

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KAMPANYE
MENGENAI PENGENALAN *BEESWAX FOOD WRAP***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Vallenzia Caroline

00000068180

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KAMPANYE
MENGENAI PENGENALAN *BEESWAX FOOD WRAP***



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

**Vallenzia Caroline
00000068180**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vallenzia Caroline
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068180
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KAMPANYE MENGENAI
PENGENALAN *BEESWAX FOOD WRAP***

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, 7 Januari 2025



(Vallenzia Caroline)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vallenzia Caroline
NIM : 00000068180
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan *Mobile website* Kampanye Mengenai
Pengenalan *Beeswax food wrap*

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 7 Januari 2025

Yang Menyatakan,



(Vallenzia Caroline)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KAMPANYE MENGENAI PENGENALAN *BEESWAX FOOD WRAP*

Oleh

Nama Lengkap : Vallenzia Caroline
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068180
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

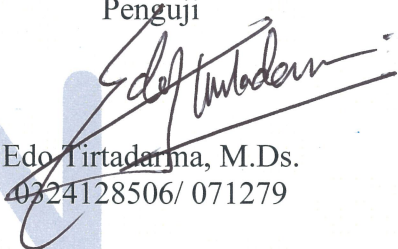
Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/ L00011

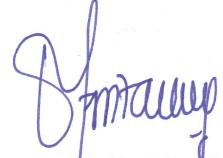
Penguji


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/ 071279

Pembimbing


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/ 081436

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theres

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Vallenzia Caroline
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068180
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
KAMPANYE MENGENAI
PENGENALAN *BEE SWAX*
FOOD WRAP

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, 7 Januari 2025



(Vallenzia Caroline)

* 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

Penulis menyampaikan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa karena kasih dan karunia yang diberikan-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Mobile Website* Kampanye Mengenai Pengenalan *Beeswax Food Wrap*” dengan lancar. Laporan ini dibuat dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan perkuliahan dari mata kuliah *Final Project* sekaligus salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar S1 jurusan DKV di UMN. Penulisan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari semua pihak yang membantu dalam memberikan setiap bimbingan, arahan, motivasi, dan mendorong penulis untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Maka dari itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam mendukung selama proses pencapaian ini.

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. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Narasumber yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk berbagi pengetahuan dan pengalamannya, sehingga membantu penulis dalam melengkapi pengumpulan data.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan motivasi selama proses tugas akhir ini.

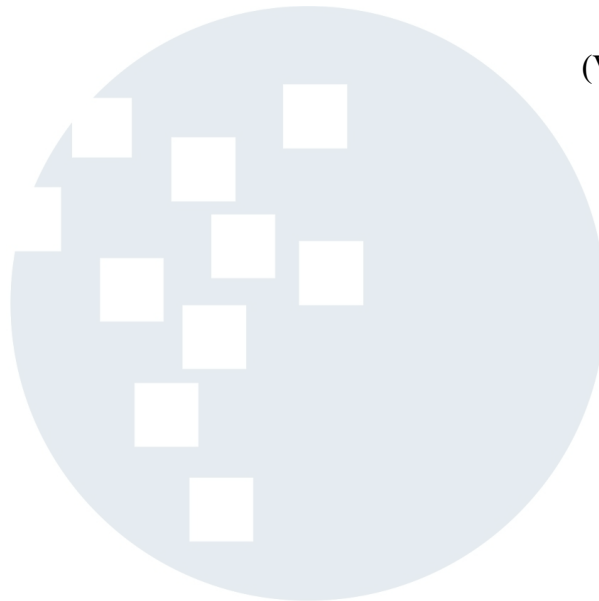
Semoga karya ilmiah ini dapat berguna sebagai sumber informasi dalam memberikan peningkatan pemahaman mengenai *beeswax food wrap* sebagai

alternatif kemasan makanan yang ramah lingkungan, dan memberikan kontribusi positif dalam memperluas pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

Tangerang, 7 Januari 2025



(Vallenzia Caroline)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KAMPANYE MENGENAI PENGENALAN *BEESWAX FOOD WRAP*

(Vallenzia Caroline)

ABSTRAK

Penggunaan kemasan plastik sekali pakai sebagai kemasan makanan berkontribusi signifikan terhadap peningkatan limbah plastik dan risiko kesehatan tubuh. Di sisi lain, ada alternatif kemasan makanan ramah lingkungan yang dapat mengurangi plastik sekali pakai yaitu *beeswax food wrap*. Mayoritas ibu rumah tangga milenial sadar dan peduli akan dampak penggunaan plastik sekali pakai, akan tetapi sulit dihindari penggunaannya. Selain itu, berdasarkan hasil pra kuisisioner, mayoritas ibu rumah tangga milenial tidak mengetahui *beeswax food wrap* sebagai alternatif kemasan makanan ramah lingkungan, karena kurangnya kampanye edukasi secara komprehensif, sehingga sulit dipahami penerapannya tanpa adanya informasi yang mendukung. Jika pengetahuan akan *beeswax food wrap* tidak ditingkatkan, maka lonjakan sampah plastik dan risiko kesehatan terus meningkat. Maka dari itu, untuk meningkatkan pengenalan mengenai penggunaan *beeswax food wrap*, diperlukan *mobile website* sebagai media kampanye edukasi interaktif mengenai pengenalan alternatif kemasan *sustainable* seperti *beeswax food wrap*. Proses perancangan menggunakan metode *Design Thinking* dari *The Design Thinking Bootcamp at Stanford University* yang meliputi lima tahap yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Solusi yang dirancang yaitu mencakup *Introduction*, *education*, *campaign*, *marketplace*, dan *forum* untuk edukasi tentang *beeswax food wrap*. *Prototype mobile website* kampanye telah melewati uji coba *Alpha test* dan *Beta test* dan menghasilkan proses yang baik. Terdapat media sekunder sebagai pendukung kegiatan kampanye *Beelieve* berlangsung.

Kata kunci: *website*, *beeswax*, *sustainable*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING A MOBILE WEBSITE CAMPAIGN REGARDING THE INTRODUCTION OF BEESWAX FOOD WRAP

(Vallenzia Caroline)

ABSTRACT (English)

The use of single-use plastic packaging for food significantly contributes to the increase in plastic waste and health risks. On the other hand, there is an environmentally friendly food packaging alternative that can reduce single-use plastic, namely beeswax food wrap. The majority of millennial housewives are aware and concerned about the impact of single-use plastic use, but find it difficult to avoid its use. Furthermore, based on the results of the pre-questionnaire, most millennial housewives are not aware of beeswax food wrap as an environmentally friendly food packaging alternative, due to the lack of a comprehensive educational campaign, making it difficult to understand its application without supporting information. If knowledge of beeswax food wrap is not increased, views of plastic waste and health risks will continue to increase. Therefore, to increase awareness of the use of beeswax food wrap, a mobile website is needed as an interactive educational campaign media to introduce sustainable packaging alternatives such as beeswax food wrap. The design process used the Design Thinking method from The Design Thinking Bootcamp at Stanford University, which includes five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The designed solution includes Introduction, education, campaign, marketplace, and a forum for education about beeswax food wrap. The campaign's mobile website prototype has passed Alpha and Beta tests and produced a successful process. Secondary media is available to support the ongoing Beelieve campaign activities.

Keywords: website, beeswax, sustainable

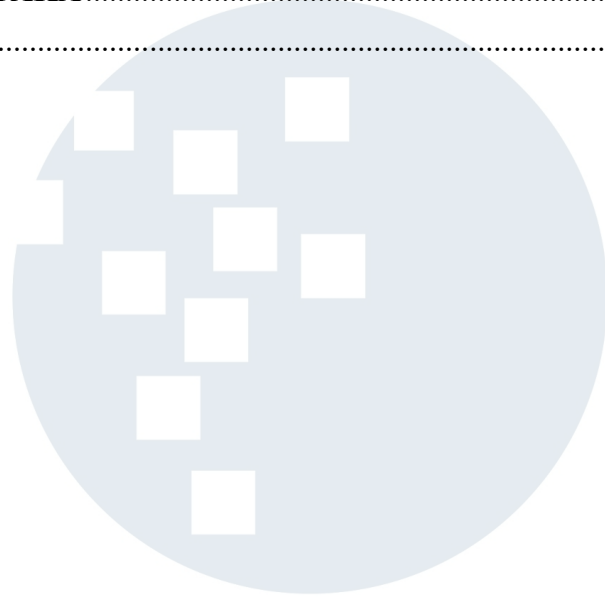
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT (English)</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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 Tujuan Kampanye Sosial	5
2.1.2 Target Audiens Kampanye Sosial	6
2.1.3 Strategi Kampanye Sosial	7
2.1.4 <i>Content Pillar</i>	9
2.2 <i>Mobile Website</i>	10
2.2.1 <i>User Interface (UI)</i>	11
2.2.2 <i>User Experience (UX)</i>	11
2.2.3 Prinsip Desain <i>Mobile Website</i>	12
2.2.4 Elemen Desain <i>Mobile Website</i>	15
2.3 <i>Beeswax Food Wrap</i>	23

2.3.2 Karakteristik <i>Beeswax Food Wrap</i>	23
2.3.3 Manfaat <i>Beeswax Food Wrap</i>	25
2.3.4 Penggunaan <i>Beeswax Food Wrap</i>	27
2.3.5 Dampak <i>Beeswax Food Wrap</i>	28
2.4 Gaya Hidup	29
2.4.1 <i>Sustainable Living</i>	29
2.4.1.4 <i>Zero Waste Movement</i>	31
2.4.1.5 <i>Healthy Lifestyle</i>	32
2.5 Penelitian yang Relevan	32
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	36
3.1 Subjek Perancangan	36
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	38
3.2.1 <i>Emphatize</i>	39
3.2.2 <i>Define</i>	40
3.2.3 <i>Ideate</i>	40
3.2.4 <i>Prototype</i>	41
3.2.5 <i>Test</i>	41
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	41
3.3.1 Wawancara	41
3.3.2 Kuisisioner	45
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	47
3.3.4 Studi Eksiting	48
3.3.5 Studi Referensi	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	50
4.1 Hasil Perancangan	50
4.1.1 <i>Empathize</i>	50
4.1.2 <i>Define</i>	79
4.1.3 <i>Ideate</i>	104
4.1.4 <i>Prototyping</i>	160
4.1.5 <i>Testing</i>	216
4.2 Pembahasan Perancangan	226
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	227

4.2.2 Analisis Perancangan.....	234
4.2.3 Anggaran.....	256
BAB V PENUTUP	258
5.1 Simpulan	258
5.2 Saran.....	259
DAFTAR PUSTAKA	xii
LAMPIRAN	xix



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	33
Tabel 3.1 Pertanyaan Kuisioner	32
Tabel 4.1 Data Diri Responden.....	51
Tabel 4.2 Pengetahuan dan Kesadaran Umum	52
Tabel 4.3 Pengetahuan akan <i>Beeswax Food Wrap</i>	54
Tabel 4.4 Preferensi Media	55
Tabel 4.5 Analisis SWOT <i>Mobile Website</i> Kompas.....	68
Tabel 4.6 Analisi SWOT <i>Mobile Website</i> CKP Textile.....	70
Tabel 4.7 Analisis SWOT Anacyclid.id.....	72
Tabel 4.8 <i>Brand Mandatory</i>	77
Tabel 4.9 <i>Insight Audience & Product</i>	84
Tabel 4.10 <i>Creative Brief</i>	85
Tabel 4.11 Strategi dan Taktik Pesan.....	89
Tabel 4.12 Skenario Kampanye (AISAS).....	95
Tabel 4.13 Strategi <i>Media Planning</i>	96
Tabel 4.14 Timeline Bulan Pertama Hingga Ketiga	98
Tabel 4.15 Timeline Bulan Keempat Hingga Keenam	98
Tabel 4.16 Ilustrasi Pengantar Beelieve.....	130
Tabel 4.17 Ilustrasi Editorial Beelieve.....	132
Tabel 4.18 Ilustrasi Makanan Beelieve.....	136
Tabel 4.19 <i>Icons</i> Beelieve	138
Tabel 4.20 Fotografi Beelieve.....	149
Tabel 4.21 Proses Desain <i>Instagram Ads</i>	190
Tabel 4.22 Proses Desain <i>TikTok ads</i>	194
Tabel 4.23 Proses Desain <i>YouTube ads</i>	196
Tabel 4.24 Proses Desain <i>Google ads</i>	198
Tabel 4.25 Proses Desain <i>Desktop Website</i>	

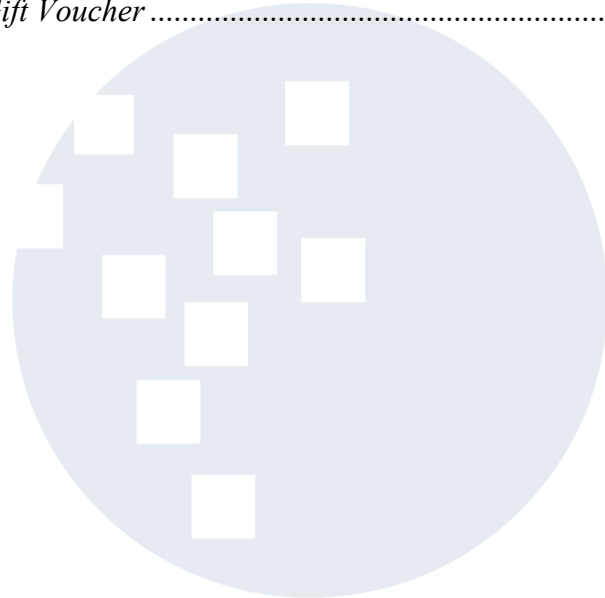
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Strategi AISAS	7
Gambar 2.2 <i>Symmetrical Balance</i>	12
Gambar 2.3 <i>Asymmetrical Balance</i>	13
Gambar 2.4 Kontras pada <i>Mobile website</i>	13
Gambar 2.5 Konsistensi pada <i>Mobile website</i>	14
Gambar 2.6 Ruang Kosong pada <i>Mobile website</i>	14
Gambar 2.7 <i>Soft Grid</i>	16
Gambar 2.8 <i>Colors</i>	17
Gambar 2.9 <i>Typography</i>	18
Gambar 2.10 <i>Rounded Edges</i>	18
Gambar 2.11 <i>Buttons</i>	19
Gambar 2.12 <i>Building a Buttons</i>	20
Gambar 2.13 <i>Gradient Overlays</i>	21
Gambar 2.14 Maskot Duolingo	21
Gambar 2.15 <i>Golden ratio</i>	22
Gambar 4.1 Wawancara dengan <i>Content Creator</i>	57
Gambar 4.2 Wawancara dengan Ibu Rumah Tangga Milenial	60
Gambar 4.3 Dokumentasi FGD	62
Gambar 4.4 Observasi Penyimpanan Makanan	64
Gambar 4.5 Observasi Penggunaan Kemasan Plastik	65
Gambar 4.6 Observasi Penggunaan Kemasan Plastik	65
Gambar 4.7 Penjualan <i>Beeswax Food Wrap</i>	66
Gambar 4.8 Tampilan <i>Mobile Website</i> Kompas	67
Gambar 4.9 Tampilan <i>Mobile Website</i> CKP Textile	69
Gambar 4.10 Akun <i>Instagram</i> Anacyclid.id	71
Gambar 4.11 Akun <i>Instagram</i> Anacyclid.id	72
Gambar 4.12 <i>Website</i> J2 Terrarium	74
Gambar 4.13 <i>Website</i> J2 Terrarium	75
Gambar 4.14 <i>Website</i> IKEA	76

Gambar 4.26 <i>Moodboard</i>	109
Gambar 4.27 <i>Moodboard</i> Tipografi	110
Gambar 4.28 <i>Moodboard</i> Fotografi	111
Gambar 4.29 <i>Moodboard</i> Ilustrasi	112
Gambar 4.30 <i>Moodboard</i> Layout	112
Gambar 4.31 <i>Stylescape</i>	113
Gambar 4.32 Referensi Logo	115
Gambar 4.33 Sketsa Logo Kampanye.....	116
Gambar 4.34 Proses Logo dengan <i>Golden Ratio</i>	117
Gambar 4.35 Sistem <i>Grid</i> pada Variasi Logo	118
Gambar 4.36 Variasi Logo Kampanye.....	118
Gambar 4.37 Bentuk <i>Logomark</i> Kampanye.....	119
Gambar 4.38 <i>Color palette</i>	120
Gambar 4.39 <i>Color palette</i> Kedua	121
Gambar 4.40 Pemeriksaan Tingkat Kontras	122
Gambar 4.41 <i>Typeface</i> Kampanye Beelieve	123
Gambar 4.42 Hierarki <i>Typography</i>	124
Gambar 4.43 <i>Supergraphic</i>	125
Gambar 4.44 Penerapan <i>Supergraphic</i>	126
Gambar 4.45 Proses Ilustrasi Pengantar.....	128
Gambar 4.46 <i>Brush</i> Procreate	129
Gambar 4.47 Proses Ilustrasi Editorial.....	132
Gambar 4.48 Proses Ilustrasi Makanan.....	135
Gambar 4.49 Penerapan Sistem <i>Grid</i>	138
Gambar 4.50 Perancangan <i>Button</i> Beelieve.....	142
Gambar 4.51 <i>Open Content Pages Button</i>	143
Gambar 4.52 <i>Open Overlay Pages Button</i>	144
Gambar 4.53 Perancangan <i>Dropdown Button</i>	144</

Gambar 4.69 Proses <i>High Fidelity Education</i>	166
Gambar 4.70 Proses <i>High Fidelity</i> Penggunaan	168
Gambar 4.71 Proses <i>High Fidelity</i> Pembuatan	169
Gambar 4.72 Proses <i>High Fidelity</i> Perawatan	170
Gambar 4.73 Proses <i>High Fidelity</i> Batasan	171
Gambar 4.74 Proses <i>High Fidelity Quiz</i>	172
Gambar 4.75 Keseluruhan <i>High Fidelity Quiz</i>	172
Gambar 4.76 Proses <i>High Fidelity</i> Hasil Quiz	173
Gambar 4.77 Keseluruhan <i>High Fidelity</i> Hasil Quiz	174
Gambar 4.78 Proses <i>High Fidelity Campaign</i>	175
Gambar 4.79 <i>Overlay Workshop</i>	176
Gambar 4.80 Proses <i>High Fidelity Marketplace</i>	177
Gambar 4.81 Keseluruhan <i>High Fidelity Markertplace</i>	178
Gambar 4.82 Proses <i>High Fidelity Forum</i>	179
Gambar 4.83 Keseluruhan <i>High Fidelity Forum</i>	180
Gambar 4.84 <i>Overlay Sign Up dan Log In</i>	180
Gambar 4.85 Interaksi pada <i>High Fidelity</i>	181
Gambar 4.86 <i>Icon dan Buttons Interaction</i>	182
Gambar 4.87 <i>Menu Bar</i>	183
Gambar 4.88 <i>Dropdown</i>	184
Gambar 4.89 <i>Carousel</i>	185
Gambar 4.90 <i>Text Field</i>	186
Gambar 4.91 Proses <i>Microinteraction</i>	187
Gambar 4.92 Hasil <i>Microinteraction</i>	188
Gambar 4.93 <i>Prototype Day</i>	216
Gambar 4.94 <i>Beta Test Pertama</i>	229
Gambar 4.95 <i>Beta Test Kedua</i> ..	

Gambar 4.112 <i>Website Desktop</i>	249
Gambar 4.113 <i>Instagram Story</i>	250
Gambar 4.114 <i>WhatsApp Broadcast</i>	251
Gambar 4.115 <i>Workshop</i>	252
Gambar 4.116 <i>Instagram / WhatsApp Story</i>	253
Gambar 4.117 <i>Instagram Story</i>	254
Gambar 4.118 <i>Tote Bag</i>	255
Gambar 4.119 <i>Gift Voucher</i>	256



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Presentasi Turnitin.....	xix
Lampiran B Form Bimbingan	xxiii
Lampiran C Lampiran <i>Non- Disclosure Agreement</i>	xxv
Lampiran D Lampiran <i>Non- Disclosure Statement</i>	xxxv
Lampiran E Hasil Pra Kuesioner.....	xxxvi
Lampiran F Lampiran Transkrip Wawancara	xli
Lampiran G Transkrip <i>Focus Group Discussion</i> (FGD).....	lxxiii
Lampiran H Dokumentasi	lxxxviii

