

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL MENGENAI  
ETIKA BERMAIN *GAME ONLINE MULTIPLAYER***



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Daniel Cahya Putra**

**00000058707**

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

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL MENGENAI  
ETIKA BERMAIN *GAME ONLINE MULTIPLAYER***



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh**

**Gelar Sarjana Seni dan Desain**

**Daniel Cahya Putra**

**00000058707**

**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 : Daniel Cahya Putra  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058707  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

### **PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL MENGENAI ETIKA BERMAIN *GAME ONLINE MULTIPLAYER***

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, 6 Juni 2025



(Daniel Cahya Putra)

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL MENGENAI  
ETIKA BERMAIN *GAME ONLINE MULTIPLAYER***

Oleh

Nama Lengkap : Daniel Cahya Putra  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058707  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Juni 2025  
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Christina Flora, S.Ds., M.M.  
0305049703/ 074901

Penguji



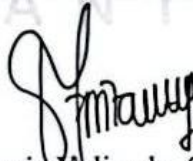
Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.  
0319109601/ 081434

Pembimbing



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.  
0326128001/ 038953

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 : Daniel Cahya Putra  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058707  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/ S1/ S2  
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Media Interaktif Etika Dalam  
Bermain *Game Online Multiplayer*

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, 20 Juni 2025



(Daniel Cahya Putra)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai bagian dari upaya perancangan kampanye sosial yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat, khususnya kalangan remaja dan dewasa muda, mengenai pentingnya penerapan etika dalam bermain *game online multiplayer*. Diharapkan hasil perancangan ini dapat memberikan kontribusi positif dalam membentuk perilaku bermain yang baik.

Sehingga, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, M.Sc., 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., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Kepada teman kuliah saya yang membantu laporan saya dalam memberikan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, diharapkan adanya kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan laporan ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat berdampak bagi saya, pembaca maupun semua pihak.

Tangerang, 20 Juni 2025



(Daniel Cahya Putra)

# PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL MENGENAI ETIKA BERMAIN *GAME ONLINE MULTIPLAYER*

(Daniel Cahya Putra)

## ABSTRAK

Industri game online multiplayer berkembang pesat di era digital, namun dibalik kemajuan ini muncul berbagai permasalahan etika seperti cheating, flaming, trolling, scamming, hingga toxic behavior. Perilaku tersebut seringkali dipicu oleh anonimitas dalam bermain serta minimnya edukasi mengenai etika digital. Penelitian ini bertujuan merancang media kampanye sosial interaktif berbasis website untuk meningkatkan kesadaran pemain terhadap etika dalam bermain game online. Perancangan kampanye ini menggunakan teori komunikasi Antar Venus serta metode design thinking yang meliputi tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pengumpulan data dilakukan melalui metode campuran, yaitu kualitatif dan kuantitatif, yang terdiri dari wawancara, focus group discussion, serta penyebaran kuesioner. Website dirancang dengan pendekatan gamifikasi, ilustrasi edukatif, dan kuis interaktif sebagai bentuk media edukasi yang partisipatif dan menarik. Melalui strategi ini, kampanye tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional dan reflektif dari pengguna untuk mengenali dan memperbaiki perilaku bermain mereka. Sasaran utama dari kampanye ini adalah remaja dan dewasa muda yang merupakan pengguna aktif game online multiplayer. Diharapkan, hasil perancangan ini dapat menjadi alternatif media edukatif yang efektif dalam menumbuhkan kesadaran etika bermain serta mendorong terciptanya lingkungan bermain yang lebih sehat, positif, dan bertanggung jawab.

**Kata kunci:** *Gamer, Etika, Multiplayer*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# ***DESIGNING A SOCIAL CAMPAIGN ON ETHICS IN PLAYING ONLINE MULTIPLAYER***

(Daniel Cahya Putra)

## ***ABSTRACT (English)***

*The online multiplayer game industry has grown rapidly in the digital era. However, this advancement is often accompanied by unethical behaviors such as cheating, flaming, trolling, scamming, and toxic behavior. These issues are frequently driven by player anonymity and the lack of education regarding digital ethics. This study aims to design an interactive social campaign in the form of a website to raise player awareness about ethical behavior in online gaming. The campaign design is based on the Antar Venus communication theory and employs the design thinking method, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection was conducted using a mixed-method approach, including interviews, focus group discussions, and questionnaires. The website is designed with gamification, educational illustrations, and interactive quizzes as engaging and participatory educational tools. Through this strategy, the campaign not only delivers information but also encourages users to emotionally and reflectively engage in recognizing and improving their gaming behavior. The primary target of this campaign is teenagers and young adults, who represent the most active users of online multiplayer games. The outcome of this design project is expected to serve as an effective educational medium that fosters ethical awareness and contributes to the creation of a healthier, more positive, and responsible gaming environment. Keywords: gaming ethics, online multiplayer games, social campaign, gamification, design thinking*

**Keywords:** Gamer, Ethics, Multiplayer

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## 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 .....                               | xi   |
| DAFTAR GAMBAR .....                              | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                            | xiv  |
| 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 .....                    | 5    |
| 2.1 Kampanye .....                               | 5    |
| 2.1.1 Jenis Kampanye .....                       | 5    |
| 2.1.2 Strategi Kampanye .....                    | 6    |
| 2.2 Website .....                                | 9    |
| 2.3 UI/UX .....                                  | 10   |
| 2.3.1 UI ( <i>User Interface</i> ) .....         | 10   |
| 2.3.2 UX ( <i>User Experience</i> ) .....        | 10   |
| 2.4 Layout .....                                 | 11   |
| 2.4.1 <i>Grid Layout</i> .....                   | 11   |
| 2.4.2 <i>Hierachy Layout</i> .....               | 11   |

|                                                      |    |
|------------------------------------------------------|----|
| 2.4.3 <i>Asymmetrical Layout</i> .....               | 12 |
| 2.5 <i>Color</i> .....                               | 12 |
| 2.5.1 <i>The Three Primary Colors</i> .....          | 13 |
| 2.5.2 <i>The Three Secondary Colors</i> .....        | 13 |
| 2.5.3 <i>The Six Tertiary Colors</i> .....           | 14 |
| 2.5.4 <i>Analogous Colors</i> .....                  | 15 |
| 2.5.5 <i>Complementary Colors</i> .....              | 16 |
| 2.6 <i>Copywriting</i> .....                         | 17 |
| 2.6.1 <i>Prinsip Copywriting</i> .....               | 17 |
| 2.7 <i>Ilustrasi</i> .....                           | 18 |
| 2.7.1 <i>Fungsi Ilustrasi</i> .....                  | 19 |
| 2.8 <i>Penelitian yang Relevan</i> .....             | 24 |
| <b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN</b> .....          | 26 |
| 3.1 <i>Subjek Perancangan</i> .....                  | 26 |
| 3.2 <i>Metode dan Prosedur Perancangan</i> .....     | 27 |
| 3.3 <i>Teknik dan Prosedur Perancangan</i> .....     | 29 |
| 3.3.1 <i>Observasi</i> .....                         | 29 |
| 3.3.2 <i>Wawancara</i> .....                         | 29 |
| 3.3.3 <i>Kuesioner</i> .....                         | 31 |
| 3.3.4 <i>FGD (Focus Group Discussion)</i> .....      | 32 |
| 3.3.5 <i>Studi Eksisting</i> .....                   | 33 |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN</b> ..... | 34 |
| 4.1 <i>Hasil Perancangan</i> .....                   | 34 |
| 4.1.1 <i>Empathize</i> .....                         | 34 |
| 4.1.2 <i>Define</i> .....                            | 53 |
| 4.1.3 <i>Ideate</i> .....                            | 59 |
| 4.1.4 <i>Prototype</i> .....                         | 86 |
| 4.1.5 <i>Test</i> .....                              | 80 |
| 4.1.6 <i>Kesimpulan Perancangan</i> .....            | 95 |
| 4.2 <i>Pembahasan Perancangan</i> .....              | 97 |
| 4.2.1 <i>Hasil Beta Test</i> .....                   | 97 |

|                                           |     |
|-------------------------------------------|-----|
| 4.2.2 Analisis Media Utama.....           | 103 |
| 4.2.3 Analisis <i>Digital Ads</i> .....   | 105 |
| 4.2.4 Analisis <i>Collaboration</i> ..... | 106 |
| 4.2.5 Analisis <i>Social Media</i> .....  | 107 |
| 4.2.5 Analisis <i>Website</i> .....       | 108 |
| 4.2.6 Anggaran.....                       | 113 |
| <b>BAB V PENUTUP</b> .....                | 114 |
| 5.1 Simpulan .....                        | 114 |
| 5.1 Saran .....                           | 115 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....               | xv  |
| <b>LAMPIRAN</b> .....                     | xvi |



## DAFTAR TABEL

|                                                              |     |
|--------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan.....                 | 24  |
| Tabel 4.1 Tabel Data Diri Responden.....                     | 42  |
| Tabel 4.2 Tabel Penelitian yang Relevan.....                 | 44  |
| Tabel 4.3 Tabel Perilaku & Etika Bermain Responden .....     | 45  |
| Tabel 4.4 SWOT Kampanye Sosial Stop Toxic .....              | 51  |
| Tabel 4.5 SWOT Komik Webtoon .....                           | 53  |
| Tabel 4.6 SWOT Komik Webtoon .....                           | 54  |
| Tabel 4.7 Segmentasi Target Audiens .....                    | 56  |
| Tabel 4.8 <i>Creative Brief</i> .....                        | 89  |
| Tabel 4.9 Tabel Penilaian Fungsionalitas .....               | 90  |
| Tabel 4.10 Tabel penilaian Pengalaman Pengguna.....          | 91  |
| Tabel 4.11 Anggaran <i>Attention</i> .....                   | 111 |
| Tabel 4.12 Anggaran <i>Interest</i> .....                    | 112 |
| Tabel 4.13 Anggaran <i>Search, Action, Share Phase</i> ..... | 112 |
| Tabel 4.14 Total Keseluruhan Anggaran Kampanye.....          | 113 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Model AISAS.....                       | 6  |
| Gambar 2.2 Model PESO.....                        | 8  |
| Gambar 2.3 <i>Grid Layout</i> .....               | 11 |
| Gambar 2.4 <i>Hierarchy Layout</i> .....          | 12 |
| Gambar 2.5 <i>Asymmetrical Layout</i> .....       | 12 |
| Gambar 2.6 <i>Theree Primary Colors</i> .....     | 13 |
| Gambar 2.7 <i>Secondary Colors</i> .....          | 14 |
| Gambar 2.8 <i>Tertiary Colors</i> .....           | 15 |
| Gambar 2.9 <i>Analogous Color</i> .....           | 16 |
| Gambar 2.10 <i>Complimentary Colors</i> .....     | 17 |
| Gambar 4.1 Observasi Spade Gaming Space.....      | 35 |
| Gambar 4.2 Wawancara dengan Windi Aryani .....    | 37 |
| Gambar 4.3 Wawancara dengan Rima Fransiska .....  | 39 |
| Gambar 4.4 Wawancara FGD .....                    | 48 |
| Gambar 4.5 Kampanye Sosial Poster.....            | 51 |
| Gambar 4.6 <i>Sample</i> Komik Webtoon .....      | 52 |
| Gambar 4.7 <i>User Persona</i> .....              | 55 |
| Gambar 4.8 Logo Kominfo .....                     | 58 |
| Gambar 4.9 Logo Garudaku.....                     | 59 |
| Gambar 4.10 <i>Mindmap</i> .....                  | 60 |
| Gambar 4.11 Tabel Strategi AISAS.....             | 63 |
| Gambar 4.12 Logo Kampanye .....                   | 65 |
| Gambar 4.13 <i>Moodboard Color</i> .....          | 66 |
| Gambar 4.14 <i>Moodboard Typography</i> .....     | 67 |
| Gambar 4.15 <i>Moodboard Illustration</i> .....   | 67 |
| Gambar 4.16 <i>Moodboard Illustration</i> .....   | 68 |
| Gambar 4.17 <i>Information Architecture</i> ..... | 69 |
| Gambar 4.18 <i>Color Palette</i> Kampanye.....    | 70 |
| Gambar 4.19 <i>Typeface</i> Rajdhani .....        | 71 |
| Gambar 4.20 <i>Typeface</i> Patrick Hand .....    | 72 |
| Gambar 4.21 Referensi Ilustrasi.....              | 72 |
| Gambar 4.22 Ilustrasi <i>Homepage</i> .....       | 73 |
| Gambar 4.23 Ilustrasi <i>Card</i> .....           | 75 |

|                                                     |     |
|-----------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.24 Ilustrasi <i>Character</i> .....        | 76  |
| Gambar 4.25 Ilustrasi <i>Role User</i> .....        | 76  |
| Gambar 4.26 Ilustrasi <i>Quiz Page</i> .....        | 77  |
| Gambar 4.26 Ilustrasi <i>Badge</i> .....            | 78  |
| Gambar 4.27 <i>Layout Grid</i> .....                | 79  |
| Gambar 4.28 <i>User Interface</i> .....             | 79  |
| Gambar 4.29 <i>Key Visual</i> .....                 | 80  |
| Gambar 4.30 Hasil <i>Pop ads</i> .....              | 81  |
| Gambar 4.31 Hasil Kolaborasi.....                   | 83  |
| Gambar 4.32 Proses Pembuatan Animasi.....           | 83  |
| Gambar 4.33 <i>Landing Page</i> .....               | 84  |
| Gambar 4.34 <i>Learn &amp; Ethic Page</i> .....     | 85  |
| Gambar 4.35 <i>Prototyping Website</i> .....        | 86  |
| Gambar 4.36 Revisi Homepage.....                    | 91  |
| Gambar 4.37 Revisi <i>Quiz Page</i> .....           | 92  |
| Gambar 4.38 Tambahan <i>Quiz Page</i> .....         | 93  |
| Gambar 4.49 Revisi <i>Lose Page</i> .....           | 94  |
| Gambar 4.40 Revisi <i>Page Back</i> .....           | 95  |
| Gambar 4.41 Revisi <i>Homepage</i> .....            | 102 |
| Gambar 4.42 Penambahan <i>badge</i> .....           | 103 |
| Gambar 4.43 Penempatan <i>Competitive ads</i> ..... | 105 |
| Gambar 4.44 Penempatan <i>In-Game ads</i> .....     | 105 |
| Gambar 4.45 <i>Collaboration</i> .....              | 106 |
| Gambar 4.46 <i>Mockup Reels Instagram</i> .....     | 107 |
| Gambar 4.47 <i>Mockup Landing Page</i> .....        | 108 |
| Gambar 4.48 <i>Mockup Story Mode Page</i> .....     | 110 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                          |        |
|----------------------------------------------------------|--------|
| Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....                  | xvi    |
| Lampiran Form Bimbingan.....                             | xviii  |
| Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> .....           | xix    |
| Lampiran <i>Consent Agreement</i> .....                  | xx     |
| Lampiran Transkrip Wawancara dengan Windi Aryani .....   | xxviii |
| Lampiran Transkrip Wawancara dengan Rima Fransiska ..... | xlii   |
| Lampiran Transkrip <i>In Dept</i> Felix Cua.....         | xlvi   |
| Lampiran Transkrip <i>In Dept</i> Anthony Bernard.....   | l      |
| Lampiran Transkrip <i>In Dept</i> Jason Aprianto .....   | liv    |
| Lampiran Kuesioner.....                                  | lvii   |
| Lampiran Transkrip FGD.....                              | lxii   |

