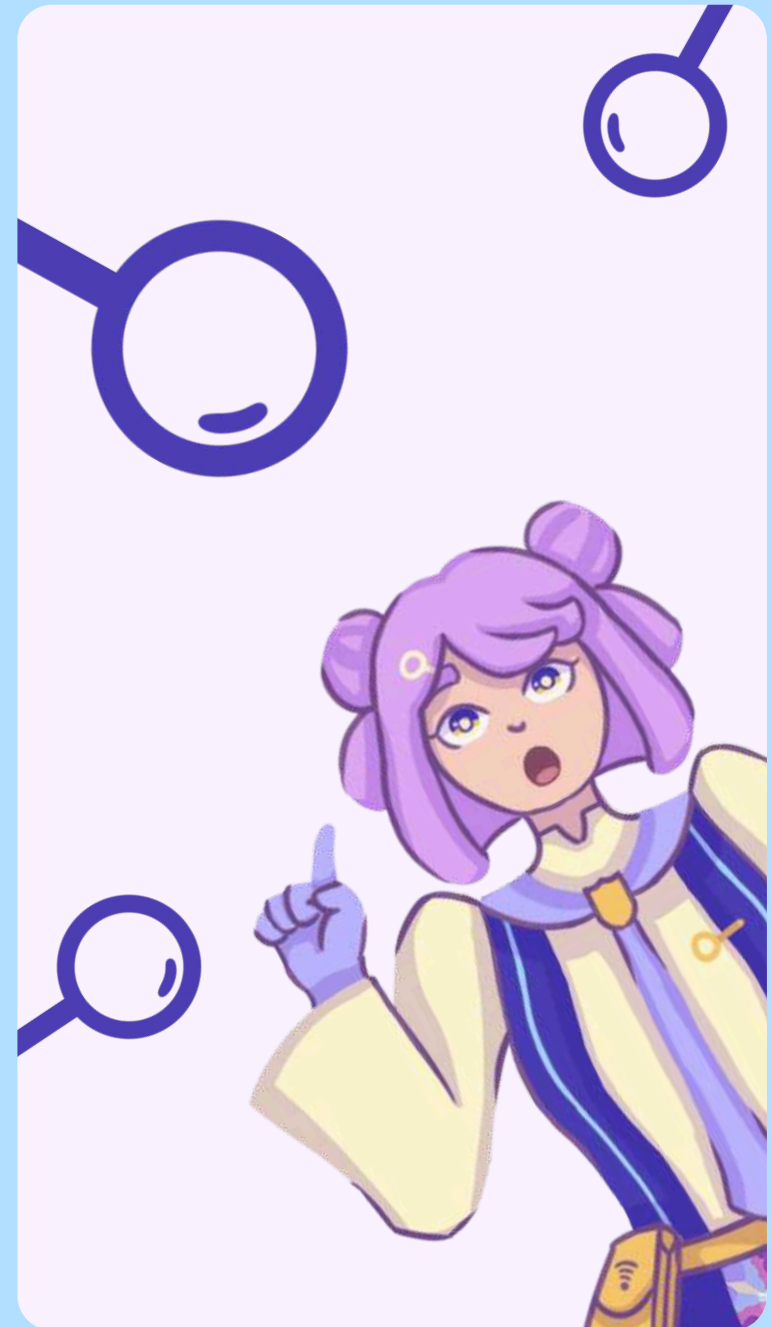


**PERANCANGAN KAMPANYE
INTERAKTIF MENGENAI**

CRITICAL READING

**INFORMASI DI MEDIA SOSIAL
UNTUK REMAJA MADYA**

**Devina Angelia - 00000068578
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain**



PENDAHULUAN

Latar Belakang

Critical Reading

Membaca dengan **proses analisis, evaluasi, hingga pertimbangan kualitas bahan bacaan.**

Masalah Sosial & Urgensi

Sebanyak **1,923 hoaks** ditemukan pada tahun 2024, dan **media sosial** menjadi penyalur hoaks terbanyak. **Critical Reading** perlu dilakukan untuk **meningkatkan ketahanan diri dari hoaks**. Namun, penerapan *critical reading* remaja madya di media sosial masih **belum optimal**, misalnya dengan **tidak memverifikasi informasi** yang ditemui dari **media sosial**.

Masalah Desain

Upaya kampanye terdahulu seperti **Siberkreasi Netizen Fair** memiliki strategi persuasi yang masih **kurang konsisten**, seperti gaya bahasa yang berbeda di **website (lugas)** dengan di **media sosial (santai)**. Selain itu, terdapat konten yang mengangkat **topik serius** dengan **tone pembawaan yang terlalu santai**, yang membuat **rasa urgen kurang tersampaikan dengan baik**, dan minimnya **interaktivitas** antara **audiens dengan konten**.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Solusi

Perancangan kampanye interaktif mengenai critical reading informasi di media sosial, untuk remaja madya.

Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan kampanye interaktif mengenai critical reading informasi di media sosial untuk remaja madya?

Batasan Masalah

Perancangan kampanye ini ditujukan kepada **remaja madya, pelajar SMA usia 15 – 18 tahun**, tingkat ekonomi **SES C - B (primer) dan A (sekunder)**, domisili **Jabodetabek**.

Media kampanye **berbasis digital** yang **interaktif** untuk meningkatkan kesadaran akan **pentingnya critical reading, tahapan, dan tips dalam melaksanakan critical reading di sosial media**.

PENDAHULUAN

User Persona

Primer



Personality: ESFP

Behavior: Ramah, suka bersosialisasi dengan banyak orang, easy influence.

Lifestyle: school life balance, tetap rajin di sekolah tetapi eksis juga di media sosial

Perceptions & beliefs: ada informasi trending, wajib di share ke yang lain.

Thalia Amelia

Usia: 16 tahun

Gender: Perempuan

Domisili: Tangerang
Anak kedua dari dua bersaudara

Status pendidikan: pelajar SMA
(kelas 11)

Tingkat ekonomi: SES C
Siswi idola dan eksis di media sosial

Latar Belakang

Thalia merupakan seorang siswi kelas 11 di sebuah SMA Negeri di Tangerang. Ia merupakan siswi yang supel, ramah, dan rajin, menjadikannya siswi idola di sekolahnya. Ia juga sangat eksis di Instagram dan TikTok, untuk post foto/ video kesehariannya, dan saling share postingan dengan teman-temannya. Biasanya Thalia menggunakan media sosial untuk melepas penat dari kegiatan sekolah dan tetap update dengan hal-hal yang sedang trending. Ia sendiri tidak terlalu memperhatikan akun yang mengunggah konten-konten tersebut, dan seringkali langsung percaya atau share tanpa cek kebenarannya terlebih dahulu. Suatu waktu, ia tak sengaja mengirim unggahan meme yang ternyata merupakan konteksnya merupakan berita bohong ke temannya. Temannya terlanjur share unggahan tersebut juga ke orang lain. Semenjak itu, Thalia takut tak sengaja menyebar hoaks lagi, sehingga ia ingin mencoba verifikasi isi konten, tetapi ia bingung harus mulai darimana.

Goals

Tidak mau menyebarkan atau termakan hoaks

Frustrations

Bingung apa yang harus dilakukan supaya tidak share hoaks

Motivations

Menghibur diri dan tetap update dengan informasi trending

PENDAHULUAN

User Persona

Sekunder



Personality: ISTP

Behavior: Pendiam, ambisius, to the point.

Lifestyle: sebagian besar waktu untuk belajar, bermain media sosial jika senggang.

Perceptions & beliefs: konten hiburan biasanya minim hoaks. Nilai berita hoaks atau bukan dengan intuisi saja.

Eileen Melissa

Usia: 17 tahun

Gender: Perempuan

Domisili: Jakarta

Anak pertama dari dua bersaudara

Status pendidikan: pelajar SMA (kelas 12)

Tingkat ekonomi: SES A

Siswi yang masuk 5 besar di kelasnya

Latar Belakang

Eileen adalah siswi kelas 12 di SMA swasta favorit di Jakarta. Eileen sangatlah rajin, ambisius secara akademis, tetapi pendiam di kelasnya. Meskipun begitu, Eileen tetap bermain media sosial, yaitu Instagram, TikTok, dan X. Ia menggunakan media sosial untuk mengobrol dengan teman *onlinenya*, melepas penat dengan hiburan, dan mencari tahu berita yang terjadi di sekelilingnya. Saat bermain media sosial, ia tidak terlalu memperhatikan akun yang mengunggah konten. Ia lebih mementingkan isi kontennya, jika menarik maka akun itu akan di *follow*. Ia tidak terlalu sering share *post* yang ia temukan. Eileen sangat jarang cek konten yang ia temukan, karena ia merasa konten hiburan minim hoaks, dan tidak terlalu berpengaruh pada hidupnya. Selain itu, ia juga jenuh jika harus baca teks panjang lagi, setelah seharian membaca buku pelajaran. Sese kali, jika ia menemukan konten yang mencurigakan, ia hanya mengasumsikan berita tersebut hoaks, dan tidak membagikannya ke orang lain.

Goals

Bebas bermain media sosial tanpa terjangkit hoaks

Frustrations

Jenuh jika harus baca bacaan panjang untuk verifikasi konten

Motivations

Melepas penat dari seharian belajar

PENDAHULUAN

User Journey

User Persona 1

	Attention	Interest	Search	Action	Share
Actions	Melihat iklan kampanye dari media sosial	<i>Like</i> dan share post media ke orang sekitarnya	Coba klik <i>profile</i> akun/ <i>link website</i>	Main minigames lalu ikut diskusi di forum	Menceritakan pengalamannya ke temannya
Thoughts	"Wah <i>relate</i> / lucu banget"	"Siapa sih yang posting?"	"Di websitenya ada apa ya?"	"Gamenya seru, forumnya asik"	"Eh cobain deh, seru banget"
Channels	Instagram, TikTok	Instagram, TikTok	<i>Browser</i>	<i>Browser</i>	Instagram, TikTok, obrolan
Feelings	Terhibur (senang)	Penasaran dan mau tahu lebih lanjut	Bingung, penasaran	<i>Enjoy</i> , terhibur, bersemangat	Puas dan bersemangat
Opportunities	Visual/ topik yang diangkat relate dengan kehidupan target	Tampilkan identitas kampanye/ link website di akhir	Berikan petunjuk untuk arahkan ke minigames dan forum diskusi	Berikan petunjuk untuk arahkan ke minigames dan forum diskusi	Bisa arahkan ke merch jika sudah banyak orang tahu

PENDAHULUAN

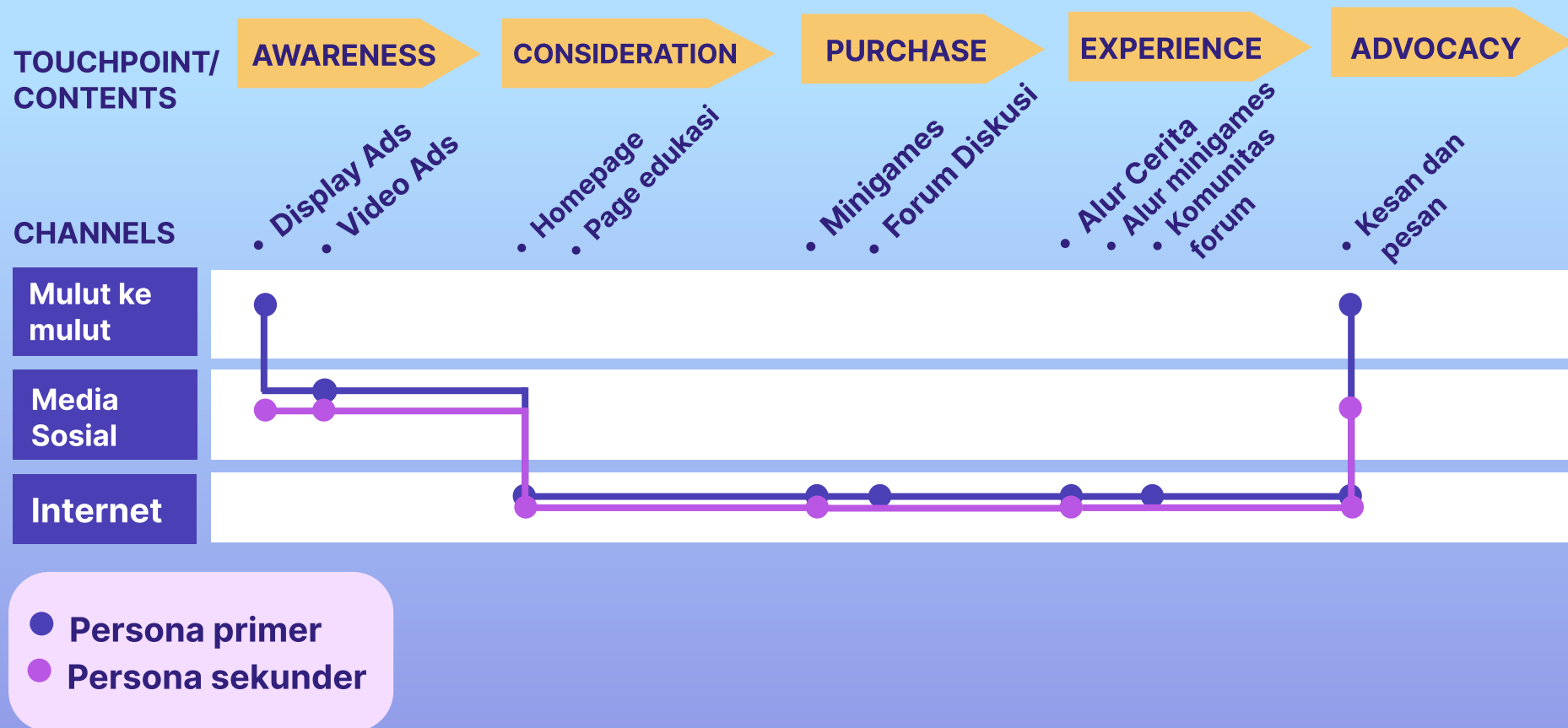
User Journey

User Persona 2

	Attention	Interest	Search	Action	Share
Actions	Melihat iklan kampanye dari media sosial	<i>Like</i> media kampanye dan lihat komentar	Coba klik <i>profile</i> akun media sosial kampanye	Ke website dan main minigames	Baca beberapa pendapat orang, dan ikut diskusi
Thoughts	"Oh apaan nih, lucu juga"	"Coba cek kontennya yang lain ah"	"Ada game di <i>website</i> mereka?"	"Gamenya seru juga. Ini forum apa ya?"	"Seru juga topik yang diobrolin"
Channels	Instagram, TikTok	Instagram, TikTok	Instagram, TikTok	<i>Browser</i>	<i>Browser</i>
Feelings	Terhibur (senang)	Tertarik, penasaran	Bingung, penasaran	Terhibur, tenang	Puas, terinspirasi
Opportunities	Visual/ topik yang diangkat menghibur dengan kehidupan target	Tampilkan identitas kampanye/ link website di akhir	Media mengangkat unsur <i>minigames website</i>	Berikan petunjuk menarik yang mengarah ke forum diskusi	-

PENDAHULUAN

User Touchpoint



PENDAHULUAN

Mandatory



Tentang Lembaga

Mafindo adalah lembaga nirlaba yang bergerak di bidang pemberantasan hoaks yang telah terdaftar pada tahun 2016. Mafindo kini telah tersertifikasi IFCN, dan melaksanakan penanganan hoaks melalui hoax busting, edukasi publik, seminar, dan sebagainya. Beberapa program penanganan hoaks eksisting adalah Turnbackhoax, Kalimasada, dan Tular Nalar.

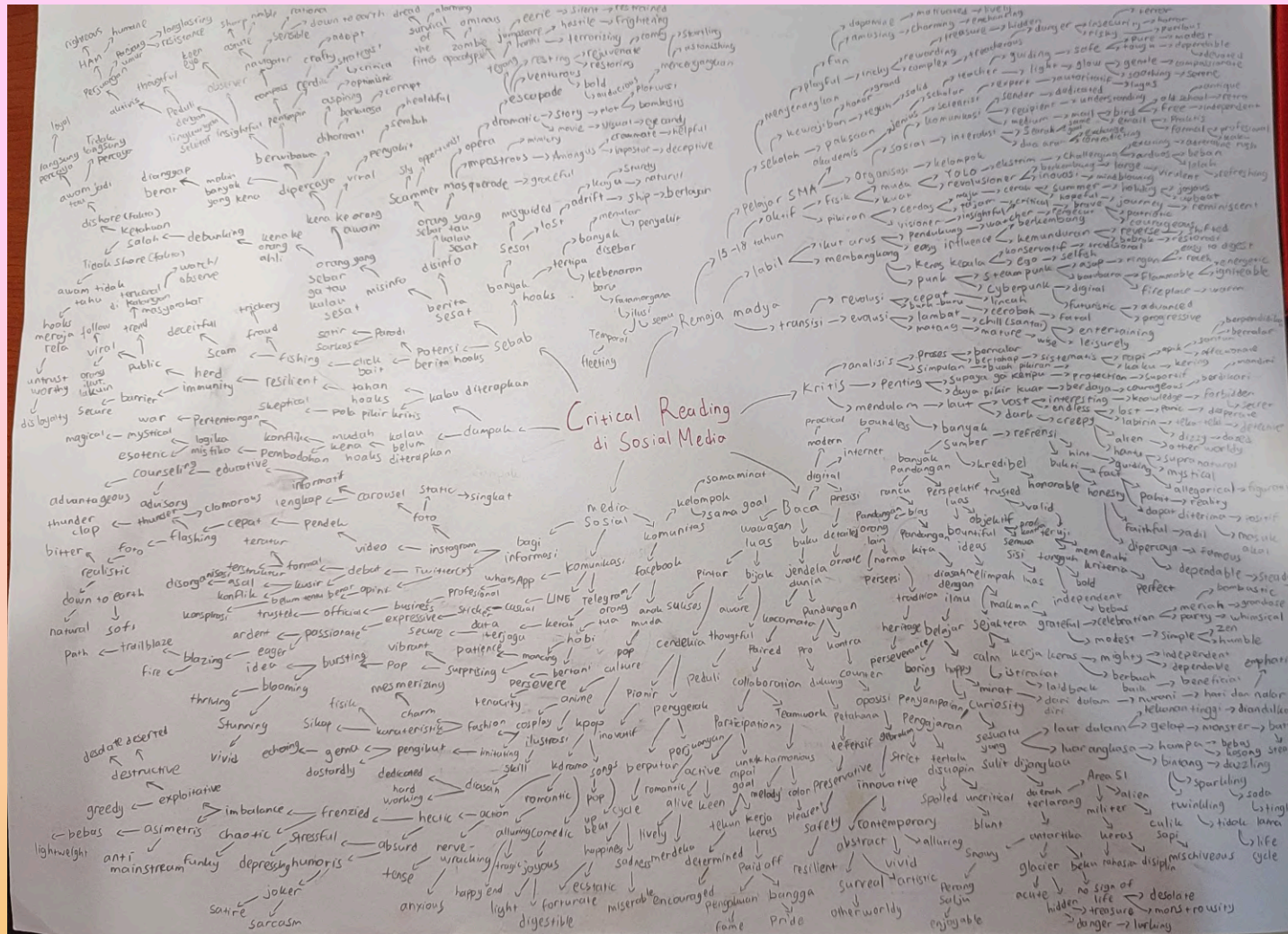
Visi

Mewujudkan dunia media sosial Indonesia yang positif dan bersih dari fitnah, hasut dan hoaks serta mewujudkan masyarakat yang aktif damai dan sejahtera serta berpartisipasi aktif mengembangkan kemampuan publik untuk berpikir kritis.

Misi

Mendorong pemanfaatan media sosial secara positif, meningkatkan literasi media khalayak agar tidak mudah termakan dan menyebar hoaks tanpa memastikan kebenarannya, mencegah upaya pecah belah negara lewat isu SARA, serta mewujudkan dunia media sosial yang positif dan bersih dari fitnah, hasut, dan hoaks.

KONSEP Brainstorming



Berdasarkan Mindmap tersebut, didapatkan 3 keyword: Independent, Resilient, Boundless.

KONSEP

Keyword & Big Idea

**“Ready your mind, sharpen your eyes,
steady your thumb”**

Tiga hal yang harus dikondisikan saat melakukan *critical reading* di media sosial: pertama adalah tahan jempol agar tidak asal *share*, mata yang melihat dengan teliti, serta pikiran yang mengendalikan dan memproses informasi. Ketiganya saling terkait dan tak dapat dipisahkan.

Independent

Critical reading bisa dilakukan secara **perseorangan, dimulai dari diri sendiri.**

Resilient

Critical reading harus dilakukan secara **ulet dan konsisten**, agar **semakin banyak hoaks tersaring.**

Boundless

Media sosial merupakan media yang **sangat luas, bebas, dan cepat**, sehingga **kewaspadaan perlu ditingkatkan.**

KONSEP

Konsep Visual & Cerita

Konsep Cerita

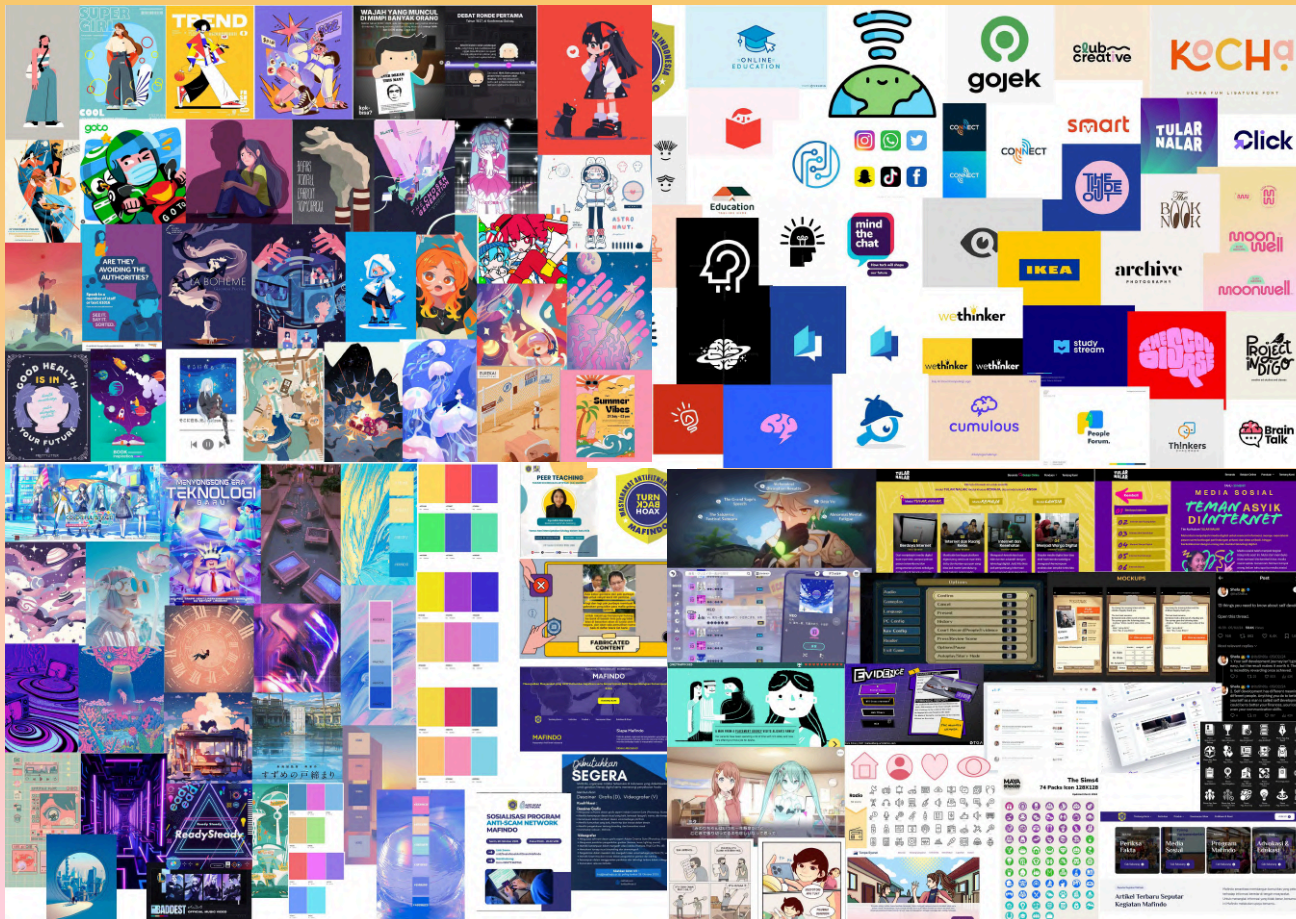
Konsep cerita (storytelling) pada kampanye ini berasal dari big idea terpilih ditambah sedikit unsur big idea alternatif “keep your eyes peeled, beware for the lurking anomalies.” Konsep cerita yang dirancang adalah invasi alien lewat penyebaran hoaks dan berita sesat (anomali) agar dunia dapat dikuasainya. Storytelling akan melibatkan audiens bersama karakter ally untuk melawan alien tersebut, dan dikemas secara jenaka, *fun*, dan *light*.

Konsep Visual

Konsep visual menyesuaikan konsep cerita. Keseluruhan visual menggunakan ilustrasi dengan gaya flat design - manga, dengan penggunaan visual humor (refrensi *meme*) pada beberapa bagian untuk menarik atensi audiens, menyesuaikan hasil penelitian penulis dan gaya visual ilustrasi yang digunakan lembaga mandatory.

KONSEP

Tone of Voice & Moodboard



Comical

Gaya penyampaian (visual dan pesan) yang menyenangkan dan jenaka

Vivid

Memberikan kesan cerah,
berwarna, dan
positivitas.

Compassionate

Kepekaan dengan lingkungan sekitar audiens agar bisa lebih *relatable*.

KONSEP

Identitas Kampanye

Logo & Tagline Kampanye

Logo
Kampanye



KONTROVERSI
KONFIRMASI

“Kontroversi Konfirmasi”

Baca kritis dulu, baru *share*

Breakdown



Kaca
Pembesar



Kunci &
tanda tanya

KONTROVERSI
KONFIRMASI

Wordmark
Lato - Black

Kontroversi Konfirmasi: Ketika menemukan suatu berita yang mencurigakan atau cenderung menghasut, jangan langsung share, like, comment, atau didiamkan saja. Konfirmasi dulu kebenarannya dengan dibaca secara kritis.

Baca kritis dulu, baru share: Jika menemukan informasi apapun di media sosial, usahakan untuk di kritisi dulu, jangan asal bagikan karena bisa saja informasinya sesat.

KONSEP

Identitas Kampanye

Warna dan Font

Warna Mandatory



#34347B



#ECE338



#FFFFFF

Font - Headline

Limelight

Warna Kampanye - Split Complementary



#4C3FB5



#A8D9F9



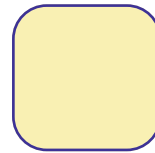
#E68ECD



#DFA9F6



#F8C86E



#FAF1B3

Font - Body Copy

Lato

Regular

Regular Italic

Bold

Bold Italic

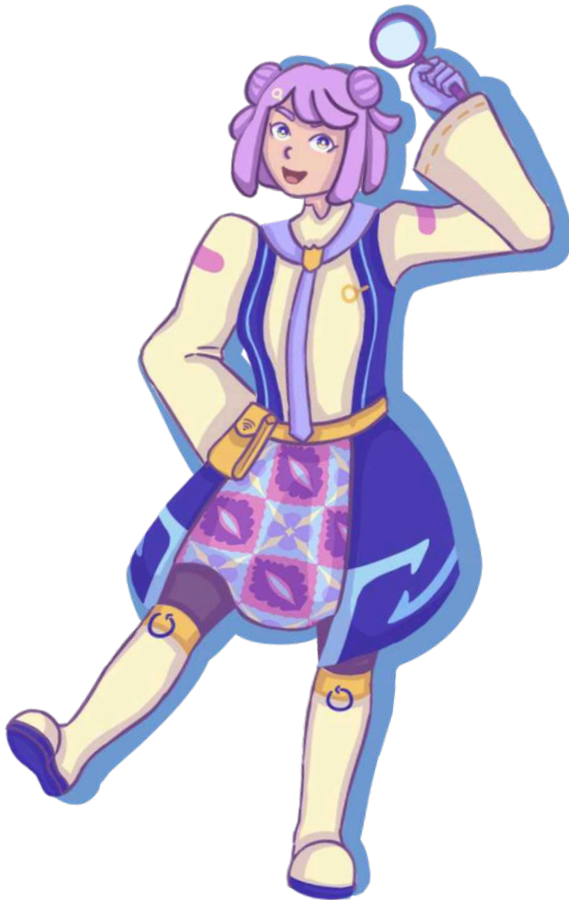
Black

Black Italic

KONSEP

Identitas Kampanye

Fictional Spokeperson



Riksa

Asal nama: PeRiksa

Role: Ally (Main Yuk), Mentor (Attention-Interest)

Gender: Perempuan

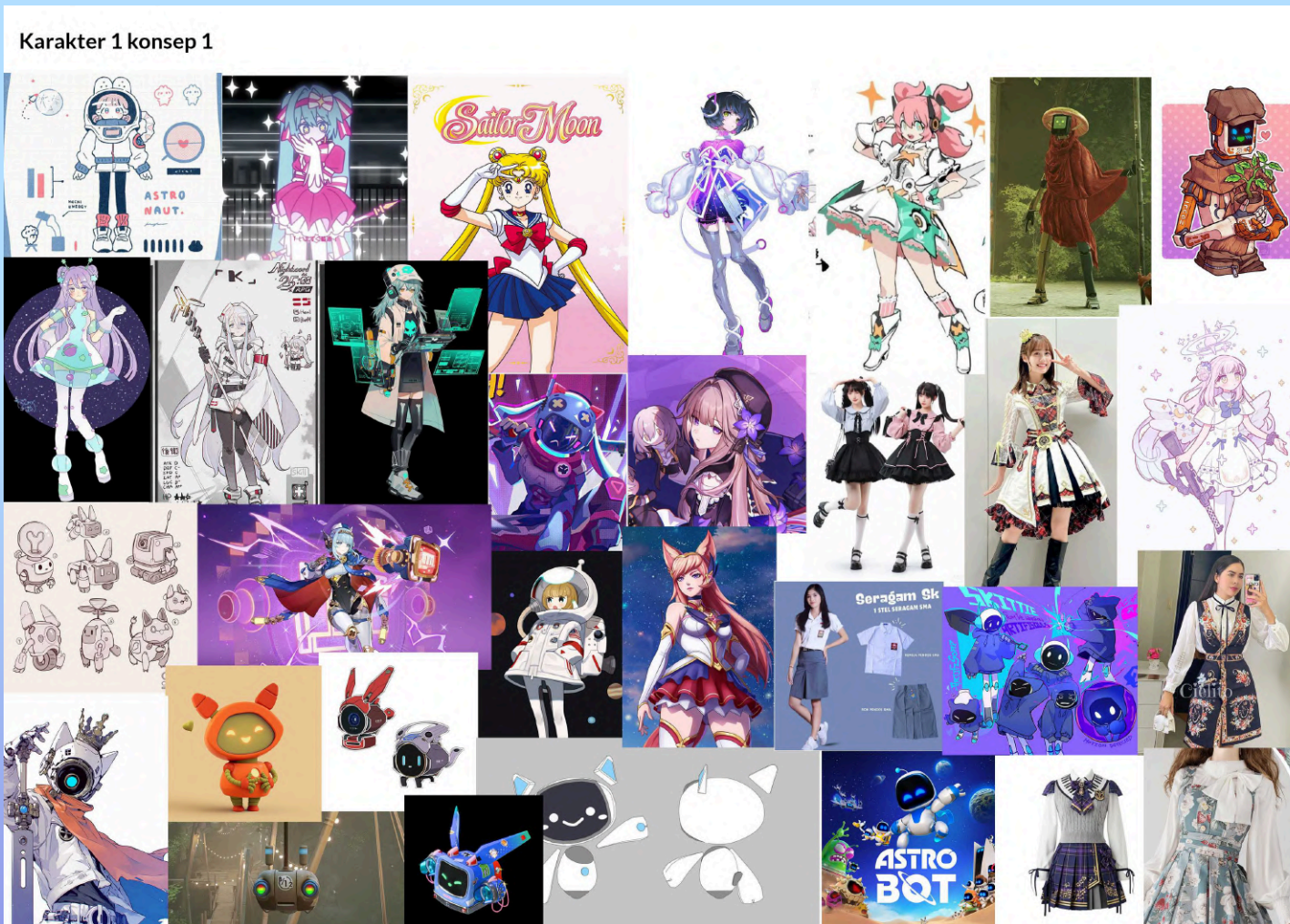
Trait: warm, helpful, bubbly

Riksa merupakan agen digital yang dimiliki *website* Cek Fakta. Ia bertugas untuk memberikan edukasi seputar *critical reading* dan memeriksa informasi di media sosial. Riksa juga akan muncul di *minigame website* (Main Yuk), berperan sebagai karakter pendukung yang membantu pemain memerangi hoaks dan Alien Sesat yang menyebarkan hoaks.

KONSEP

Identitas Kampanye

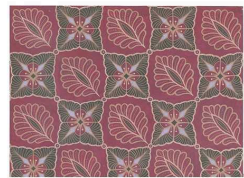
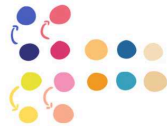
Moodboard Riksa



KONSEP Identitas Kampanye Alternatif Riksa

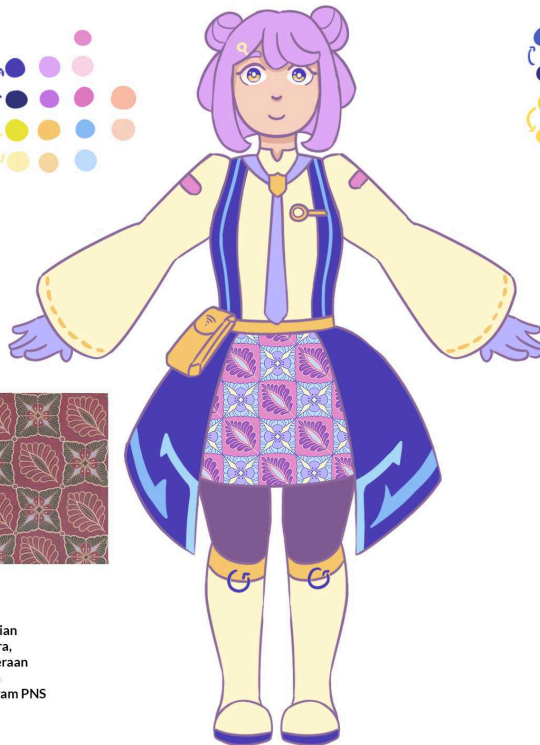


warna mandatory



Batik Kembang
Ceplok Kates (Jogja)
Makna:

- Semangat pengabdian
dan pertahanan negara,
bangsa, dan kesejahteraan
masyarakat. Biasanya
digunakan pada seragam PNS
di Bantul.



KONSEP

Identitas Kampanye

Karakter Storytelling



Alien Sesat

Role: Villain

Gender: Male

Trait: deceitful, easily offended, banyak omong

Alien Sesat merupakan Alien manipulator yang diusir dari planetnya karena skandal penipuan besar. Kini, ia tengah mencari planet baru untuk dikuasai, dan tidak sengaja menemukan bumi. Melihat perilaku warga bumi yang malas baca kritis dan mudah dihasut, ia memanfaatkan hal tersebut dengan membuat dan menyebarkan hoaks sebanyak-banyaknya lewat media sosial.

Moodboard Alien Sesat

[illegible]

KONSEP

Identitas Kampanye

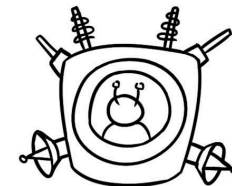
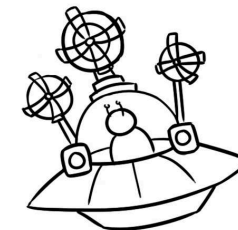
Alternatif Alien Sesat



warna mandatory

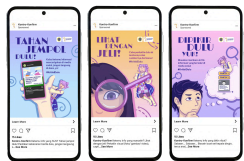


Alternatif UFO



KONSEP Skema AISAS

Attention



IG dan TikTok
Post Ads



IG, TikTok, Youtube
Short Video



IG, TikTok Post

Interest

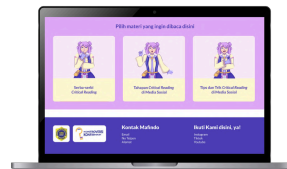


IG, TikTok, Youtube
Short Interaktif

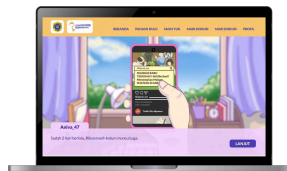


IG dan TikTok
Carousel

Search

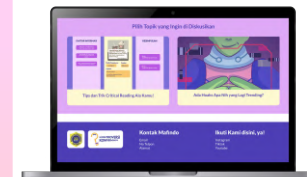


Website
Pahami Dulu



Website
Main Yuk

Action



Website
Mari Diskusi

Share



IG Story Quiz

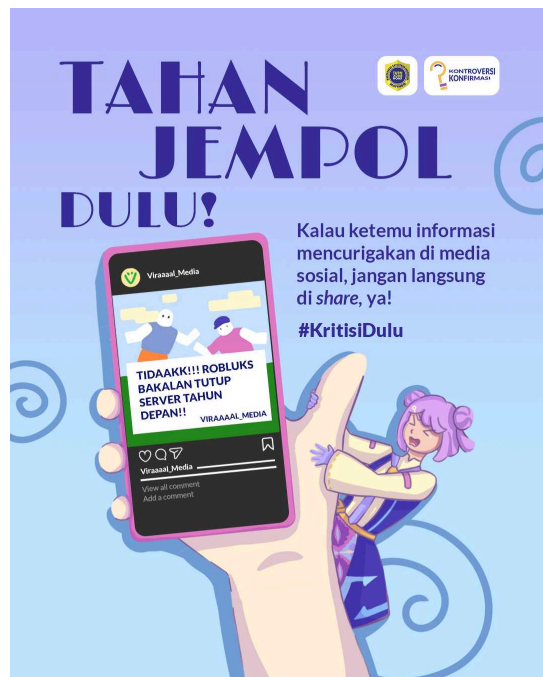


IG dan TikTok
Carousel



A5 Sticker Sheet

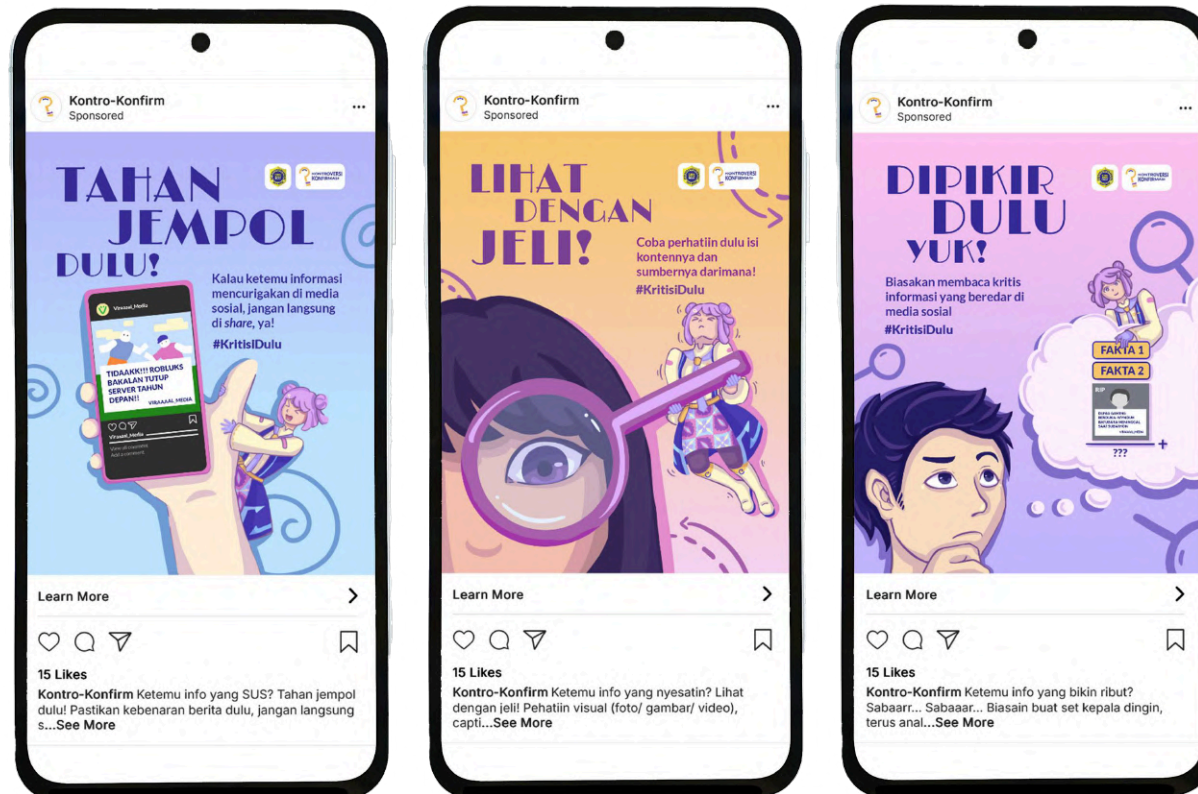
KONSEP Key Visual



DESAIN MEDIA

ATTENTION INTEREST

Paid Media



Instagram & TikTok Post (Single)

1350 px x 1080 px

DESAIN MEDIA

ATTENTION INTEREST

Owned Media



Instagram dan TikTok Post (Single)
1920 px x 1080 px

DESAIN MEDIA

ATTENTION INTEREST

Paid - Owned Media



Instagram, TikTok, Youtube Short Video
(Ads Attention, Non-Ads Interest)
1920 px x 1080 px



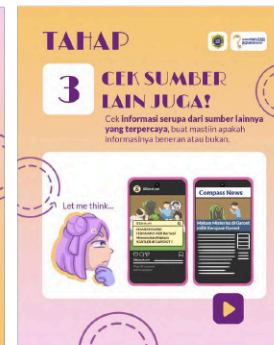
Instagram, TikTok, Youtube Short Video
(Perfect Stop Interactive)
1920 px x 1080 px

QR Code Video



DESAIN MEDIA INTEREST

Owned - Shared Media



Instagram dan TikTok Carousel
1350 px x 1080 px

DESAIN MEDIA INTEREST Owned - Shared Media



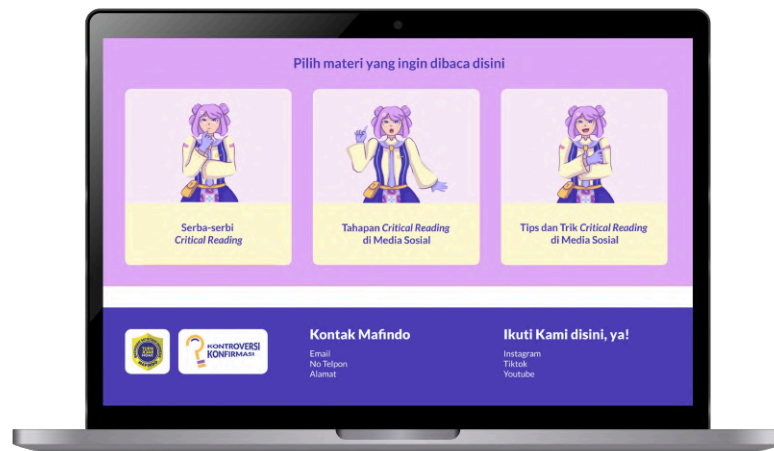
Instagram dan TikTok Carousel
1350 px x 1080 px

DESAIN MEDIA SEARCH ACTION Owned Media

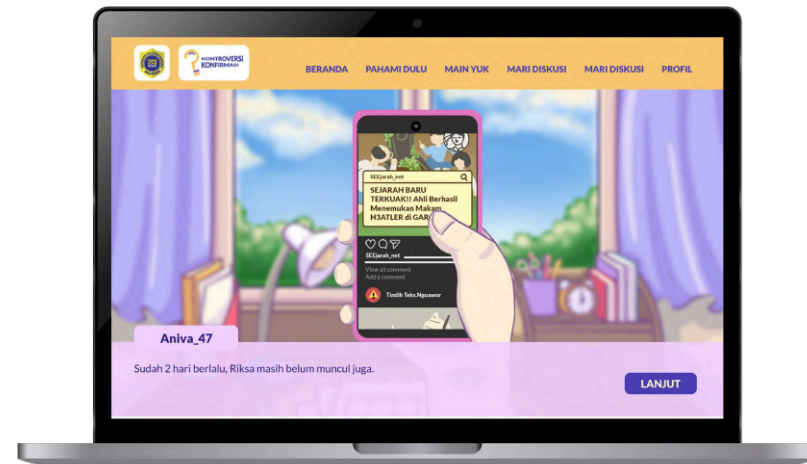
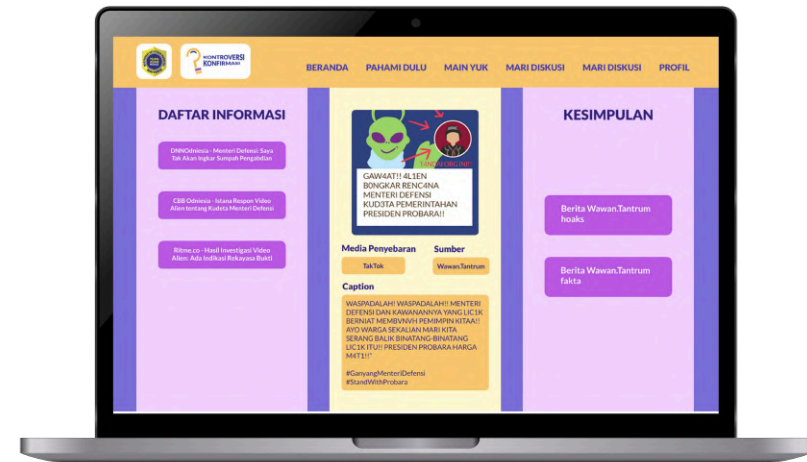


QR Code
Prototype Website

Pembahasan perihal *UI website* akan dibahas pada bagian *Design System*

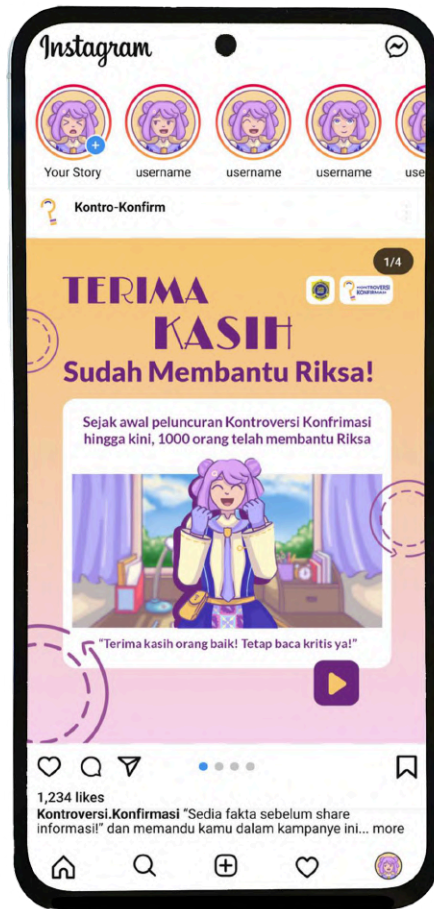


Halaman Pahami Dulu



Halaman Main Yuk

DESAIN MEDIA SHARE Owned - Earned Media

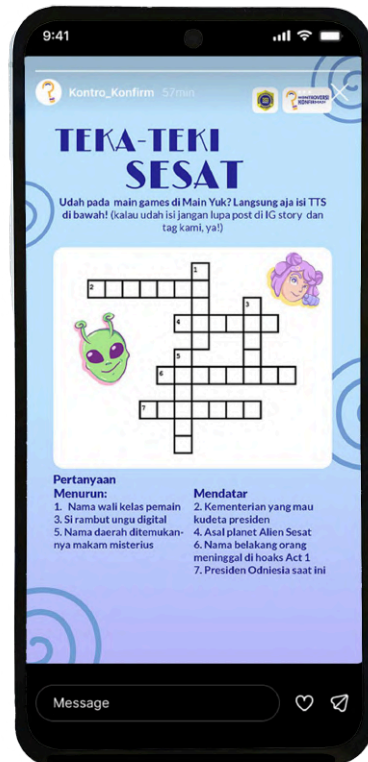


Instagram dan TikTok Carousel
1350 px x 1080 px

DESAIN MEDIA

SHARE

Owned - Earned Media



Instagram Story Quiz (TTS)
1920 px x 1080 px

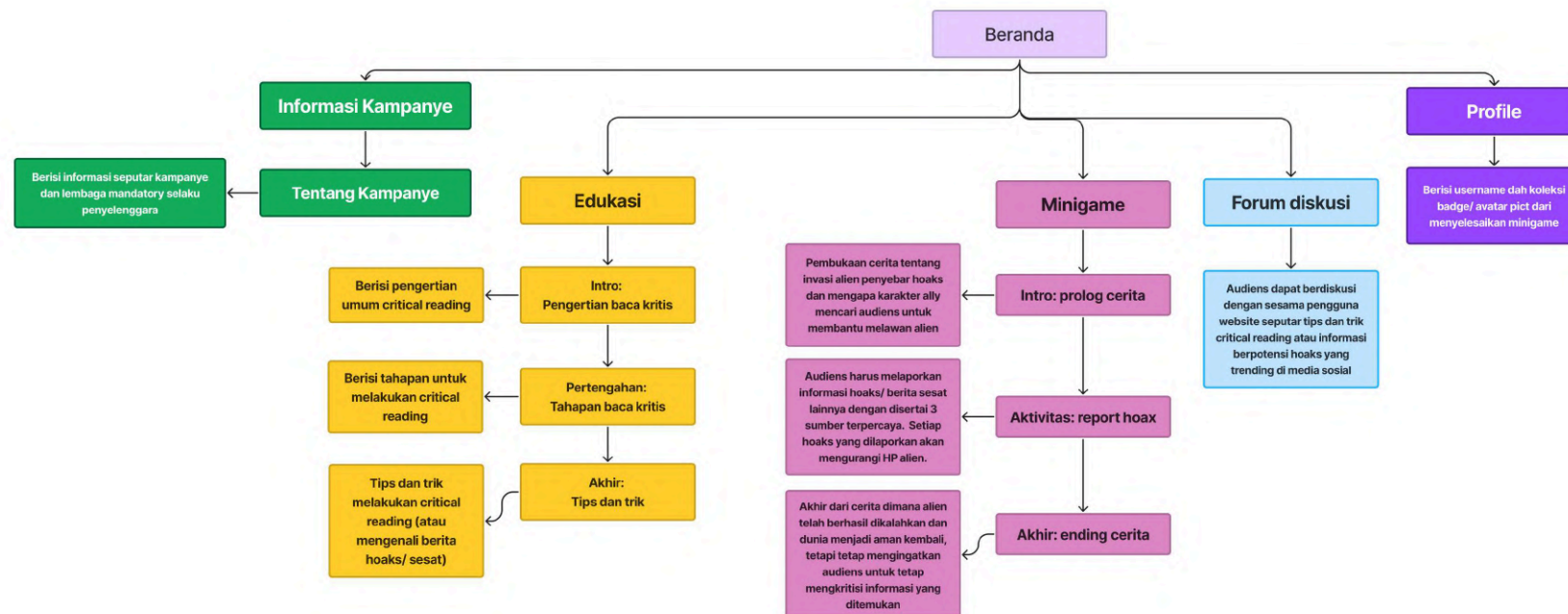


Sticker Sheet A5
21 cm x 14,8 cm

DESIGN SYSTEM

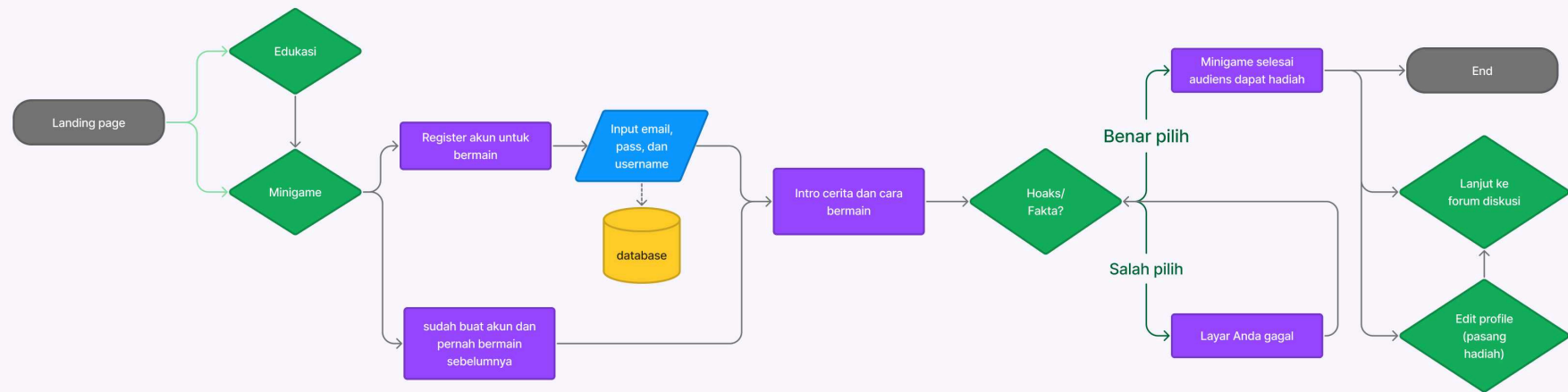
Information Architecture

Sitemap

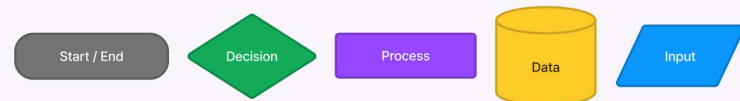


DESIGN SYSTEM

Flowchart



Legend



DESIGN SYSTEM

LOW FIDELITY

Website



Low Fidelity Mari Diskusi
Ukuran dasar: 1440 px x 1080 px

Low Fidelity Beranda - Pahami Dulu
Ukuran dasar: 1440 px x 1080 px

DESIGN SYSTEM

LOW FIDELITY

Website



Low Fidelity Main Yuk
Ukuran dasar: 1440 px x 1080 px

DESIGN SYSTEM

STORYBOARD

Main Yuk - Act 1



1

Player angkat HP, melihat berita pertikaian di media sosial.
Set: kamar, siang hari.



2

Player scroll layar HP, muncul post hoaks dan mau di share.
Set: kamar, siang hari.



3

Layar HP glitch, muncul karakter Riksa menghentikan aksi player.
Set: kamar, siang hari.



4

Cutscene Riksa kabur dari sistem server cek fakta sebelum ditutup.
Set: ruang sistem cek fakta



5

Cutscene Riksa baru keluar sistem, tertegun melihat banyaknya hoaks.
Set: ruang digital antar sistem



6

Riksa muncul di tengah UI, berdialog dengan player.
Set: kamar, siang hari.



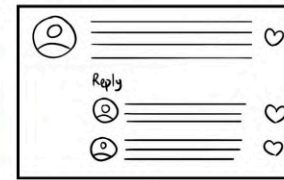
7

Riksa memohon player membantunya cek fakta.
Set: kamar, siang hari.



8

Riksa kesamping kiri, HP player muncul dengan icon "Folder Riksa."
Set: kamar, siang hari.



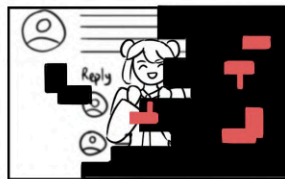
(Setelah report) 9

Animasi komentar orang yang tercerahkan dari hoaks.
Set: Komen respon debunk hoaks.



10

Riksa muncul ditengah UI, wajah senang setelah hoaks diluruskan.
Set: Komen respon debunk hoaks.



11

Layar tiba tiba glitch, menutupi Riksa dan seisi layar.
Set: Komen respon debunk hoaks.



12

Layar kondisi glitch, muncul tulisan "ketemu kau!" di tengah layar.
Set: Komen respon debunk hoaks.



13

Layar berubah, muncul Alien. Player berdialog dengan Alien.
Set: UFO Alien, luar angkasa.



(end act 1) 14

Layar balik normal, Riksa menghilang dan tak bisa dikontak.
Set: kamar, siang hari.

DESIGN SYSTEM STORYBOARD

Main Yuk - Act 2



15

Tangan player pegang hp, sedang scroll berita sesat.
Set: kamar, siang hari.



16

Notif muncul di layar HP, menyuruh player mengumpulkan draft tugas.
Set: kamar, siang hari.



17

Player buka chat WA, hendak kirim tugasnya. Buka menu files.
Set: kamar, siang hari.



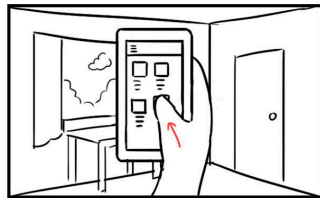
18

Player menemukan folder riksa di memori internal HP nya.
Set: kamar, siang hari.



19

Player mengumpulkan tugasnya dulu via chat WA.
Set: kamar, siang hari.



20
(cue minigame)

Player buka file manager HP nya dan klik Folder Riksa.
Set: kamar, siang hari.



21

(setelah analisis hoaks ke-2)
Layar glitch, muncul Riksa yang kelelahan.
Set: UI kumpul kesimpulan.



22

Riksa cerita keadaannya dan apa yang dilakukannya selama hilang
Set: UI kumpul kesimpulan.



23

Player dan Riksa menyusun rencana untuk lawan Alien.
Set: -



24

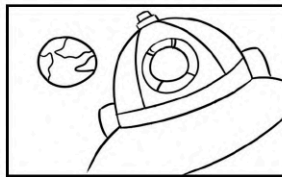
(Act 2 End)

Riksa setuju dengan rencana player, lalu Riksa pergi lagi dari sistem.
Set: UI kumpul kesimpulan.

DESIGN SYSTEM

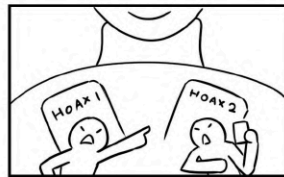
STORYBOARD

Main Yuk - Act 3



(flashback) 25

Flashback saat Alien pertama kali diusir dan menemukan bumi.
Set: luar angkasa.



26

Alien mantau bumi dan lihat orang bertikai karena hoaks.
Set: dalam UFO



27

Alien buat hoaks banyak-banyak dan disebar ke bumi.
Set: dalam UFO



(sekarang) 28

Kembali ke masa kini. Alien kesal manusia mulai pintar.
Set: dalam UFO



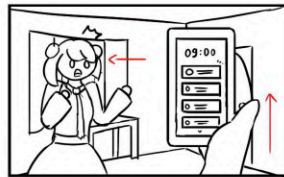
29

Alien berencana jahat, membuat hoaks yang sulit dipecahkan.
Set: dalam UFO



30

Riksa dan player habis meluruskan beberapa hoaks.
Set: kamar siang hari.



31

Tiba-tiba hp player banjir notif dari teman-temannya. Riksa terkejut.
Set: kamar, siang hari.



32

Video hoaks Alien bahas kudeta menteri defensa ke presiden.
Set: UFO, UI video.



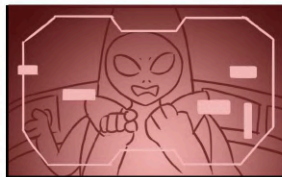
33

Video hoaks Alien bahas kudeta menteri defensa ke presiden.
Set: UFO, UI video.



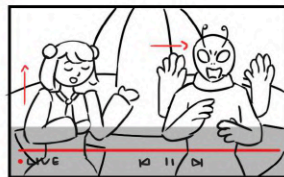
34

Riksa dan Player menjalankan rencana mereka.
Set: kamar, siang hari.



(Setelah Analisis) 35

Alien datang marah-marah ke player karena meluruskan hoaks.
Set: UFO, luar angkasa.



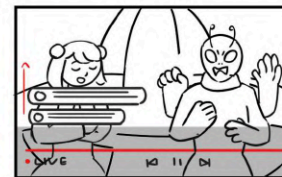
36

Tiba-tiba Riksa muncul, jelasin siapa Alien sebenarnya
Set: UFO, UI livestreaming.



37

Tiba-tiba Riksa muncul, jelasin siapa Alien sebenarnya
Set: UFO, UI livestreaming.



38

Live chat marah-marah ke Alien Sesat. Riksa menutup stream.
Set: UFO, UI livestreaming.



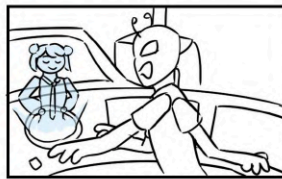
39

Riksa berdialog dengan Alien, dilanjut mengejeknya.
Set: dalam UFO, luar angkasa

DESIGN SYSTEM

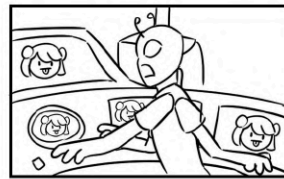
STORYBOARD

Main Yuk - Act 3



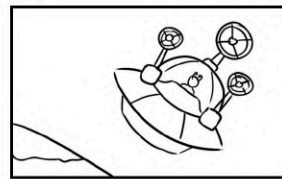
40

Cutscene Alien marah ke hologram Riksa, hendak mengurungnya.
Set: dalam UFO, luar angkasa



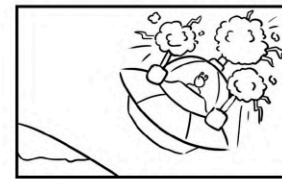
41

Cutscene Riksa kabur dan meretas balik sistem UFO Alien.
Set: dalam UFO, luar angkasa



42

Cutscene diluar UFO dekat bumi.
Set: UFO, luar angkasa



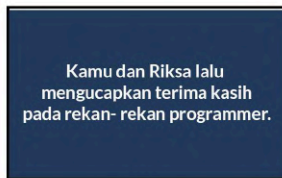
43

Cutscene diluar UFO dekat bumi, Antena UFO meledak.
Set: UFO, luar angkasa



44

Alien kesal dan marah besar sambil terisak. Lalu Pergi dari bumi.
Set: dalam UFO, luar angkasa



45

Kamu dan Riksa lalu mengucapkan terima kasih pada rekan- rekan programmer.



46

Riksa dan player berdialog senang, selebrasi berhasil usir Alien.
Set: kamar, sore hari.



47

Riksa menyampaikan kalau ia harus kembali ke sistem cek fakta.
Set: kamar, sore hari.



48

Riksa melambaikan tangan, berpisah dengan player.
Set: kamar, sore hari.



49

Glitch di layar hp pemain perlahan mengecil dan menghilang.
Set: kamar, sore hari.



(END) 50

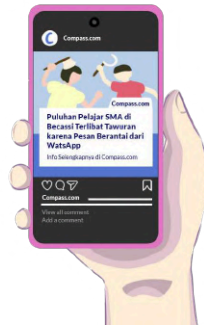
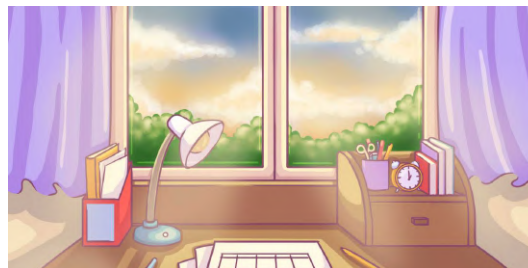
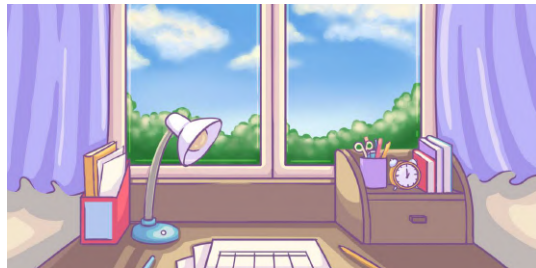
Layar HP kembali normal.
Set: kamar, sore hari.

DESIGN SYSTEM

ASET VISUAL

Main Yuk

Ilustrasi digunakan sebagai visualisasi cerita pada minigames Main Yuk. Pada bagian narasi cerita, terdapat dua tipe ilustrasi, ilustrasi narasi biasa dan ilustrasi skenario khusus. Ilustrasi biasa terdiri dari dua komponen, subjek dan background. Ukuran layar narasi adalah 745 px x 1440 px.

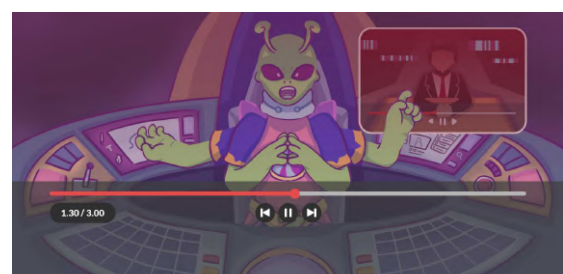
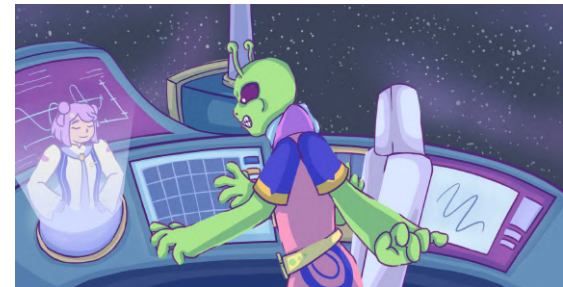


DESIGN SYSTEM

ASET VISUAL

Main Yuk

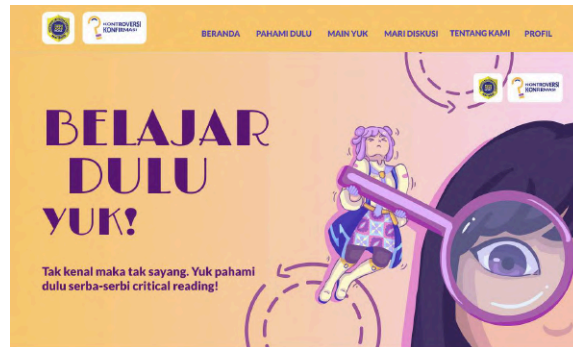
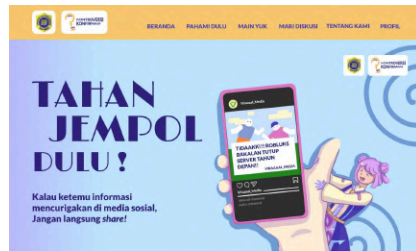
Pada ilustrasi skenario khusus, ilustrasi sudah mencakup subjek dengan backgroundnya. Ilustrasi skenario khusus ditujukan untuk menceritakan adegan penting dalam cerita.



DESIGN SYSTEM

HIGH FIDELITY

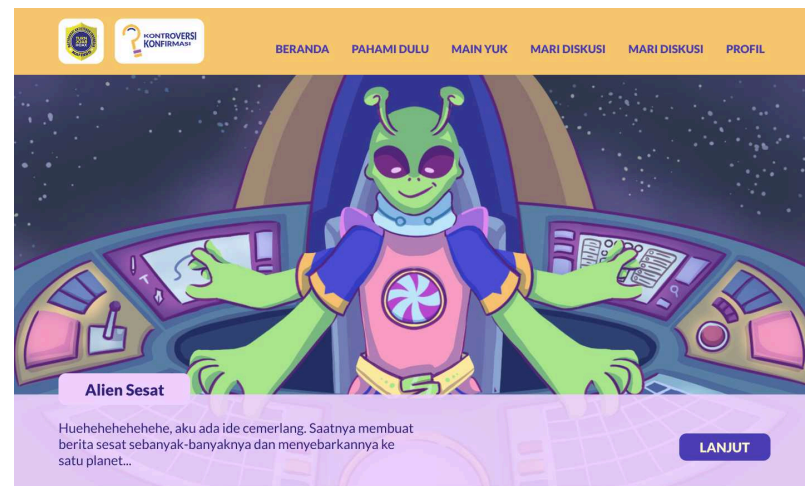
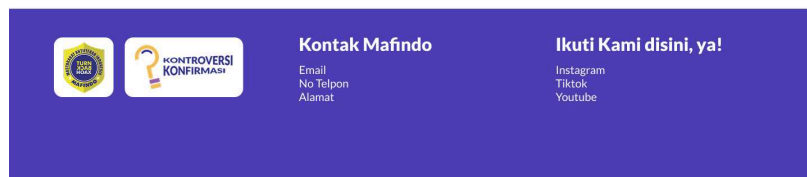
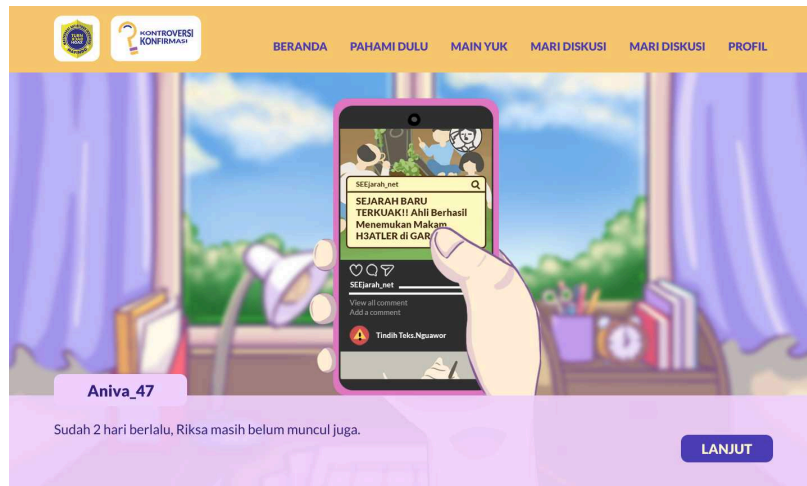
Beranda - Pahami Dulu



DESIGN SYSTEM

HIGH FIDELITY

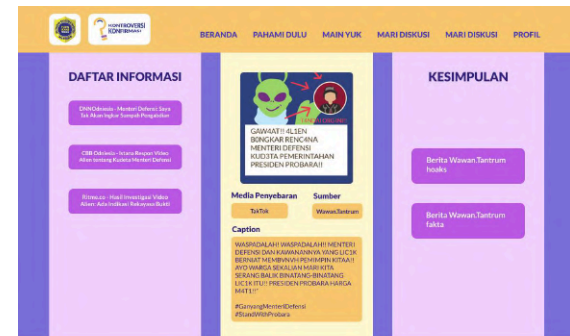
Main Yuk - Story



DESIGN SYSTEM

HIGH FIDELITY

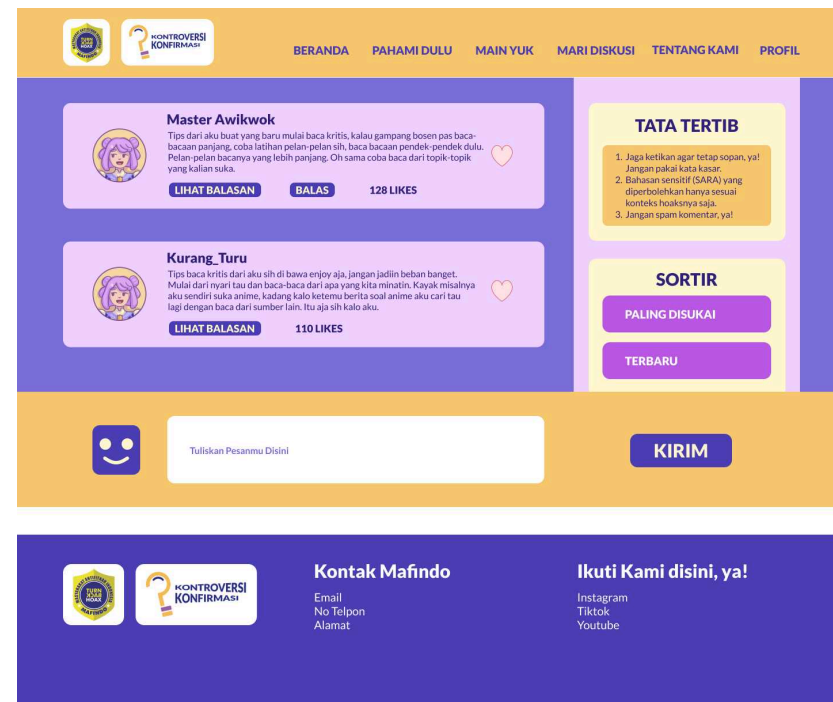
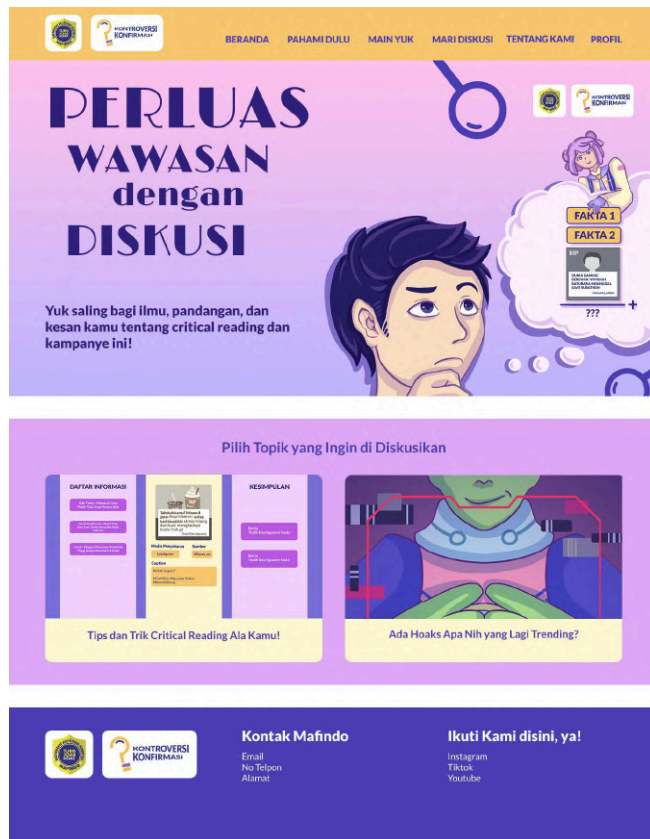
Main Yuk - Cek Hoaks



DESIGN SYSTEM

HIGH FIDELITY

Mari Diskusi



DESIGN SYSTEM

UI ELEMENTS GUIDELINE

Alien Sesat

Cih, gara-gara entitas digital itu, makhluk-mahluk ini mulai menggunakan akal nya.

Text Box Narasi

Ukuran dasar: 208 px x 1440 px

Teks nama: Lato Black, 28 pt

Teks dialog: Lato Reguler 24 pt



Master Awikwok

Tips dari aku buat yang baru mulai baca kritis, kalau gampang bosan pas baca-bacaan panjang, coba latihan pelan-pelan sih, baca bacaan pendek-pendek dulu. Pelan-pelan bacanya yang lebih panjang. Oh sama coba baca dari topik-topik yang kalian suka.



LIHAT BALASAN

BALAS

128 LIKES

Text Box Komentar Diskusi

Ukuran dasar: 183 px x 836 px

Teks nama: Lato Black, 24 pt

Teks dialog: Lato Reguler 16 pt

Teks Button: lato Black 18 pt

