

**PERANCANGAN *WEB-BASED INTERACTIVE*
STORYTELLING MENGENAI
PERANG JAWA 1741-1743**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Handriya Ilham Setiadi
00000075663**

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

PERANCANGAN *WEB-BASED INTERACTIVE*

***STORYTELLING* MENGENAI**

PERANG JAWA 1741-1743



LAPORAN TUGAS AKHIR

Handriya Ilham Setiadi

00000075663

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 : Handriya Ilham Setiadi
Nomor Induk Mahasiswa 00000075663
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *WEB-BASED INTERACTIVE*
STORYTELLING MENGENAI
PERANG JAWA 1741-1743**

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 Januari 2026



(Handriya Ilham Setiadi)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Handriya Ilham Setiadi
NIM : 00000075664
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan *Web-Based Interactive Storytelling*
Mengenai Perang Jawa 1741-1743

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir sebagai berikut:

- ☐ 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 menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 6 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Handriya Ilham Setiadi)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *WEB-BASED INTERACTIVE*
STORYTELLING MENGENAI
PERANG JAWA 1741-1743**

Oleh

Nama Lengkap : Handriya Ilham Setiadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075663
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026

Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

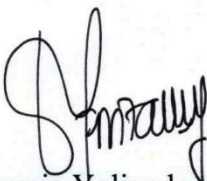
Penguji


Gisela Anindita Putri, S.Sn., M.Sn.
0327059301/ 100311

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 : Handriya Ilham Setiadi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075663
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEB-BASED INTERACTIVE STORYTELLING*
MENGENAI PERANG JAWA 1741-1743

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ 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, 6 Januari 2026



(Handriya Ilham Setiadi)

* 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 kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan kelancaran proses perancangan karya ini. Saya berterimakasih sepenuh hati kepada bapak/ibu selaku dosen Universitas Multimedia Nusantara jurusan Desain Komunikasi Visual telah membimbing saya dan teman-teman dari semester awal hingga semester akhir dengan ikhlas. Saya selaku penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada orang-orang berjasa seperti berikut.

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 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Prof. Dr. phil. Gusti Asnan, selaku Sejarawan yang telah berkenan menjadi narasumber penting dalam membantu tugas akhir dengan wawasannya.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi banyak orang yang membaca dan menggunakannya. Semoga dosen-dosen Universitas Multimedia Nusantara selalu diberkahi hidupnya dan diberi kemudahan dalam menjalankannya. Penulis berharap Universitas Multimedia Nusantara dapat lanjut berjaya dan makmur.

Tangerang, 6 Januari 2026



(Handriya Ilham Setiadi)

PERANCANGAN *WEB-BASED INTERACTIVE*

STORYTELLING MENGENAI

PERANG JAWA 1741-1743

(Handriya Ilham Setiadi)

ABSTRAK

Perang Jawa 1741-1743 merupakan salah satu perang terbesar di Indonesia berisi etnis Jawa dan Tionghoa melawan penjajah Belanda. Walau sejarah multikultural ini penting sebagai bukti kontribusi etnis Tionghoa dalam memperjuangkan kebebasan bangsa, sejarah ini kurang ditekankan di media pendidikan sehingga masih terbatas. Pendidikan juga belum menyentuh tentang diskriminasi sehingga narasi intoleran yang menganggap etnis Tionghoa “bukan bagian dari nasionalitas” kerap muncul. Generasi muda seperti remaja rentan dengan paparan diskriminasi karena adanya kecenderungan fanatisme satu ras di atas yang lain. Penelitian ini berupaya merancang *web-based interactive storytelling* mengenai Perang Jawa 1741-1743. Tujuannya untuk membangun memori kolektif mengenai peran etnis Tionghoa dalam catatan sejarah dan mengurangi kecenderungan diskriminasi di kalangan remaja. Perancangan ini memanfaatkan nilai moral dari cerita sejarah Perang Jawa 1741-1743 berisi toleransi dan kesatuan antar etnis, dikemas dengan media interaktif berbasis situs *web*. Perancangan akan menggunakan metode penelitian kualitatif dan metode perancangan *Design Thinking*. Secara teoritis diharapkan perancangan ini akan dimanfaatkan oleh Universitas Multimedia Nusantara untuk memperluas ilmu Desain Komunikasi Visual, khususnya *interactive storytelling* sebagai media informasi. Secara Praktis perancangan ini diharapkan dijadikan referensi hendak menjadi membangun *web-based interactive storytelling* ataupun tentang topik sejarah.

Kata kunci: sejarah, *interactive storytelling*, multikulturalisme, Perang Jawa

DESIGNING A WEB-BASED INTERACTIVE

STORYTELLING ON THE JAVA

WAR OF 1741-1743

(Handriya Ilham Setiadi)

ABSTRACT (English)

The Java War of 1741-1743 was one of the largest wars in Indonesia, involving the Javanese and Chinese ethnic groups against the Dutch colonialists. Although this multicultural history is important as evidence of the contribution of the Chinese ethnic group in fighting for national freedom, this history is not emphasized enough in educational media and therefore remains limited. Education also does not address discrimination, so intolerant narratives that consider the Chinese ethnic group "not part of the nationality" often emerge. The younger generation, such as teenagers, are vulnerable to exposure to discrimination due to the tendency of fanaticism of one race over another. This research attempts to design a web-based interactive storytelling about the Java War of 1741-1743. The goal is to build a collective memory about the role of the Chinese ethnic group in historical records and reduce the tendency of discrimination among teenagers. This design utilizes the moral values of the historical story of the Java War of 1741-1743, which contains tolerance and unity between ethnicities, packaged in an interactive Website-based media. The design will use qualitative research methods and Design Thinking design methods. Theoretically, this design is expected to be utilized by Multimedia Nusantara University to expand the knowledge of Visual Communication Design, especially interactive storytelling as an information medium. In practice, this design is expected to be used as a reference for building web-based interactive storytelling or on historical topics.

Keywords: *history, interactive storytelling, multiculturalism, Java War*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
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 <i>Interactive Storytelling</i>	5
2.1.1 <i>Storytelling</i>	5
2.1.2 <i>Interactivity</i>	6
2.1.3 <i>Copywriting</i>	7
2.1.4 <i>Scriptwriting</i>	8
2.2 <i>Website</i>	9
2.2.1 <i>UI/UX</i>	9
2.2.2 <i>Information Architecture</i>	15
2.2.3 <i>User Flow</i>	16
2.2.4 <i>Model Struktur Website</i>	16
2.2.5 <i>Gamification</i>	19
2.3 <i>Komik</i>	20

2.3.1	<i>Typography</i> dalam Komik.....	20
2.3.2	Panel	25
2.4	Warna	27
2.4.1	Klasifikasi Letak <i>Color Wheel</i>	28
2.4.2	Klasifikasi Keharmonisan	29
2.4.3	Psikologis Warna	33
2.5	Ilustrasi.....	34
2.5.1	Gaya Visual.....	34
2.5.2	Desain Karakter	37
2.6	<i>Typography</i>	41
2.6.1	<i>Typeface and Font</i>	41
2.7	<i>Layout</i>	43
2.7.1	Jenis <i>Layout</i>	44
2.7.2	<i>Grid System</i>	46
2.8	Sejarah Perang Jawa 1741-1743	49
2.8.1	Kronologis.....	50
2.8.2	Tokoh Dalam Perang Jawa 1741-1743	52
2.8.3	Pesan Moral	55
2.9	Penelitian Relevan	56
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN		58
3.1	Subjek Perancangan.....	58
3.2	Metode dan Prosedur Perancangan.....	59
3.2.1	<i>Empathize</i>	59
3.2.2	<i>Define</i>	59
3.2.3	<i>Ideate</i>	60
3.2.4	<i>Prototype</i>	60
3.2.5	<i>Test</i>	60
3.3	Teknik dan Prosedur Perancangan	60
3.3.1	Wawancara.....	61
3.3.2	Kuesioner	63
3.3.3	Studi Eksisting	65
3.3.4	Studi Referensi	65

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	66
4.1 Hasil Perancangan	66
4.1.1 <i>Empathize</i>	66
4.1.2 <i>Define</i>	92
4.1.3 <i>Ideate</i>	106
4.1.4 <i>Prototype</i>	128
4.1.5 <i>Test</i>	133
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	139
4.2 Pembahasan Perancangan	140
4.2.1 <i>Beta Test</i>	140
4.2.2 Analisis Karya	143
4.2.3 Analisis Media Sekunder	151
4.2.4 Anggaran	155
BAB V PENUTUP	156
5.1 Simpulan	156
5.2 Saran	157
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xli



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	56
Tabel 4.1 Kuesioner Pertanyaan Umum	72
Tabel 4.2 Kuesioner Pemahaman Sejarah Perang Jawa 1741-1743	73
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Sikap terhadap Diskriminasi Etnis	74
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Media dan Edukasi Toleransi.....	76
Tabel 4.5 SWOT Buku Geger Pacinan 1740-1743.....	81
Tabel 4.6 SWOT Buku Geger Pacinan 1740-1743 Edisi Revisi	84
Tabel 4.7 Kuesioner <i>Alpha Test</i>	97
Tabel 4.8 Anggaran.....	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 CTA <i>Button</i>	10
Gambar 2.2 <i>Text Button</i>	11
Gambar 2.3 <i>Ghost Button</i>	11
Gambar 2.4 <i>Filled Button</i>	12
Gambar 2.5 <i>Toggle Button</i>	12
Gambar 2.6 <i>Dropdown Button</i>	13
Gambar 2.7 <i>Flowing Action Button (FAB)</i>	13
Gambar 2.8 <i>Hamburger Button</i>	14
Gambar 2.9 <i>Raised Button</i>	14
Gambar 2.10 Ilustrasi UX <i>Pyramid</i>	15
Gambar 2.11 Contoh IA dalam <i>Website E-Commerce</i>	16
Gambar 2.12 Contoh <i>User Flow</i>	16
Gambar 2.13 Struktur <i>Hierarchial</i>	17
Gambar 2.14 Struktur <i>Sequential</i>	17
Gambar 2.15 Struktur <i>Matrix</i>	18
Gambar 2.16 Struktur <i>Database</i>	19
Gambar 2.17 Balon Kata Basic <i>Bubble</i>	21
Gambar 2.18 Balon Kata <i>Vertical Bubble</i>	21
Gambar 2.19 Balon Kata <i>Multi-Bubble</i>	22
Gambar 2.20 Balon Kata <i>Blast Bubble</i>	22
Gambar 2.21 Balon Kata <i>No Tail Bubble</i>	23
Gambar 2.22 Balon Kata <i>Cloud Like Bubble</i>	23
Gambar 2.23 Balon Kata <i>Rectangular</i>	24
Gambar 2.24 <i>Anomatopoeia</i>	24
Gambar 2.25 Panel Baris.....	25
Gambar 2.26 Panel Kolom.....	26
Gambar 2.27 Panel <i>Inset</i>	26
Gambar 2.28 Panel <i>Broken Frame</i>	27
Gambar 2.29 <i>Color Wheel</i>	28
Gambar 2.30 Skema <i>Monochromatic</i>	29
Gambar 2.31 <i>Complemetary</i>	30
Gambar 2.32 Skema <i>Split-Complemetary</i>	30
Gambar 2.33 Skema <i>Analogous</i>	31
Gambar 2.34 Skema <i>Triadic</i>	31
Gambar 2.35 Skema <i>Tetradic</i>	32
Gambar 2.36 Skema <i>Square</i>	32
Gambar 2.37 Gaya Kartun	34
Gambar 2.38 Gaya Realis	35
Gambar 2.39 Gaya Semi Realis	35
Gambar 2.40 Gaya Seni Murni	36

Gambar 2.41 Gaya Manga	36
Gambar 2.42 Gaya <i>Western</i>	37
Gambar 2.43 <i>Design Based on Shape</i>	38
Gambar 2.44 Desain karakter segitiga	39
Gambar 2.45 Desain karakter persegi	39
Gambar 2.46 Desain karakter lingkaran.....	40
Gambar 2.47 Contoh <i>Typeface and Font</i> Arial.....	41
Gambar 2.48 Contoh <i>Font Serif</i> Times New Roman.....	42
Gambar 2.49 Contoh <i>Font Sans Serif</i> Helvetica	42
Gambar 2.50 Contoh <i>Font Handwritten</i> Lost in South.....	43
Gambar 2.51 Contoh <i>Multi-Panel Layout</i>	44
Gambar 2.52 Contoh <i>Picture-Window Layout</i>	45
Gambar 2.53 Contoh <i>Frame layout</i>	45
Gambar 2.54 Contoh <i>Copy-Heavy Layout</i>	46
Gambar 2.55 <i>Rule of Third Grid</i>	46
Gambar 2.56 <i>Single-Column Grid</i>	47
Gambar 2.57 <i>Multi-Column Grid</i>	47
Gambar 2.58 <i>Modular Grid</i>	48
Gambar 2.59 <i>Baseline Grid</i>	48
Gambar 2.60 <i>Responsive Grid</i>	49
Gambar 2.61 Ilustrasi Perang Jawa 1741-1743.....	49
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara Narasumber Ahli	67
Gambar 4.2 Buku Geger Pacinan.....	80
Gambar 4.3 Buku Geger Pacinan Edisi Revisi	83
Gambar 4.4 Profil Komik <i>Digital</i> Komik Kamvrett	86
Gambar 4.5 Kompilasi Cuplikan Komik Kamvrett	87
Gambar 4.6 Logo Aplikasi Brain Puzzle: Tricky Quest	88
Gambar 4.7 <i>Preview Gameplay</i> Brain Puzzle: Tricky Quest.....	89
Gambar 4.8 Logo Aplikasi Line Webtoon.....	90
Gambar 4.9 <i>Homepage</i> Aplikasi Line Webtoon.....	91
Gambar 4.10 Kompilasi <i>episode</i> komik dalam Line Webtoon	91
Gambar 4.11 Kumpulan karakter komik terpopuler Line Webtoon	92
Gambar 4.12 <i>User Persona 1</i>	93
Gambar 4.13 <i>User Persona 2</i>	94
Gambar 4.14 <i>User Journey</i>	95
Gambar 4.15 <i>Information Architecture</i>	98
Gambar 4.16 <i>User Flow Overall</i>	99
Gambar 4.17 <i>User Flow Act 1</i>	99
Gambar 4.18 <i>User Flow Act 2</i>	100
Gambar 4.19 <i>Mindmapping</i>	107
Gambar 4.20 <i>Big Idea Alternatives</i>	109
Gambar 4.21 <i>Big Idea Rundown</i>	110
Gambar 4.22 <i>Stylescape Alternatives</i>	111

Gambar 4.23 <i>Stylescape</i> Terpilih	112
Gambar 4.24 <i>Color Pallete</i>	112
Gambar 4.25 <i>Font Lost In South</i>	113
Gambar 4.26 <i>Font Itim</i>	113
Gambar 4.27 Logo	114
Gambar 4.28 Logo Alternatif.....	115
Gambar 4.29 Garendi	116
Gambar 4.30 Sepanjang	117
Gambar 4.31 Singseh	118
Gambar 4.32 Martapuro	119
Gambar 4.33 Imhoff.....	121
Gambar 4.34 Gerrit Mom.....	123
Gambar 4.35 Pakubuwono II	124
Gambar 4.36 Ilustrasi Panel <i>Mood Default</i>	124
Gambar 4.37 Ilustrasi Panel <i>Mood Ceria</i>	125
Gambar 4.38 Ilustrasi Panel <i>Mood Amarah</i>	125
Gambar 4.39 <i>Environment</i> Tionghoa & Jawa.....	126
Gambar 4.40 Kompilasi Ilustrasi	127
Gambar 4.41 Ikon <i>Play Story</i>	127
Gambar 4.42 Kompilasi <i>Icons & Buttons</i>	128
Gambar 4.43 <i>Multi-Panel Layout & Multi-Column Grid</i>	129
Gambar 4.44 <i>Low Fidelity</i>	129
Gambar 4.45 Figma <i>High Fidelity</i>	130
Gambar 4.46 Figma <i>Prototyping</i>	130
Gambar 4.47 Sketsa Media Sekunder <i>Key Visual</i>	131
Gambar 4.48 Media Sekunder <i>Key Visual</i>	132
Gambar 4.49 Sketsa Media Sekunder	132
Gambar 4.50 Media Sekunder	133
Gambar 4.51 Dokumentasi <i>Alpha Test</i>	134
Gambar 4.52 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	140
Gambar 4.53 Desain UI Karya Utama	143
Gambar 4.54 Implementasi Panel Kolom	144
Gambar 4.55 Implementasi Balon Kata <i>Rectangular</i>	145
Gambar 4.56 Implementasi Balon Kata <i>Basic Bubble</i>	145
Gambar 4.57 Implementasi Interaktivitas	146
Gambar 4.58 Implementasi Psikologis Warna.....	147
Gambar 4.59 Implementasi <i>Multi-Panel Layout</i>	147
Gambar 4.60 Implementasi <i>Multi-Column Grid</i>	148
Gambar 4.61 Implementasi struktur model <i>Website hierarchial</i>	149
Gambar 4.62 Implementasi <i>Design Character Shape</i>	149
Gambar 4.63 Implementasi <i>Mood</i> Warna di Ilustrasi	150
Gambar 4.64 Kompilasi Media Sekunder.....	151
Gambar 4.65 Media Sekunder Instagram <i>Ads</i>	152

Gambar 4.66 Media Sekunder <i>Billboard</i>	152
Gambar 4.67 Media Sekunder Poster <i>X-Banner</i>	153
Gambar 4.68 Media Sekunder Instagram <i>Account</i>	154
Gambar 4.69 Media Sekunder Instagram <i>Posts</i>	154



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xli
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xlvi
Lampiran <i>Consent Form</i>	xlvi
Lampiran <i>Form</i> Bimbingan.....	l
Lampiran Transkrip Wawancara Ahli.....	lxiii
Lampiran Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i>	xc
Lampiran Kuesioner Target Audiens	cii
Lampiran Kuesioner <i>Alpha Test</i>	civ

