

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI
DAMPAK *FAST FOOD* PADA BERAT BADAN
DI KALANGAN REMAJA DKI JAKARTA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Denison Tandanu

00000061004

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

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI
DAMPAK *FAST FOOD* PADA BERAT BADAN
DI KALANGAN REMAJA DKI JAKARTA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Denison Tandanu

00000061004

**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 : Denison Tandanu
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061004
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI DAMPAK
PADA BERAT BADAN DI KALANGAN REMAJA DKI JAKARTA**

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



(Denison Tandanu)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI DAMPAK
FAST FOOD PADA BERAT BADAN DI KALANGAN REMAJA
DKI JAKARTA**

Oleh

Nama Lengkap : Denison Tandanu
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061004
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

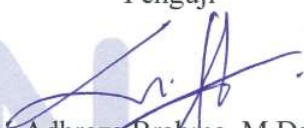
Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025
Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/ 023959

Penguji


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Pembimbing


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

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 : Denison Tandanu
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061004
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Kampanye Interaktif
Mengenai Dampak *Fast Food* Pada Berat
Badan Di Kalangan Remaja DKI Jakarta

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



(Denison Tandanu)

* 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 dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul Perancangan Kampanye Interaktif Mengenai Dampak *Fast Food* Pada Berat Badan Di Kalangan Remaja DKI Jakarta dapat penulis selesaikan dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar S.Ds. dalam program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Harapan penulis dalam perancangan agar dapat mengajak kalangan remaja DKI Jakarta dalam mengurangi dampak konsumsi *fast food* berlebih dalam mencegah terjadinya peningkatan berat badan. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih pada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan sehingga Tugas Akhir dapat diselesaikan.

Mengucapkan terima kasih kepada:

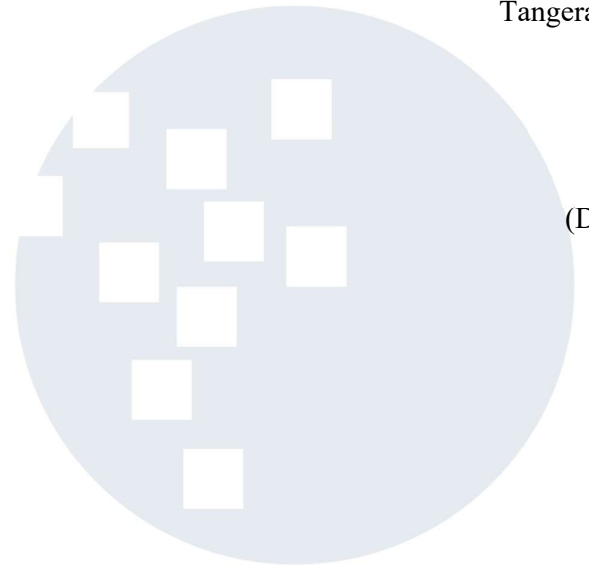
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Christina Flora, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Beny Gunawan Sp.OG., selaku narasumber ahli yang telah memberi wawasan mengenai dampak *fast food* secara umum.
6. Dr. Elia Indrianingsih Sp.GK., selaku narasumber ahli yang telah memberi wawasan mengenai dampak *fast food* pada remaja.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman saya yang selalu menemani dan mendukung sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan dibuatnya perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dalam membantu merancang Tugas Akhir dengan topik serupa.

Tangerang, 19 Juni 2025



(Denison Tandanu)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI DAMPAK *FAST FOOD* PADA BERAT BADAN DI KALANGAN REMAJA DKI JAKARTA

(Denison Tandanu)

ABSTRAK

Peningkatan konsumsi *fast food* yang tinggi di kalangan remaja menjadi masalah utama yang berkontribusi terhadap meningkatnya prevalensi obesitas dan gangguan metabolik. Remaja dari keluarga menengah ke bawah lebih cenderung mengonsumsi *fast food* yang disebabkan gaya hidup, pola makan, dan akses ke restoran *fast food* yang semakin mudah di lingkungan sekitar. Namun, dengan semakin terjangkau harga *fast food*, pola konsumsi ini juga telah menyebar ke berbagai lapisan sosial. Penulis mengusulkan sebuah perancangan kampanye interaktif yang dapat meningkatkan kesadaran remaja terhadap bahaya konsumsi *fast food* berkelanjutan pada berat badan dan mengubah pola pikir mereka dalam membangun pola makan yang sehat guna mencegah terjadinya peningkatan berat badan yang berujung pada obesitas. Penulis menggunakan metodologi perancangan tahapan kampanye Robin Landa dari bukunya yang berjudul “*Advertising by Design*”. Penulis juga menggunakan metodologi penelitian campuran yang mencakup kualitatif berupa wawancara, *focus group discussion*, studi eksiting, studi referensi dan kuantitatif dengan menggunakan kuesioner. Hasil perancangan berupa strategi komunikasi visual yang mengedukasi remaja dengan pendekatan yang menarik dan interaktif sehingga mereka dapat mengubah pola konsumsi *fast food* yang berlebihan.

Kata kunci: *fast food*, remaja, obesitas, kampanye, pola makan, kesehatan

**DESIGNING INTERACTIVE CAMPAIGN ON THE IMPACT OF
FAST FOOD ON BODY WEIGHT AMONG
TEENAGERS IN DKI JAKARTA**

(Denison Tandanu)

ABSTRACT (English)

The high increase in fast food consumption among adolescents is a major problem that contributes to the increasing prevalence of obesity and metabolic disorders. Adolescents from lower-middle class families are more likely to consume fast food due to lifestyle, diet, and increasingly easy access to fast food restaurants in the surrounding environment. However, with the increasingly affordable price of fast food, this consumption pattern has also spread to various social strata. The author proposes an interactive campaign design that can increase adolescent awareness of the dangers of continuous fast food consumption on body weight and change their mindset in building a healthy diet to prevent weight gain that leads to obesity. The author uses Robin Landa's campaign stage design methodology from his book entitled "Advertising by Design". The author also uses a mixed research methodology that includes qualitative in the form of interviews, focus group discussions, existing studies, reference studies and quantitative using questionnaires. The design results in the form of a visual communication strategy that educates adolescents with an interesting and interactive approach so that they can change their excessive fast food consumption patterns.

Keywords: *fast food, teenagers, obesity, campaign, diet, health*

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	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	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kampanye.....	5
2.1.1 Tujuan Kampanye	5
2.1.2 Jenis Kampanye	6
2.1.3 Media Kampanye	6
2.2 AISAS.....	7
2.3 <i>Microsite</i>	8
2.3.1 Jenis <i>microsite</i>	9
2.3.2 Manfaat <i>microsite</i>	10
2.4 <i>User Interface</i>	11
2.4.1 Warna.....	12
2.4.2 Tipografi	17
2.4.3 <i>Copywriting</i>	20

2.4.4 <i>Layout</i>	22
2.4.5 <i>Grid</i>	25
2.4.6 <i>Shape</i>	28
2.5 <i>User Experience</i>	29
2.5.1 User Experience Honeycomb	29
2.6 <i>Photography</i>	31
2.6.1 Jenis <i>Photography</i>	32
2.7 Infografis Interaktif	35
2.7.1 Jenis Infografis	35
2.8 <i>Fast food</i>	36
2.8.1 Nutrisi fast food	37
2.8.2 Dampak <i>fast food</i> bagi remaja	38
2.8.3 Obesitas	39
2.9 Penelitian yang relevan	40
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	43
3.1 Subjek Perancangan	43
3.2 Metodologi Perancangan	44
3.2.1 <i>Overview</i>	44
3.2.2 <i>Strategy</i>	45
3.2.3 <i>Ideas</i>	45
3.2.4 <i>Design</i>	45
3.2.5 <i>Production</i>	45
3.2.6 <i>Implementation</i>	46
3.2.7 <i>Test</i>	46
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	46
3.3.1 Wawancara	47
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	52
3.3.3 Kuesioner	54
3.3.4 Studi Eksisting	61
3.3.5 Studi Referensi	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	63
4.1 Hasil Perancangan	63

4.1.1 <i>Overview</i>	63
4.1.2 <i>Strategy</i>	99
4.1.3 <i>Ideas</i>	111
4.1.4 <i>Design</i>	123
4.1.5 <i>Production</i>	131
4.1.6 <i>Implementation</i>	144
4.1.7 <i>Test</i>	152
4.1.8 <i>Kesimpulan perancangan</i>	161
4.2 <i>Analisis Perancangan</i>	162
4.2.1 <i>Analisis Beta Test</i>	163
4.2.2 <i>Analisa Media Utama</i>	166
4.2.3 <i>Analisis Media Sekunder</i>	175
4.2.4 <i>Budgeting</i>	183
BAB V PENUTUP	185
5.1 <i>Simpulan</i>	185
5.2 <i>Saran</i>	186
DAFTAR PUSTAKA	xxiv
LAMPIRAN	xxx



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	40
Tabel 3.1 Kuesioner <i>Section 1</i>	55
Tabel 3.2 Kuesioner <i>section 2</i>	55
Tabel 3.3 Kuesioner <i>Section 3</i>	56
Tabel 3.4 Kuesioner <i>Section 4</i>	57
Tabel 3.5 Kuesioner <i>Section 5</i>	58
Tabel 3.6 Kuesioner <i>Section 5</i>	59
Tabel 3.7 Kuesioner <i>Section 7</i>	60
Tabel 3.8 Kuesioner <i>Section 8</i>	61
Tabel 4.1 Informasi responden.....	77
Tabel 4.2 Identifikasi gejala awal obesitas	78
Tabel 4.3 Pengetahuan responden terhadap eksistensi <i>fast food</i>	80
Tabel 4.4 Perilaku responden pada konsumsi <i>fast food</i>	81
Tabel 4.5 Kesadaran responden terhadap dampak konsumsi <i>fast food</i>	83
Tabel 4.6 Reaksi remaja terhadap dampak konsumsi <i>fast food</i>	86
Tabel 4.7 Faktor eksternal pengaruh konsumsi <i>fast food</i> pada remaja	88
Tabel 4.8 Pandangan terhadap pelaksanaan skenario Kampanye	89
Tabel 4.9 Tabel SWOT kampanye <i>Junk Food Nikmat Belum Tentu Sehat</i>	91
Tabel 4.10 Tabel SWOT kampanye <i>#KERENDIMAKAN</i>	93
Tabel 4.11 Tabel SWOT Infografis pola makan buruk pada obesitas	95
Tabel 4.12 Tabel SWOT Kampanye <i>#RedirectNotRestrict</i>	100
Tabel 4.13 Target Audiens Kampanye.....	101
Tabel 4.14 <i>Brand Mandatory</i> Kampanye.....	104
Tabel 4.15 <i>Creative Brief</i> Kampanye.....	106
Tabel 4.16 Skenario AISAS Kampanye.....	109
Tabel 4.17 <i>Media Planning Strategy</i>	110
Tabel 4.18 Alternatif nama kampanye	114
Tabel 4.19 Pemahaman responden terhadap konten <i>microsite</i>	154
Tabel 4.20 Ketertarikan responden terhadap visual <i>microsite</i>	155
Tabel 4.21 Kemudahan responden dalam navigasi <i>microsite</i>	157
Tabel 4.22 <i>Budgeting</i>	183

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Color wheel</i> Plutchik.....	12
Gambar 2.2 Skema warna <i>Monochromatic</i>	13
Gambar 2.3 Skema warna <i>Analogous</i>	14
Gambar 2.4 Skema warna <i>Complementary</i>	14
Gambar 2.5 Skema warna <i>Split-complementary</i>	15
Gambar 2.6 Skema warna <i>Triadic</i>	16
Gambar 2.7 Skema warna <i>Tetradic</i>	16
Gambar 2.8 Skema warna <i>Square</i>	17
Gambar 2.9 Huruf <i>Serif Old Style</i>	18
Gambar 2.10 Huruf <i>Serif Transitional</i>	18
Gambar 2.11 Huruf <i>Serif Modern</i>	18
Gambar 2.12 Huruf <i>Sans Serif</i>	19
Gambar 2.13 Huruf <i>Script</i>	19
Gambar 2.14 Huruf <i>Decorative</i>	19
Gambar 2.15 <i>Manuscript Grid</i> dalam poster Kemenkes	25
Gambar 2.16 <i>Multicolumn Grid</i> dalam web BBC	26
Gambar 2. 17 <i>Modular Grid</i> dalam Poster <i>Museum Poster I</i>	26
Gambar 2.18 <i>Hierarchial Grid</i> dalam web NewYorkTimes	27
Gambar 2.19 <i>Baseline Grid</i> dalam web Medium	27
Gambar 2.20 <i>Compound Grid</i> dalam web Behance.....	28
Gambar 2.21 <i>UX Honeycomb</i>	29
Gambar 2.22 <i>Homepage</i> web Kemenkes.....	32
Gambar 2.23 Fotografi Manusia	32
Gambar 2.24 Fotografi Alam	33
Gambar 2.25 Fotografi Arsitektur.....	33
Gambar 2.26 Fotografi <i>Still Life</i>	34
Gambar 2.27 Fotografi Jurnalistik	34
Gambar 2.28 Fotografi <i>Aerial</i>	34
Gambar 4.1 Wawancara bersama dr. Beny Gunawan SpOG.....	64
Gambar 4.2 Wawancara Bersama dr. Elia Indrianingsih SpGK.....	67
Gambar 4.3 Pelaksanaan <i>mini</i> FGD	71
Gambar 4.4 Poster digital <i>Junk Food</i> Nikmat Belum Tentu Sehat.....	91
Gambar 4.5 Poster digital kampanye #KERENDIMAKAN	92
Gambar 4.6 <i>Virtual Background</i> kampanye #KERENDIMAKAN.....	93
Gambar 4.7 Infografis pola makan buruk pada obesitas.....	94
Gambar 4.8 Infografis Suara Surabaya	96
Gambar 4.9 Web <i>niceandserious</i>	97

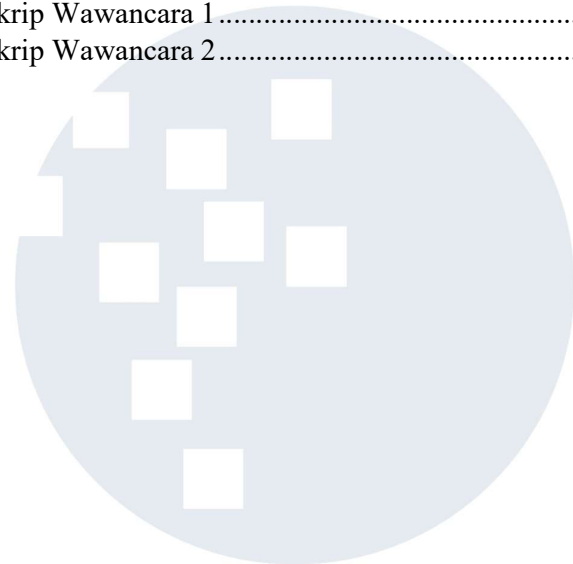
Gambar 4.10 Kampanye <i>The NOTHINGWASTED Project</i>	98
Gambar 4.11 Media kampanye <i>The NOTHINGWASTED Project</i>	98
Gambar 4.12 Media kampanye <i>The NOTHINGWASTED Project</i>	99
Gambar 4.13 <i>User Persona 1</i>	103
Gambar 4.14 <i>User Persona 2</i>	103
Gambar 4.15 <i>User Journey & Media Touchpoints</i>	108
Gambar 4.16 <i>Mindmap</i>	112
Gambar 4.17 Alternatif <i>Big Idea</i>	113
Gambar 4.18 Alternatif <i>Stylescape</i>	116
Gambar 4.19 <i>Stylescape final</i>	117
Gambar 4.20 Skema warna <i>Triadic</i>	118
Gambar 4.21 <i>Color Palette</i> Utama	118
Gambar 4.22 Pembagian <i>Color Shading</i> warna utama	119
Gambar 4.23 <i>Color Palette</i> pendukung	119
Gambar 4.24 Alternatif <i>Typeface</i>	120
Gambar 4.25 <i>Typeface</i> DM Sans	120
Gambar 4.26 <i>Information Architecture</i>	121
Gambar 4.27 Preview tautan <i>microsite</i> dalam web Kemenkes	122
Gambar 4.28 <i>Flowchart</i>	123
Gambar 4.29 Referensi perancangan Logo Kampanye.....	124
Gambar 4.30 Proses perancangan Logo Kampanye	124
Gambar 4.31 Alternatif Logo Kampanye.....	125
Gambar 4.32 Logo Final Kampanye.....	125
Gambar 4.33 Proses pengumpulan aset Fotografi	126
Gambar 4.34 Proses <i>Cropping</i> foto Makanan.....	127
Gambar 4.35 Proses <i>Filter</i> foto Makanan	127
Gambar 4.36 Proses pengumpulan foto Aktivitas	128
Gambar 4.37 Proses <i>Cropping</i> foto Aktivitas.....	128
Gambar 4.38 Proses <i>Filter</i> foto Aktivitas	129
Gambar 4.39 Aplikasi penggunaan <i>Supergraphic</i>	130
Gambar 4.40 Proses perancangan <i>Background</i>	131
Gambar 4.41 Proses <i>layoutting</i> aset <i>Background</i>	131
Gambar 4.42 <i>Grid System Microsite</i>	132
Gambar 4.43 <i>Low fidelity Microsite</i>	133
Gambar 4.44 <i>High fidelity Microsite</i>	133
Gambar 4.45 <i>Wireframe Microsite</i>	134
Gambar 4. 46 <i>Navigation Bar Microsite</i>	135
Gambar 4.47 <i>Drop down Button Navigation Bar</i>	135
Gambar 4.48 <i>Footer Microsite</i>	136
Gambar 4.49 <i>Homepage Microsite</i>	137
Gambar 4.50 <i>Section Kandungan Traditional Fast Food</i>	138
Gambar 4.51 <i>Section Dampak Fast Food</i> pada berat badan.....	139
Gambar 4.52 <i>Section Implikasi dari Obesitas</i>	140

Gambar 4.53 <i>Section Alternatif Fast Food</i>	141
Gambar 4.54 <i>Section Event Introduction</i>	141
Gambar 4.55 <i>Halaman Event</i>	142
Gambar 4.56 <i>Halaman Tentang Kita</i>	143
Gambar 4.57 <i>Flow section Daftar</i>	144
Gambar 4.58 <i>Proses perancangan Instagram Ads</i>	146
Gambar 4.59 <i>Proses perancangan X-Banner</i>	147
Gambar 4.60 <i>Proses perancangan Billboard</i>	147
Gambar 4.61 <i>Proses perancangan Food Diary</i>	149
Gambar 4.62 <i>Proses perancangan T-Shirt</i>	149
Gambar 4.63 <i>Proses perancangan Outdoor Tent</i>	150
Gambar 4.64 <i>Proses perancangan Tumblr</i>	151
Gambar 4.65 <i>Proses perancangan Totebag</i>	151
Gambar 4.66 <i>Proses perancangan Instagram Story</i>	152
Gambar 4.67 <i>Banner Prototype Day</i>	153
Gambar 4.68 <i>Revisi Prototype Day 1</i>	159
Gambar 4.69 <i>Revisi Prototype Day 2</i>	159
Gambar 4.70 <i>Revisi Prototype Day 3</i>	160
Gambar 4.71 <i>Revisi Prototype Day 4</i>	161
Gambar 4.72 <i>Pelaksanaan Beta Test</i>	163
Gambar 4.73 <i>Roadmap AISAS</i>	164
Gambar 4.74 <i>Analisis Layout Microsite</i>	166
Gambar 4.75 <i>Analisis Logo Microsite</i>	167
Gambar 4.76 <i>Analisis Fotografi Microsite</i>	168
Gambar 4.77 <i>Analisis Typeface Microsite</i>	169
Gambar 4.78 <i>Analisis Copywriting Microsite</i>	170
Gambar 4.79 <i>Analisis Warna Microsite</i>	171
Gambar 4.80 <i>Analisis Primary Button Microsite</i>	172
Gambar 4.81 <i>Analisis Secondary Button Microsite</i>	172
Gambar 4.82 <i>Analisis Navigation BarButton Microsite</i>	173
Gambar 4.83 <i>Analisis Instagram Ads</i>	176
Gambar 4.84 <i>Analisis X Banner</i>	177
Gambar 4.85 <i>Analisis Billboard</i>	178
Gambar 4.86 <i>Analisis Food Diary</i>	179
Gambar 4.87 <i>Analisis T-Shirt</i>	180
Gambar 4.88 <i>Analisis Outdoor Tent</i>	180
Gambar 4.89 <i>Analisis Tumblr</i>	181
Gambar 4.90 <i>Analisis Totebag</i>	182
Gambar 4.91 <i>Analisis Instagram Story</i>	183

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Turnitin 1	xxx
Lampiran Turnitin 2	xxx
Lampiran Form Bimbingan 1	xxxii
Lampiran Form Bimbingan 2	xxxiii
Lampiran Form Bimbingan 3	xxxiv
Lampiran NDA 1	xxxv
Lampiran NDA 2	xxxvi
Lampiran NDA 3	xxxvii
Lampiran NDA 4	xxxviii
Lampiran NDA 5	xxxix
Lampiran NDA 6	xl
Lampiran NDA 7	xli
Lampiran NDA 8	xlii
Lampiran Kuesioner 1	xliii
Lampiran Kuesioner 2	xliii
Lampiran Kuesioner 3	xliii
Lampiran Kuesioner 4	xliv
Lampiran Kuesioner 5	xliv
Lampiran Kuesioner 6	xliv
Lampiran Kuesioner 7	xliv
Lampiran Kuesioner 8	xliv
Lampiran Kuesioner 9	xliv
Lampiran Kuesioner 10	xlvi
Lampiran Kuesioner 11	xlvi
Lampiran Kuesioner 12	xlvi
Lampiran Kuesioner 13	xlvi
Lampiran Kuesioner 14	xlvi
Lampiran Kuesioner 15	xlvi
Lampiran Kuesioner 16	xxiv
Lampiran Kuesioner 17	xxiv
Lampiran Kuesioner 18	xxiv
Lampiran <i>Alpha Test</i> 1	xxv
Lampiran <i>Alpha Test</i> 2	xxv
Lampiran <i>Alpha Test</i> 3	xxv
Lampiran <i>Alpha Test</i> 4	xxvi
Lampiran <i>Alpha Test</i> 5	xxvi
Lampiran <i>Alpha Test</i> 6	xxvi
Lampiran <i>Alpha Test</i> 7	xxvii
Lampiran <i>Alpha Test</i> 8	xxvii
Lampiran <i>Alpha Test</i> 9	xxvii

Lampiran Dokumentasi 1	xxviii
Lampiran Dokumentasi 2	xxviii
Lampiran Dokumentasi 3	xxix
Lampiran Dokumentasi 4	xxix
Lampiran Dokumentasi 5	xxix
Lampiran Dokumentasi 6	xxx
Lampiran Dokumentasi 7	xxx
Lampiran Transkrip Wawancara 1	xxxix
Lampiran Transkrip Wawancara 2	xxxix



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA