 2.6 Contoh Event Kampanye	18
Gambar 2. 7 Interaksi Media Sosial Kreasi Sasa	20
Gambar 2.8 Warna	23
Gambar 2.9 Warna RGB	23
Gambar 2.10 Typeface Garamond	28
Gambar 2.11 Typeface Baskerville.....	28
Gambar 2.12 Typeface Bodoni	29
Gambar 2.13 Typeface Clarendon	29
Gambar 2.14 Typeface Helvetica.....	30
Gambar 2.15 Typeface Fraktur	30
Gambar 2.16 Typeface Hamilton.....	31
Gambar 2.17 Typeface Display.....	31
Gambar 2.18 Layout Desain	32
Gambar 2.19 Anatomi Grid.....	34
Gambar 2.20 <i>Single Column</i> Grid.....	36
Gambar 2.21 <i>Two Column</i> Grid.....	36
Gambar 2.22 <i>Multiple Column</i> Grid	37
Gambar 2.23 Modular Grid.....	37
Gambar 2.24 <i>Hierarchical</i> Grid.....	38
Gambar 2.25 Contoh Bentuk Geometri	39
Gambar 2.26 Bentuk Organik	39
Gambar 2.27 Format Hasil Digital.....	40
Gambar 2.28 Penerapan <i>Balance</i>	41
Gambar 2.29 Penerapan <i>Unity</i>	42
Gambar 2.30 Penerapan <i>Emphasis</i>	43
Gambar 2.31 Penerapan Ritme	44
Gambar 2.32 Penerapan Hirarki Visual	45
Gambar 2.33 Ilustrasi Naturalis	49
Gambar 2.34 Ilustrasi Dekoratif.....	50
Gambar 2.35 Ilustrasi Kartun.....	50
Gambar 2.36 Ilustrasi Karikatur.....	51
Gambar 2.37 Ilustrasi Cerita Bergambar	52
Gambar 2.38 Ilustrasi Buku	53
Gambar 2.39 Ilustrasi Khayalan.....	53
Gambar 2.40 Potrait Fotografi	55

Gambar 2.41 Fotografi Hewan.....	55
Gambar 2.42 Fotografi Arsitektur.....	56
Gambar 2.43 Fotografi Still Life.....	56
Gambar 2.44 Fotografi Jurnalistik	57
Gambar 2.45 Fotografi Aerial	57
Gambar 2.46 Fotografi Bawah Air.....	58
Gambar 2.47 Fotografi Seni Rupa	58
Gambar 2.48 Fotografi Makro	59
Gambar 2.49 Fotografi Mikro	59
Gambar 4.1 Dokumentasi <i>Expert Interview</i>	92
Gambar 4.2 Wawancara Pemilik Kucing FLUTD Pertama.....	95
Gambar 4.3 Wawancara Pemilik Kucing FLUTD Kedua	97
Gambar 4.4 Wawancara Pemilik Kucing FLUTD Ketiga	98
Gambar 4.5 Wawancara Pemilik Kucing.....	100
Gambar 4.6 Instagram <i>Feeds</i> Excel	103
Gambar 4.7 Instagram <i>Feeds</i> Minino.....	104
Gambar 4.8 Instagram <i>Feeds</i> Petime	106
Gambar 4.9 Instagram <i>Feeds</i> Cat Sitter Indonesia.....	109
Gambar 4.10 Instagram <i>Feeds</i> Happy Cat	110
Gambar 4.11 Instagram <i>Ads</i> Pet Fest	112
Gambar 4.12 Logo Pit Pet Indonesia	114
Gambar 4.13 <i>User Persona</i> Pertama.....	116
Gambar 4.14 <i>User Persona</i> Kedua	117
Gambar 4.15 AISAS <i>Journey</i>	121
Gambar 4.16 <i>Mindmapping</i>	126
Gambar 4.17 <i>Moodboard</i> dan Referensi.....	129
Gambar 4.18 <i>Colour Pallete</i>	130
Gambar 4.19 Font <i>Typography</i>	131
Gambar 4.20 Sketsa <i>Key Visual</i>	132
Gambar 4.21 Proses <i>Layouting</i> dan Final <i>Key Visual</i>	132
Gambar 4.22 Alternatif Logo	133
Gambar 4.23 Variasi Logo.....	134
Gambar 4.24 Final Logo	134
Gambar 4.25 Proses Perancangan Ilustrasi Kucing Domestik.....	135
Gambar 4.26 Proses Perancangan Ilustrasi Kucing Ras	136
Gambar 4.27 Proses Perancangan <i>Pattern</i>	136
Gambar 4.28 Proses Perancangan Desain Poster	137
Gambar 4.29 Finalisasi Desain Poster	137
Gambar 4.30 Proses Perancangan Desain <i>Digital Signage</i>	138
Gambar 4.31 Finalisasi Desain <i>Digital Signage</i>	139
Gambar 4.32 Proses Perancangan <i>Outdoor Videotron</i>	140
Gambar 4.33 Proses Perancangan Instagram <i>Feeds</i>	141
Gambar 4.34 Proses Perancangan Instagram <i>Story</i>	142

Gambar 4.35 Perancangan Instagram <i>Reels</i>	143
Gambar 4.36 <i>Information Architecture</i>	144
Gambar 4.37 Proses Perancangan Website.....	144
Gambar 4.38 <i>Low Fidelity Mobile</i> Website.....	145
Gambar 4.39 Sketsa <i>Event</i> Pet Health Talk.....	146
Gambar 4.40 Desain Final <i>Event</i> Pet Health Talk.....	147
Gambar 4.41 Proses Perancangan <i>Cover</i> Spotify.....	148
Gambar 4.42 Proses Perancangan <i>Frame</i> Instagram <i>Story</i>	149
Gambar 4.43 Finalisasi <i>Frame</i> Instagram <i>Story</i>	150
Gambar 4.44 Sketsa <i>Merchandises</i>	151
Gambar 4.45 Finalisasi <i>Merchandise</i>	151
Gambar 4.46 Proses Perancangan <i>Mini Booklet</i>	152
Gambar 4.47 <i>Mockup</i> <i>Event</i> Pet Health Talk.....	153
Gambar 4.48 <i>Mockup</i> Media <i>Digital</i>	154
Gambar 4.49 <i>Mockup</i> <i>Merchandise</i>	155
Gambar 4.50 Revisi Bimbingan Spesialis.....	156
Gambar 4.51 Total Responden <i>Market Validation</i>	159
Gambar 4.52 Revisi <i>Market Validation</i>	161
Gambar 4.53 Hasil Desain Final <i>Key Visual</i>	162
Gambar 4.54 Hasil Desain Final Logo.....	164
Gambar 4.55 Hasil Desain Final Ilustrasi Kucing.....	165
Gambar 4.56 Hasil Desain Final <i>Pattern</i>	166
Gambar 4.57 Hasil Desain Final Poster A3.....	167
Gambar 4.58 <i>Mockup</i> Desain Poster.....	168
Gambar 4.59 Hasil Desain Final <i>Digital Signage</i>	169
Gambar 4.60 <i>Mockup</i> <i>Digital Signage</i>	170
Gambar 4.61 Hasil Desain Final <i>Outdoor Videotron</i>	171
Gambar 4.62 <i>Mockup</i> <i>Outdoor Videotron</i>	172
Gambar 4.63 <i>Content Pillar</i>	173
Gambar 4.64 <i>Mockup</i> Instagram <i>Feeds</i>	174
Gambar 4.65 Hasil Desain Final Instagram <i>Feeds (Attention)</i>	175
Gambar 4.66 Hasil Desain Final Instagram <i>Feeds (Interest)</i>	177
Gambar 4.67 Hasil Desain Final Instagram <i>Feeds (Interest)</i>	178
Gambar 4.68 Hasil Desain Final Instagram <i>Feeds (Interest)</i>	178
Gambar 4.69 Hasil Desain Final Instagram <i>Feeds (Interest)</i>	179
Gambar 4.70 Hasil Desain Final Instagram <i>Feeds (Search)</i>	180
Gambar 4.71 Hasil Desain Final Instagram <i>Feeds (Search)</i>	181
Gambar 4.72 Hasil Desain Final Instagram <i>Feeds (Search)</i>	182
Gambar 4.73 Hasil Desain Final Instagram <i>Feeds (Search)</i>	183
Gambar 4.74 Hasil Desain Final Instagram <i>Feeds (Search)</i>	184
Gambar 4.75 Hasil Desain Final Instagram <i>Feeds (Action)</i>	185
Gambar 4.76 Hasil Desain Final Instagram <i>Feeds (Action)</i>	186
Gambar 4.77 Hasil Desain Final Instagram <i>Feeds (Action)</i>	187

Gambar 4.78 QR <i>Action Post</i>	188
Gambar 4.79 Hasil Desain Final Instagram <i>Feeds (Share)</i>	189
Gambar 4.80 Hasil Desain Final Instagram <i>Feeds (Share)</i>	190
Gambar 4.81 Hasil Desain Final Instagram <i>Feeds (Share)</i>	191
Gambar 4.82 Hasil Desain Final Instagram <i>Feeds (Share)</i>	192
Gambar 4.83 Hasil Desain Final Instagram <i>Ads</i>	193
Gambar 4.84 Hasil Desain Final Instagram <i>Ads</i>	194
Gambar 4.85 Mockup Instagram <i>Ads</i>	195
Gambar 4.86 Hasil Desain Final Instagram <i>Reels</i>	196
Gambar 4.87 Tahap <i>Motion</i> Instagram <i>Reels</i>	197
Gambar 4.88 <i>Mockup</i> Instagram <i>Story</i>	198
Gambar 4.89 Hasil Desain Final Instagram <i>Story (Attention)</i>	198
Gambar 4.90 Hasil Desain Final Instagram <i>Story (Interest)</i>	200
Gambar 4.91 Hasil Desain Final Instagram <i>Story (Interest)</i>	201
Gambar 4.92 Hasil Desain Final Instagram <i>Story (Action)</i>	203
Gambar 4.93 Hasil Desain Final Instagram <i>Story (Action)</i>	204
Gambar 4.94 Hasil Desain Final Instagram <i>Story (Share)</i>	205
Gambar 4.95 Hasil Desain Final <i>Homepage</i>	206
Gambar 4.96 Hasil Desain Final <i>Section FLUTD Tips</i>	207
Gambar 4.97 Hasil Desain Final <i>Section Program</i>	208
Gambar 4.98 Hasil Desain Final <i>Section Event</i>	209
Gambar 4.99 Hasil Desain Final <i>Section About Us</i>	210
Gambar 4.100 Hasil Desain Final <i>Cover Podcast Spotify</i>	211
Gambar 4.101 <i>Mockup</i> Podcast Spotify.....	212
Gambar 4.102 Denah <i>Event</i>	213
Gambar 4.103 Hasil Desain Final <i>Gate Event</i>	213
Gambar 4.104 Hasil Desain Final Roll Up Banner.....	214
Gambar 4.105 Hasil Desain Final <i>Backdrop Event</i>	215
Gambar 4.106 Hasil Desain Final <i>Backdrop Photobooth</i>	216
Gambar 4.107 Hasil Desain Final F-Banner	216
Gambar 4.108 Hasil Desain Final <i>Frame Instagram Story</i>	217
Gambar 4.109 Hasil Desain Final <i>Frame Instagram Story</i>	218
Gambar 4.110 Hasil Desain Final Sticker dan T-Shirt	219
Gambar 4.111 Hasil Desain Final Totebag dan <i>Mini Booklet</i>	220
Gambar 4.112 Hasil Desain Final <i>Mini Booklet</i>	221

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxiv
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxix
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxv
Lampiran <i>Consent Form</i>	xl
Lampiran Hasil Kuesioner	xli
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xlvi
Lampiran Dokumentasi.....	lxvii

