

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN PARTISIPASI *VOLUNTEER*  
PADA PROGRAM GERNAS TASTABA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Shavina Rahmalia**

**00000070418**

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

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN PARTISIPASI *VOLUNTEER*  
PADA PROGRAM GERNAS TASTABA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Shavina Rahmalia  
00000070418**

**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 : Shavina Rahmalia  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070418  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul

### PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI *VOLUNTEER* PADA PROGRAM GERNAS TASTABA

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, 16 Desember 2025



(Shavina Rahmalia)

## HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Shavina Rahmalia  
NIM : 00000070418  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul Laporan : Perancangan Kampanye Interaktif untuk Meningkatkan Partisipasi *Volunteer* pada Program Gernas Tastaba

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas Akhir 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 menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,

  
(Shavina Rahmalia)

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

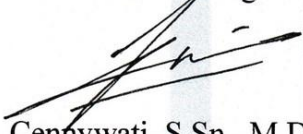
**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN PARTISIPASI *VOLUNTEER*  
PADA PROGRAM GERNAS TASTABA**

Oleh

Nama Lengkap : Shavina Rahmalia  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070418  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 09 Januari 2026  
Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



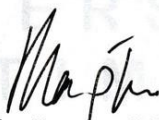
Cennywati, S.Sn., M.Ds.  
1024128201/ 071277

Penguji



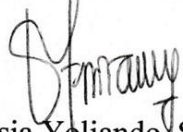
Christina Flora, S.Ds., M.M.  
0305049703/ 074901

Pembimbing



Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.  
0330118701/ 083675

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 : Shavina Rahmalia  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070418  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KAMPANYE  
INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN PARTISIPASI  
VOLUNTEER PADA PROGRAM  
GERNAS TASTABA

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, 16 Desember 2025

  
(Shavina Rahmalia)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan yang Maha Esa dan atas rahmat dan kemudahan yang diberikan, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Media Interaktif untuk Meningkatkan Partisipasi *Volunteer* dalam Program Gernas Tastaba”. Penulis menyadari bahwa penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan 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. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, memberikan arahan, dan memotivasi penulis hingga terselesainya Tugas Akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini.
6. Gernas Tastaba, selaku narasumber yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam memberikan data dan informasi pendukung dalam penelitian ini.
7. Teman-teman terdekat penulis yang telah menemani, memberikan *support* dan dukungan emosional kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa perancangan Tugas Akhir ini masih memiliki beberapa kelemahan. Dengan begitu, penulis memiliki harapan agar terciptanya suatu perkembangan pada karya-karya penelitian yang akan mendatang.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Shavina Rahmalia)

# PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI *VOLUNTEER* PADA PROGRAM GERNAS TASTABA

(Shavina Rahmalia)

## ABSTRAK

Minat literasi masyarakat Indonesia masih tergolong cukup rendah sehingga berpengaruh pada banyaknya penyandang buta membaca di Indonesia. Gernas Tastaba merupakan salah satu gerakan yang tengah menangani kesulitan dalam mencari tenaga kerja berupa *volunteer* untuk menangani kasus buta membaca di Indonesia. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah karena kurangnya minat dan pandangan masyarakat akan pentingnya nilai pendidikan buta membaca. Selain itu, faktor selanjutnya adalah belum adanya strategi kampanye interaktif yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan masyarakat untuk mengikuti aksi pemberantasan buta membaca. Jika terus dibiarkan, maka angka penyandang buta membaca di Indonesia akan terus meningkat seiring waktu berjalan. Dengan adanya fenomena tersebut, maka diperlukannya media kampanye interaktif untuk meningkatkan minat *volunteer* masyarakat agar mau mengikuti program-program pemberantasan buta membaca. Penelitian ini mengacu pada teori yang digagas oleh Dentsu (2004), yaitu menggunakan tahapan AISAS dalam perancangan kampanye interaktif. Beberapa media kampanye tersebut meliputi rancangan *interactive exhibition*, *website*, dan media sosial untuk Gernas Tastaba, lalu merchandise untuk para partisipan dan masyarakat luas. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif berupa studi literatur, wawancara, FGD, studi referensi, dan studi eksisting. Perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi *volunteer* dari masyarakat untuk mengikuti aksi pemberantasan buta membaca di Indonesia.

**Kata kunci:** Kampanye interaktif, partisipasi *volunteer*, Gernas Tastaba

***INTERACTIVE CAMPAIGN DESIGN TO INCREASE  
VOLUNTEER PARTICIPATION IN  
GERNAS TASTABA PROGRAM***

(Shavina Rahmalia)

***ABSTRACT (English)***

*The literacy interest of Indonesian society is still relatively low, which contributes to the high number of individuals who remain illiterate in the country. Gernas Tastaba is one of the movements currently addressing these challenges but faces difficulties in recruiting volunteers to tackle illiteracy in Indonesia. Factors influencing this issue include the lack of public interest and awareness of the importance of addressing illiteracy. Furthermore, the absence of interactive campaign strategies that could attract attention and increase community involvement in literacy eradication efforts has also become a challenge. If left unaddressed, the number of illiterate individuals in Indonesia will continue to grow over time. Given this phenomenon, there is a need for interactive campaign media to raise public interest in volunteering for programs aimed at eradicating illiteracy. This research refers to the AISAS model proposed by Dentsu (2004) in designing interactive campaign strategies. The campaign media include interactive exhibitions, websites, and social media for Gernas Tastaba, as well as merchandise for participants and the wider community. Data collection in this study applies qualitative methods, including literature review, interviews, focus group discussions, reference studies, and existing studies. This design is expected to increase public participation as volunteers in the movement to eradicate illiteracy in Indonesia.*

***Keywords:*** *Interactive campaign, volunteer participation, Gernas Tastaba*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

|                                                  |                              |
|--------------------------------------------------|------------------------------|
| HALAMAN JUDUL .....                              | i                            |
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....           | ii                           |
| HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN AI.....    | iv                           |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                          | Error! Bookmark not defined. |
| 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 .....                            | xix                          |
| BAB I PENDAHULUAN.....                           | 1                            |
| 1.1 Latar Belakang.....                          | 1                            |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                         | 3                            |
| 1.3 Batasan Masalah .....                        | 3                            |
| 1.4 Tujuan Tugas Akhir .....                     | 4                            |
| 1.5 Manfaat Tugas Akhir .....                    | 4                            |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....                     | 5                            |
| 2.1 Kampanye Interaktif .....                    | 5                            |
| 2.1.1 Komunikasi Persuasif.....                  | 5                            |
| 2.1.2 Strategi Komunikasi .....                  | 6                            |
| 2.1.3 Teori Kampanye AISAS.....                  | 9                            |
| 2.1.4 Segmentation, Targeting, Positioning ..... | 11                           |
| 2.1.5 Jenis-Jenis Media .....                    | 12                           |
| 2.1.6 Objek Perancangan.....                     | 22                           |
| 2.2 Teori Desain Komunikasi Visual.....          | 24                           |
| 2.2.1 Elemen Desain .....                        | 24                           |
| 2.2.2 Prinsip Desain.....                        | 47                           |
| 2.3 Gernas Tastaba .....                         | 55                           |
| 2.3.1 Program Gernas Tastaba .....               | 55                           |

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| 2.3.2 Platform Gernas Tastaba .....                  | 56  |
| 2.4 <i>Volunteer</i> .....                           | 57  |
| 2.4.1 Strategi Media <i>Volunteer</i> .....          | 57  |
| 2.4.2 Minat <i>Volunteer</i> .....                   | 58  |
| 2.5 Penelitian Relevan .....                         | 60  |
| <b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN</b> .....          | 61  |
| 3.1 Subjek Perancangan .....                         | 62  |
| 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan .....            | 63  |
| 3.2.1 Emphatize .....                                | 63  |
| 3.2.2 Define .....                                   | 64  |
| 3.2.3 Ideate .....                                   | 64  |
| 3.2.4 Prototype .....                                | 64  |
| 3.2.5 Test .....                                     | 65  |
| 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan .....            | 66  |
| 3.3.1 Wawancara .....                                | 66  |
| 3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i> .....            | 70  |
| 3.3.3 Studi Eksisting .....                          | 72  |
| 3.3.4 Studi Referensi .....                          | 73  |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN</b> ..... | 75  |
| 4.1 Hasil Perancangan .....                          | 75  |
| 4.1.1 Emphatize .....                                | 75  |
| 4.1.2 Define .....                                   | 111 |
| 4.1.3 Ideate .....                                   | 117 |
| 4.1.4 Prototype .....                                | 147 |
| 4.1.5 Test .....                                     | 227 |
| 4.2 Pembahasan Perancangan .....                     | 250 |
| 4.2.1 Analisis <i>Interactive Storytelling</i> ..... | 250 |
| 4.2.2 Analisis <i>Website</i> .....                  | 258 |
| 4.2.3 Analisis Sosial Media .....                    | 260 |
| 4.2.4 Analisis <i>Freebies</i> .....                 | 271 |
| 4.2.5 Biaya Anggaran .....                           | 279 |
| <b>BAB V PENUTUP</b> .....                           | 281 |

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| <b>5.1 Kesimpulan .....</b> | <b>281</b> |
| <b>5.2 Saran .....</b>      | <b>282</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b> | <b>xix</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>        | <b>xxv</b> |



**UMN**  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

|                                                                   |     |
|-------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 2.1 Tabel Penelitian Relevan .....                          | 60  |
| Tabel 3.1 Tabel Indikator 1 Wawancara Gernas Tastaba .....        | 68  |
| Tabel 3.2 Tabel Indikator 2 Wawancara Gernas Tastaba .....        | 69  |
| Tabel 3.3 Tabel Indikator Focus Group Discussion.....             | 71  |
| Tabel 4.1 Tabel Analisis SWOT <i>Interactive Exhibition</i> ..... | 103 |
| Tabel 4.2 Tabel Analisis SWOT Website .....                       | 105 |
| Tabel 4.3 Tabel Analisis SWOT Platform Instagram .....            | 109 |
| Tabel 4.4 Strategi <i>Copywriting</i> pada Media AISAS .....      | 121 |
| Tabel 4.5 Timeline Kampanye AISAS .....                           | 146 |
| Tabel 4.6 Storyboard <i>Interactive Storytelling</i> .....        | 150 |
| Tabel 4.7 Skala Interval .....                                    | 227 |
| Tabel 4.8 Nilai Konten .....                                      | 228 |
| Tabel 4.9 Nilai Visual .....                                      | 229 |
| Tabel 4.10 Nilai Interaksi.....                                   | 230 |
| Tabel 4.11 Biaya Anggaran.....                                    | 280 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Model AISAS.....                                               | 9  |
| Gambar 2.2 Contoh Gaya Ilustrasi Realism.....                             | 25 |
| Gambar 2.3 Contoh Gaya Ilustrasi <i>Flat Art</i> .....                    | 26 |
| Gambar 2.4 Contoh Gaya Ilustrasi <i>Childern Book</i> .....               | 26 |
| Gambar 2.5 Contoh Gaya Ilustrasi <i>3D Illustration</i> .....             | 27 |
| Gambar 2.6 Contoh Fotografi .....                                         | 28 |
| Gambar 2.7 Contoh Penerapan Fotografi dalam Pesan .....                   | 28 |
| Gambar 2.8 Contoh Penerapan Fotografi pada Produk .....                   | 29 |
| Gambar 2.9 Keluarga Huruf Berdasarkan Berat .....                         | 30 |
| Gambar 2.10 Keluarga Huruf Berdasarkan Proporsi .....                     | 31 |
| Gambar 2.11 Contoh Huruf Serif.....                                       | 32 |
| Gambar 2.12 Contoh Huruf Sans Serif .....                                 | 32 |
| Gambar 2.13 Contoh Kalimat Non-legibility.....                            | 34 |
| Gambar 2.14 Contoh Kalimat Non-readability.....                           | 35 |
| Gambar 2.15 Gambar <i>Color Wheel</i> .....                               | 36 |
| Gambar 2.16 Anatomi Grid.....                                             | 41 |
| Gambar 2.17 Contoh Manuscript Grid .....                                  | 43 |
| Gambar 2.18 Contoh Column Grid.....                                       | 43 |
| Gambar 2.19 Contoh Modular Grid .....                                     | 44 |
| Gambar 2.20 Contoh Hierarchical Grid .....                                | 45 |
| Gambar 2.21 Penerapan Prinsip Hirarki .....                               | 48 |
| Gambar 2.22 Penerapan Prinsip Keseimbangan Simetris.....                  | 49 |
| Gambar 2.23 Penerapan Prinsip Keseimbangan Asimetris .....                | 50 |
| Gambar 2.24 Penerapan Prinsip Keseimbangan Radial.....                    | 50 |
| Gambar 2.25 Penerapan Prinsip Keselarasan .....                           | 51 |
| Gambar 2.26 Penerapan Prinsip Penekanan .....                             | 52 |
| Gambar 2.27 Penerapan Prinsip Kontras .....                               | 53 |
| Gambar 2.28 Penerapan Prinsip Pengulangan .....                           | 53 |
| Gambar 2.29 Penerapan Prinsip Kesatuan.....                               | 54 |
| Gambar 3.1 Profil Gernas Tastaba .....                                    | 73 |
| Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara dengan Gernas Tastaba .....              | 76 |
| Gambar 4.2 Dokumentasi Focus Group Discussion .....                       | 80 |
| Gambar 4.3 Salah Satu <i>Feeds</i> Instagram Edukasi Gernas Tastaba.....  | 85 |
| Gambar 4.4 Salah Satu Highlight Instagram Gernas Tastaba.....             | 87 |
| Gambar 4.5 <i>Feeds</i> Instagram Konten Kue Lebaran Gernas Tastaba ..... | 88 |
| Gambar 4.6 Poster Ajakan Seminar Gernas Tastaba .....                     | 89 |
| Gambar 4.7 Kumpulan <i>Feeds</i> Instagram Kegiatan Gernas Tastaba .....  | 90 |
| Gambar 4.8 Kumpulan <i>Feeds</i> Instagram Terkini Gernas Tastaba.....    | 91 |
| Gambar 4.9 Contoh Desain <i>Template Story</i> Gernas Tastaka.....        | 92 |
| Gambar 4.10 Poster Ajakan Seminar Gernas Tastaka .....                    | 93 |

|                                                                                 |     |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.11 <i>Feeds</i> Instagram Interaktif Gernas Tastaka.....               | 94  |
| Gambar 4.12 <i>Feeds</i> Ajakan Bergabung Grup Gernas Tastaka .....             | 95  |
| Gambar 4.13 Komentar pada Postingan Gernas Tastaka.....                         | 96  |
| Gambar 4.14 Kumpulan <i>Feeds</i> Instagram Gernas Tastaka.....                 | 97  |
| Gambar 4.15 <i>Website</i> Indorelawan .....                                    | 98  |
| Gambar 4.16 <i>Achievement</i> Indorelawan .....                                | 99  |
| Gambar 4.17 Postingan Kegiatan Indorelawan.....                                 | 100 |
| Gambar 4.18 Apresiasi Indorelawan.....                                          | 98  |
| Gambar 4.19 Gambar Kampanye Misereor .....                                      | 102 |
| Gambar 4.20 <i>Page</i> Awal <i>Website</i> Campaign.....                       | 104 |
| Gambar 4.21 <i>Page</i> Utama <i>Website</i> Campaign.....                      | 105 |
| Gambar 4.22 <i>Profile</i> Instagram Relawan Rumah Zakat Surabaya .....         | 107 |
| Gambar 4.23 Salah Satu <i>Feeds</i> Instagram Relawan Rumah Zakat Surabaya..... | 108 |
| Gambar 4.24 Contoh Referensi Ilustrasi.....                                     | 110 |
| Gambar 4.25 <i>Empathy Map</i> .....                                            | 112 |
| Gambar 4.26 User Persona 1.....                                                 | 113 |
| Gambar 4.27 User Persona 2.....                                                 | 114 |
| Gambar 4.28 <i>User Journey</i> 1 .....                                         | 115 |
| Gambar 4.29 <i>User Journey</i> 2 .....                                         | 115 |
| Gambar 4.30 Logo Gernas Tastaba.....                                            | 116 |
| Gambar 4.31 Mindmapping .....                                                   | 118 |
| Gambar 4.32 <i>Stylescape</i> Golunteers .....                                  | 122 |
| Gambar 4.33 <i>Moodboard</i> Ilustrasi .....                                    | 123 |
| Gambar 4.34 Referensi Ilustrasi Karakter.....                                   | 124 |
| Gambar 4.35 Referensi Close Up Ilustrasi.....                                   | 125 |
| Gambar 4.36 Color Palette Gernas Tastaba .....                                  | 126 |
| Gambar 4.37 <i>Moodboard</i> Color Palette .....                                | 127 |
| Gambar 4.38 Color Palette Golunteers .....                                      | 128 |
| Gambar 4.39 <i>Moodboard</i> Tipografi.....                                     | 129 |
| Gambar 4.40 Settingan semua huruf Museo Moderno .....                           | 130 |
| Gambar 4.41 Settingan Huruf Museo Moderno.....                                  | 131 |
| Gambar 4.42 Settingan Semua Huruf Poppins .....                                 | 132 |
| Gambar 4.43 Implementasi Huruf Poppins.....                                     | 133 |
| Gambar 4.44 Sketsa Alternatif Logo Golunteers .....                             | 134 |
| Gambar 4.45 Sketsa Logo Golunteers .....                                        | 135 |
| Gambar 4.46 Logo Golunteers.....                                                | 135 |
| Gambar 4.47 Sketsa Alternatif <i>Mascot</i> Golunteers.....                     | 136 |
| Gambar 4.48 Sketsa <i>Mascot</i> Golunteers .....                               | 137 |
| Gambar 4.49 <i>Mascot</i> Golunteers .....                                      | 137 |
| Gambar 4.50 Supergrafis Golunteers .....                                        | 138 |
| Gambar 4.50 Huruf-Huruf dalam Supergrafis .....                                 | 139 |
| Gambar 4.52 Referensi <i>Key Visual</i> 1 .....                                 | 140 |
| Gambar 4.53 Sketsa <i>Key Visual</i> 1 .....                                    | 140 |

|                                                                 |     |
|-----------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.54 <i>Key Visual 1</i> .....                           | 141 |
| Gambar 4.55 Referensi <i>Key Visual 2</i> .....                 | 142 |
| Gambar 4.56 Sketsa <i>Key Visual 2</i> .....                    | 142 |
| Gambar 4.57 <i>Key Visual 2</i> .....                           | 143 |
| Gambar 4.58 Referensi <i>Key Visual 3</i> .....                 | 144 |
| Gambar 4.59 Sketsa <i>Key Visual 3</i> .....                    | 145 |
| Gambar 4.60 <i>Key Visual 3</i> .....                           | 145 |
| Gambar 4.61 Alur <i>Exhibition</i> .....                        | 148 |
| Gambar 4.62 Alur <i>Interactive Storytelling</i> .....          | 149 |
| Gambar 4.63 <i>Low Fidelity Interactive Storytelling</i> .....  | 159 |
| Gambar 4.64 Scene Video Program 1 .....                         | 160 |
| Gambar 4.65 Scene Video Program 2 .....                         | 161 |
| Gambar 4.66 Scene Video Program 3 .....                         | 162 |
| Gambar 4.67 <i>Button Interactive Storytelling</i> .....        | 163 |
| Gambar 4.68 Tipografi <i>Interactive Storytelling</i> .....     | 163 |
| Gambar 4.69 <i>High Fidelity Opening</i> .....                  | 164 |
| Gambar 4.70 <i>High Fidelity Program 1</i> .....                | 165 |
| Gambar 4.71 <i>High Fidelity Program 2</i> .....                | 166 |
| Gambar 4.72 <i>High Fidelity Program 3</i> .....                | 167 |
| Gambar 4.73 <i>High Fidelity Ending</i> .....                   | 167 |
| Gambar 4.74 <i>Prototyping Interactive Storytelling</i> .....   | 168 |
| Gambar 4.75 Aset Estetika .....                                 | 169 |
| Gambar 4.76 Sketsa <i>Exhibition Golunteers</i> .....           | 171 |
| Gambar 4.77 <i>Exhibition Golunteers</i> .....                  | 172 |
| Gambar 4.78 <i>Exhibition Golunteers Tampak Depan</i> .....     | 172 |
| Gambar 4.79 <i>Gate Exhibition Golunteers</i> .....             | 173 |
| Gambar 4.80 Ukuran <i>Floorplan Exhibition Golunteers</i> ..... | 174 |
| Gambar 4.81 <i>Floorplan Exhibition Golunteers</i> .....        | 175 |
| Gambar 4.82 Panduan Bunyi Fonik .....                           | 175 |
| Gambar 4.83 <i>Mockup Kiosk Interactive Storytelling</i> .....  | 176 |
| Gambar 4.84 Pintu <i>Freebies</i> pada Kiosk .....              | 177 |
| Gambar 4.85 Sketsa <i>Feeds Attention 1</i> .....               | 178 |
| Gambar 4.86 <i>Layout Feeds Attention 1</i> .....               | 178 |
| Gambar 4.87 Instagram <i>Feeds 1</i> .....                      | 179 |
| Gambar 4.88 Sketsa <i>Feeds Attention 2</i> .....               | 180 |
| Gambar 4.89 <i>Layout Feeds Attention 2</i> .....               | 180 |
| Gambar 4.90 Instagram <i>Feeds Attention 2</i> .....            | 181 |
| Gambar 4.91 Sketsa <i>Feeds Attention 3</i> .....               | 182 |
| Gambar 4.92 <i>Layout Feeds Attention 3</i> .....               | 183 |
| Gambar 4.93 Instagram <i>Feeds Attention 3</i> .....            | 183 |
| Gambar 4.94 Instagram <i>Feeds Attention 3 (slide 2)</i> .....  | 184 |
| Gambar 4.95 Poster <i>Exhibition</i> .....                      | 185 |
| Gambar 4.96 <i>Mockup Poster Exhibition</i> .....               | 186 |

|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.97 Sketsa <i>Thumbnail Reels</i> 1 .....       | 187 |
| Gambar 4.98 <i>Template Reels</i> 1 .....               | 188 |
| Gambar 4.99 Sketsa <i>Quiz</i> Instagram Story 1 .....  | 189 |
| Gambar 4.100 <i>Quiz</i> Instagram Story 1 .....        | 190 |
| Gambar 4.101 Sketsa <i>Quiz</i> Instagram Story 2 ..... | 191 |
| Gambar 4.102 <i>Quiz</i> Instagram Story 2 .....        | 191 |
| Gambar 4.103 <i>Quiz</i> Instagram Story 3 .....        | 192 |
| Gambar 4.104 <i>Quiz</i> Instagram Story 4 .....        | 193 |
| Gambar 4.105 <i>Low Fidelity Website</i> .....          | 194 |
| Gambar 4.106 Ukuran Tipografi <i>Website</i> .....      | 195 |
| Gambar 4.107 <i>Landing Page Website</i> .....          | 195 |
| Gambar 4.108 <i>Homepage Website</i> .....              | 197 |
| Gambar 4.109 Sketsa <i>Feeds Open Recruitment</i> ..... | 198 |
| Gambar 4.110 <i>Layout Feeds Open Recruitment</i> ..... | 199 |
| Gambar 4.111 <i>Feeds Open Recruitment</i> .....        | 200 |
| Gambar 4.112 Sketsa <i>Feeds Golunteers Tour</i> .....  | 201 |
| Gambar 4.113 <i>Layout Feeds Golunteers Tour</i> .....  | 202 |
| Gambar 4.114 <i>Feeds Golunteers Tour</i> .....         | 202 |
| Gambar 4.115 Sketsa <i>Thumbnail Reels</i> 2 .....      | 204 |
| Gambar 4.116 <i>Template Reels</i> Instagram 2 .....    | 204 |
| Gambar 4.117 <i>Page Pendaftaran Volunteers</i> .....   | 206 |
| Gambar 4.118 <i>Form Pendaftaran Volunteers</i> .....   | 207 |
| Gambar 4.119 Sketsa <i>Feeds QR Oprec</i> .....         | 208 |
| Gambar 4.120 <i>Layout Feeds QR Oprec</i> .....         | 208 |
| Gambar 4.121 <i>Feeds QR Oprec</i> .....                | 209 |
| Gambar 4.122 Sketsa <i>Feeds Roadshow</i> .....         | 210 |
| Gambar 4.123 <i>Layout Feeds Roadshow</i> .....         | 210 |
| Gambar 4.124 <i>Feeds Roadshow</i> .....                | 211 |
| Gambar 4.125 Sketsa <i>Wristband</i> .....              | 212 |
| Gambar 4.126 Desain <i>Wristband</i> Pink .....         | 212 |
| Gambar 4.127 Desain <i>Wristband</i> Kuning .....       | 213 |
| Gambar 4.128 Desain <i>Wristband</i> Biru .....         | 213 |
| Gambar 4.129 Sketsa <i>Twibbon</i> .....                | 214 |
| Gambar 4.130 <i>Layout Twibbon</i> .....                | 214 |
| Gambar 4.131 Desain <i>Twibbon</i> Pink .....           | 215 |
| Gambar 4.132 Desain <i>Twibbon</i> Kuning .....         | 215 |
| Gambar 4.133 Desain <i>Twibbon</i> Biru .....           | 216 |
| Gambar 4.134 Sketsa <i>Frame Photobooth</i> .....       | 217 |
| Gambar 4.135 <i>Frame Photobooth</i> .....              | 217 |
| Gambar 4.136 Sketsa <i>Nametag</i> .....                | 218 |
| Gambar 4.137 Desain <i>Nametag</i> .....                | 219 |
| Gambar 4.138 Profil Karakter <i>Nametag</i> .....       | 220 |
| Gambar 4.139 Profil <i>Mascot Nametag</i> .....         | 220 |

|                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.140 Sketsa Pin Enamel.....                              | 221 |
| Gambar 4.141 Desain Pin Enamel .....                             | 221 |
| Gambar 4.142 Sketsa <i>Button Pin</i> .....                      | 223 |
| Gambar 4.143 Desain <i>Button Pin</i> .....                      | 223 |
| Gambar 4.144 Sketsa Sablon <i>Vest</i> .....                     | 224 |
| Gambar 4.145 Desain Sablon <i>Vest</i> .....                     | 224 |
| Gambar 4.146 Desain <i>Vest</i> .....                            | 225 |
| Gambar 4.147 Sketsa Pembatas Buku .....                          | 226 |
| Gambar 4.148 Desain Pembatas Buku.....                           | 226 |
| Gambar 4.149 <i>Trigger Prototype</i> Sebelum Revisi.....        | 232 |
| Gambar 4.150 <i>Trigger Prototype</i> Setelah Revisi.....        | 233 |
| Gambar 4.151 Perubahan <i>Landing Page</i> .....                 | 234 |
| Gambar 4.152 Perubahan Ilustrasi Jeruk Nipis.....                | 235 |
| Gambar 4.153 Perubahan Sistem <i>Quiz</i> .....                  | 236 |
| Gambar 4.154 <i>Scene</i> Hitung Mundur <i>Quiz</i> .....        | 237 |
| Gambar 4.155 Revisi Kualitas Logo.....                           | 237 |
| Gambar 4.156 Perbaikan Kata Sus.....                             | 238 |
| Gambar 4.157 Perbaikan <i>High Fidelity</i> UI .....             | 239 |
| Gambar 4.158 <i>High Fidelity</i> Baru.....                      | 239 |
| Gambar 4.159 Tampilan <i>Button</i> Baru .....                   | 240 |
| Gambar 4.160 Penambahan pada <i>Opening</i> .....                | 241 |
| Gambar 4.161 Revisi Kontras Rambut .....                         | 241 |
| Gambar 4.162 Revisi <i>Shadow Button</i> .....                   | 242 |
| Gambar 4.163 Dokumentasi Beta Test 1 .....                       | 244 |
| Gambar 4.164 Revisi <i>Add Audio</i> Program 1 .....             | 245 |
| Gambar 4.165 Revisi <i>Layout Ending</i> .....                   | 247 |
| Gambar 4.166 Dokumentasi Beta Test 2 .....                       | 248 |
| Gambar 4.167 Kumpulan Beberapa Ilustrasi .....                   | 251 |
| Gambar 4.168 Kumpulan Beberapa Interaksi.....                    | 255 |
| Gambar 4.169 Kolase Media Utama.....                             | 257 |
| Gambar 4.170 <i>Mockup Website</i> Golunteers.....               | 259 |
| Gambar 4.171 <i>Website</i> Golunteers <i>Mobile Phone</i> ..... | 260 |
| Gambar 4.172 Kumpulan <i>Feeds</i> Instagram Golunteers.....     | 262 |
| Gambar 4.173 <i>Mockup Feeds</i> Instagram Golunteers .....      | 263 |
| Gambar 4.174 <i>Mockup Feeds</i> Instagram Pin Enamel.....       | 264 |
| Gambar 4.175 <i>Mockup Quiz</i> Instagram Story.....             | 265 |
| Gambar 4.176 <i>Mockup Template Story</i> Instagram.....         | 266 |
| Gambar 4.177 Postingan <i>Reels</i> Instagram .....              | 267 |
| Gambar 4.178 Postingan Video Youtube .....                       | 268 |
| Gambar 4.179 Postingan Twibbon Golunteers .....                  | 270 |
| Gambar 4.180 <i>Mockup Wristband</i> .....                       | 271 |
| Gambar 4.181 <i>Mockup Button Pin</i> 1 .....                    | 273 |
| Gambar 4.182 <i>Mockup Button Pin</i> 2 .....                    | 273 |

|                                                                              |     |
|------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4.183 Mockup <i>Button Pin</i> pada <i>Vest</i> .....                 | 275 |
| Gambar 4.184 Mockup Nametag .....                                            | 276 |
| Gambar 4.185 Dokumentasi <i>Nametag</i> Responden .....                      | 276 |
| Gambar 4.186 Dokumentasi Fase <i>Share</i> Responden <i>Alpha Test</i> ..... | 277 |
| Gambar 4.187 <i>Mockup Frame Photobooth</i> .....                            | 278 |
| Gambar 4.188 <i>Mockup</i> Pembatas Buku .....                               | 279 |



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                 |         |
|-------------------------------------------------|---------|
| Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....         | xxv     |
| Lampiran Form Bimbingan & Spesialis .....       | xxvi    |
| Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> .....  | xxx     |
| Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i> .....  | xxxvii  |
| Lampiran Transkrip Wawancara.....               | xxxviii |
| Lampiran Transkrip Focus Group Discussion ..... | xlvi    |
| Lampiran Dokumentasi Pra-riset .....            | lxvii   |

