

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KAMPANYE STIGMA
NEGATIF TERHADAP WANITA LAJANG DEWASA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Caroline Delfin Gozali

00000069984

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

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KAMPANYE STIGMA
NEGATIF TERHADAP WANITA LAJANG DEWASA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Caroline Delfin Gozali

00000069984

**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 : Caroline Delfin Gozali
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069984
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 STIGMA NEGATIF TERHADAP WANITA LAJANG DEWASA

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, 9 Desember 2025



Caroline Delfin Gozali

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN

KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Caroline Delfin Gozali
NIM : 00000069984
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KAMPANYE
STIGMA NEGATIF TERHADAP WANITA LAJANG
DEWASA

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

Tangerang, 9 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Caroline Delfin Gozali

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KAMPANYE STIGMA NEGATIF TERHADAP WANITA LAJANG DEWASA

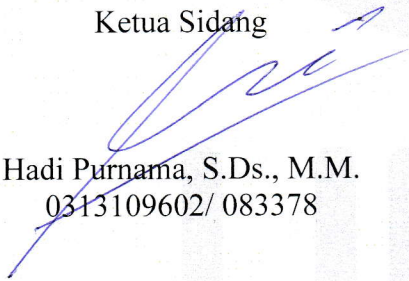
Oleh

Nama Lengkap : Caroline Delfin Gozali
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069984
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

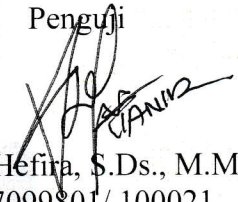
Telah diujikan pada hari Jumat, 9 Januari 2026
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

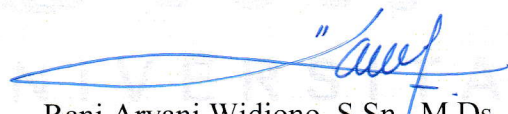
Ketua Sidang


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

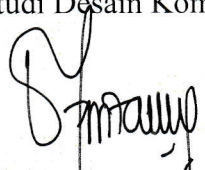
Penguji


Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

Pembimbing


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

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 : Caroline Delfin Gozali
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069984
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
KAMPANYE STIGMA NEGATIF
TERHADAP WANITA LAJANG DEWASA

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, 9 Desember 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Caroline Delfin Gozali

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan pemyertaan-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Mobile Website* Kampanye Stigma Negatif Terhadap Wanita Lajang Dewasa” yang merupakan salah satu syarat kelulusan jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Penyusunan laporan ini tentu tidak dapat penulis selesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya 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. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Sonny Tirta Luzanil M.Psi., Psikolog., dan Pamela Andari Priyudha M.Psi., Psikolog., sebagai narasumber ahli di bidang psikologi.
6. Arindra Khrisna Karamoy, S.E., M.Si., M.I.Kom., sebagai narasumber ahli di bidang kampanye.
7. Para narasumber yang bersedia menjadi narasumber wawancara dalam mengumpulkan data untuk penelitian tugas akhir ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
9. Kiagus Ahmad Haikal Hafif Hamidy S.Ds., selaku alumni UMN yang pernah menjadi *Mentor Arcus* penulis yang telah membantu mencari narasumber, memberi arahan hingga motivasi dalam penulisan tugas akhir ini.
10. Clara Theresa Sventha Chandra dan Herlin, selaku teman seperjuangan yang telah membantu penulis mencari narasumber wawancara.

11. Aurel Adeline Anastasia dan Michelle Chantika Sanjaya, selaku teman-teman kuliah terdekat penulis yang berperan sebagai *mental support* penulis selama masa pengerjaan laporan tugas akhir ini.
12. Chrishan Theostwin Gomar dan Jason Kurniawan Tanuwijaya, selaku teman-teman luar kuliah terdekat penulis yang turut membantu penulis menjaga keseimbangan antara pengerjaan tugas akhir dan kehidupan sehari-hari.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan pengetahuan yang baru pada pembacanya, dan dapat berkontribusi secara positif untuk memberi dukungan kepada wanita lajang dewasa yang terkena dampak stigma negatif.

Tangerang, 9 Desember 2025



Caroline Delfin Gozali



PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KAMPANYE STIGMA NEGATIF TERHADAP WANITA LAJANG DEWASA

Caroline Delfin Gozali

ABSTRAK

Perempuan dewasa berstatus lajang kerap mendapatkan stigma yang berbagai bentuk, seperti pelabelan perawan tua, anggapan terlalu pemilih, hingga komentar negatif mengenai usia dan penampilan mereka. Stigma negatif tersebut berpotensi memengaruhi kesejahteraan hidup dan memberikan dampak psikologis yang signifikan. Perempuan berstatus lajang sering mengalami kecemasan yang dipicu oleh rasa kesepian, di mana perasaan tersebut muncul akibat pandangan serta komentar negatif dari masyarakat, dimana tekanan ini dapat mengurangi kepercayaan diri mereka. Konten dukungan mengenai perempuan lajang sudah mulai banyak ditemukan, namun masih terbatas pada pesan motivasional. Penelitian ini bertujuan merancang kampanye interaktif dalam wujud *mobile website* sebagai interaktivitas utamanya sebagai solusi desain yang berfokus pada dukungan terhadap mereka yang terdampak negatif oleh stigma yang ada. Penelitian dilaksanakan secara *mixed methods*, meliputi pendekatan kualitatif (wawancara, studi referensi, dan studi literatur) dan kuantitatif berupa kuesioner. Hasil perancangan berupa kampanye dengan format AISAS yang memanfaatkan *mobile website* sebagai media interaktivitas utama untuk mendorong partisipasi dan memberi *empowerment* kepada target audiens. Sebagai kesimpulan, penelitian ini menegaskan pentingnya perancangan kampanye interaktif yang tidak hanya menyampaikan pesan dukungan, namun juga berkontribusi membantu perempuan dewasa berstatus lajang membangun kepercayaan diri terhadap pilihan hidup dan status yang mereka miliki.

Kata kunci: *Mobile Website*, Wanita Lajang, Dewasa

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING MOBILE WEBSITE CAMPAIGN ABOUT NEGATIVE STIGMA OF SINGLE WOMAN IN ADULTHOOD

Caroline Delfin Gozali

ABSTRACT (English)

Adult single women are frequently subjected to various forms of stigma, such as being labeled as spinsters, perceived as overly selective, or receiving negative remarks regarding their age and appearance. Such stigma has the potential to adversely affect their well-being and generate significant psychological impacts, including heightened anxiety, loneliness, and decreased self-confidence due to social pressure. Although supportive content addressing single women has increasingly emerged, it predominantly remains confined to motivational messages. This study employs a mixed methods approach, consisting of qualitative methods through interviews, reference studies, and literature reviews, as well as quantitative methods through questionnaires. The design outcome is an interactive campaign based on the AISAS framework, utilizing a mobile website as the main interactive media to encourage participation and empower the target audience. In conclusion, this research emphasizes the importance of designing interactive campaigns that not only deliver supportive messages but also contribute to helping adult single women build confidence in relation to their life choices and social status.

Keywords: Mobile website, single women, adulthood



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
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	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Kampanye	5
2.1.1 AISAS.....	5
2.1.2 <i>Copywriting</i>	7
2.2 Strategi Pemasaran	7
2.2.1 STP (Segmentasi, Targeting, Positioning)	7
2.2.2 <i>SWOT Analysis</i>	9
2.3 Interaktivitas	10
2.4 Wanita Lajang.....	40
2.5 Penelitian yang Relevan.....	42
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	45
3.1 Subjek Perancangan	45

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	46
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	48
3.3.1 Wawancara	48
3.3.2 Kuesioner	52
3.3.3 Studi Eksisting.....	59
3.3.4 Studi Referensi	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	60
4.1 Hasil Perancangan	60
4.1.1 <i>Empathize</i>	60
4.1.2 <i>Define</i>	92
4.1.3 <i>Ideate</i>	97
4.1.4 <i>Prototype</i>	124
4.1.5 <i>Test</i>	156
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	171
4.2 Pembahasan Perancangan	172
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	172
4.2.2 Iterasi <i>Beta Test</i>	174
4.2.3 Analisis <i>Copywriting</i>	179
4.2.4 Analisis <i>Key Visual</i>	182
4.2.5 Analisis tahap <i>Attention</i>	183
4.2.6 Analisis tahap <i>Interest</i>	187
4.2.7 Analisis tahap <i>Search</i>	193
4.2.8 Analisis tahap <i>Action</i>	202
4.2.9 Analisis tahap <i>Share</i>	205
4.2.10 Anggaran.....	207
BAB V PENUTUP.....	212
5.1 Simpulan	212
DAFTAR PUSTAKA	xix
LAMPIRAN.....	xxv

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perancangan yang Relevan	42
Tabel 3.1 <i>Section 1</i> Kuisioner	52
Tabel 3.2 <i>Section 2</i> Kuisioner	53
Tabel 3.3 <i>Section 3</i> Kuisioner	54
Tabel 3.4 <i>Section 4</i> Kuisioner	57
Tabel 4.1 Hasil Kuisioner Status Lajang Responden.....	69
Tabel 4.2 Hasil Kuisioner Identitas Umum Responden	70
Tabel 4.3 Hasil Kuisioner Pengalaman Stigma Responden.....	71
Tabel 4.4 Hasil Kuisioner Gangguan yang Dirasakan Responden	77
Tabel 4.5 Hasil Kuisioner Perlakuan Diskriminatif yang Dirasakan Responden .	78
Tabel 4.6 Hasil Kuisioner Konsumsi Media Responden	79
Tabel 4.7 Analisa SWOT <i>Website Singlewomen.id</i>	83
Tabel 4.8 Analisa SWOT Bincang Perempuan.....	86
Tabel 4.9 Analisa <i>Brand Mandatory</i>	97
Tabel 4.10 Strategi dan Taktik Pesan.....	104
Tabel 4.11 Tabel Tahapan AISAS	106
Tabel 4.12 Pertanyaan Tambahan <i>Alpha Test</i>	159
Tabel 4.13 Hasil UEQ	160
Tabel 4.14 Hasil <i>Alpha Test</i> (1)	161
Tabel 4.15 Hasil <i>Alpha Test</i> (2)	162
Tabel 4.16 Anggaran Festival	207
Tabel 4.17 Anggaran Kampanye	209



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model AISAS.....	5
Gambar 2.2 STP <i>Marketing</i>	8
Gambar 2.3 Analisis SWOT	9
Gambar 2.4 <i>Website</i>	11
Gambar 2.5 <i>User Experience Honeycomb</i>	14
Gambar 2.6 <i>User Persona</i>	15
Gambar 2.7 <i>User Journey</i>	16
Gambar 2.8 <i>Empathy Map</i>	17
Gambar 2.9 <i>Information Architecture</i>	18
Gambar 2.10 <i>User Flow</i>	19
Gambar 2.11 <i>Column Grid</i>	20
Gambar 2.12 <i>Row Grid</i>	21
Gambar 2.13 <i>Gutters</i>	21
Gambar 2.14 <i>Margins</i>	22
Gambar 2.15 <i>Adaptive Layout</i>	23
Gambar 2.16 <i>Responsive Layout</i>	23
Gambar 2.17 <i>Strict Layout</i>	24
Gambar 2.18 60-30-10 <i>Color Rule</i>	25
Gambar 2.19 <i>Complementary Color Scheme</i>	25
Gambar 2.20 <i>Analogous Color Scheme</i>	26
Gambar 2.21 <i>Split Complementary</i>	26
Gambar 2.22 <i>Triadic Color Scheme</i>	27
Gambar 2.23 <i>Call to Action Button</i>	28
Gambar 2.24 <i>Primary Button</i>	28
Gambar 2.25 <i>Secondary Button</i>	28
Gambar 2.26 <i>Tertiary Button</i>	29
Gambar 2.27 <i>Microinteractions</i>	30
Gambar 2.28 <i>Input Field</i>	31
Gambar 2.29 <i>Accordion</i>	31
Gambar 2.30 Contoh Penggunaan Foto di <i>User Interface</i>	32
Gambar 2.31 Contoh Penggunaan Ilustrasi di <i>User Interface</i>	33
Gambar 2.32 Jenis-jenis Ikon	33
Gambar 2.33 Anatomi Tipografi.....	34
Gambar 2.34 Tulisan Serif.....	35
Gambar 2.35 Tulisan Sans Serif.....	35
Gambar 2.36 <i>Atomic Design</i>	36
Gambar 2.37 <i>Proximity</i>	38
Gambar 2.38 <i>Emphasis</i>	39
Gambar 2.39 <i>White Space</i>	39
Gambar 4.1 Wawancara dengan Narasumber Psikolog.....	61
Gambar 4.2 Wawancara dengan Narasumber Psikolog.....	62

Gambar 4.3 Wawancara dengan Narasumber Ahli Kampanye	63
Gambar 4.4 Wawancara dengan A.....	65
Gambar 4.5 Wawancara dengan B.....	66
Gambar 4.6 Wawancara dengan C.....	68
Gambar 4.7 <i>Landing Page Website</i> Singlewomen.id	82
Gambar 4.8 Artikel Akhiri Stigma Perawan Tua pada Wanita Lajang.....	85
Gambar 4.9 Postingan Instagram Bincang Perempuan.....	85
Gambar 4.10 Iklan SK-II	89
Gambar 4.11 Iklan <i>Sunny Cooking Oil</i>	90
Gambar 4.12 <i>User Persona 1</i>	93
Gambar 4.13 <i>User Persona 2</i>	94
Gambar 4.14 <i>Empathy Map 1</i>	95
Gambar 4.15 <i>Empathy Map 2</i>	96
Gambar 4.16 Logo Magdalene.....	98
Gambar 4.17 <i>Mindmap</i>	101
Gambar 4.18 Alternatif <i>Big Idea</i>	103
Gambar 4.19 <i>Timeline Media AISAS</i>	109
Gambar 4.20 <i>User Journey</i> Kampanye.....	109
Gambar 4.21 <i>Moodboard</i>	110
Gambar 4.22 <i>Reference Board</i>	110
Gambar 4.23 Palet Warna Sebelum Iterasi	111
Gambar 4.24 Palet Warna <i>Triadic</i>	112
Gambar 4.25 Gradien Warna Kampanye	113
Gambar 4.26 Warna Netral Kampanye.....	113
Gambar 4.27 Tipografi Sebelum Iterasi.....	114
Gambar 4.28 Tipografi Setelah Iterasi	115
Gambar 4.29 Eksplorasi Logo.....	115
Gambar 4.30 Iterasi Logo	116
Gambar 4.31 Logo Kampanye	116
Gambar 4.32 <i>Breakdown Logo</i>	117
Gambar 4.33 Logo CHEERFAIR 2026	117
Gambar 4.34 <i>Breakdown Logo</i> CHEERFAIR 2026.....	117
Gambar 4.35 <i>Key Visual</i> Sebelum Iterasi	118
Gambar 4.36 Iterasi <i>Key Visual</i>	119
Gambar 4.37 <i>Key Visual</i> di Adobe Photoshop.....	119
Gambar 4.38 <i>Key Visual</i> di Adobe Photoshop.....	120
Gambar 4.39 Iterasi Tipografi pada <i>Key Visual</i> (1)	121
Gambar 4.40 Iterasi Tipografi pada <i>Key Visual</i> (2)	121
Gambar 4.41 <i>Key Visual</i> Kampanye	121
Gambar 4.42 Perancangan Supergrafik (1).....	122
Gambar 4.43 Perancangan Supergrafik (2).....	123
Gambar 4.44 Supergrafik Kampanye.....	123
Gambar 4.45 <i>Information Architecture</i>	124

Gambar 4.46 <i>Flowchart</i>	125
Gambar 4.47 <i>Low Fidelity</i>	127
Gambar 4.48 <i>Grid</i>	128
Gambar 4.49 <i>High Fidelity</i>	129
Gambar 4.50 <i>Error Page</i>	130
Gambar 4.51 <i>Wireframe High Fidelity</i>	131
Gambar 4.52 <i>Pop Up</i> (1).....	131
Gambar 4.53 <i>Pop Up</i> (2).....	132
Gambar 4.54 <i>Sketsa Krl Ads</i>	133
Gambar 4.55 <i>Detailing Krl Ads</i>	133
Gambar 4.56 <i>Menambah Tulisan di Krl Ads</i>	134
Gambar 4.57 <i>Hasil Akhir Krl Ads</i>	134
Gambar 4.58 <i>Perancangan Instagram Ads</i>	135
Gambar 4.59 <i>Hasil Akhir Instagram Ads</i>	135
Gambar 4.60 <i>Perancangan LED Ads</i>	136
Gambar 4.61 <i>Hasil LED Ads</i>	136
Gambar 4.62 <i>Perancangan Instagram Post</i>	137
Gambar 4.63 <i>Aset Instagram Post</i>	137
Gambar 4.64 <i>Hasil Instagram Post</i>	138
Gambar 4.65 <i>Perancangan Instagram Story</i>	138
Gambar 4.66 <i>Hasil Instagram Story</i>	139
Gambar 4.67 <i>Layout Plan Festival</i>	140
Gambar 4.68 <i>Referensi dan Stilasi Logotype</i>	141
Gambar 4.69 <i>Dua Versi Logotype</i>	142
Gambar 4.70 <i>Aset Festival</i> (1)	142
Gambar 4.71 <i>Aset Festival</i> (2)	143
Gambar 4.72 <i>Aset Festival</i> (3)	143
Gambar 4.73 <i>Layout Festival di Adobe Photoshop</i>	144
Gambar 4.74 <i>Shading Lantai Festival</i>	144
Gambar 4.75 <i>Festival</i>	145
Gambar 4.76 <i>Perancangan Wristband</i>	145
Gambar 4.77 <i>Margin Wristband</i>	146
Gambar 4.78 <i>Hasil Wristband</i>	146
Gambar 4.79 <i>Margin Hanging Banner</i>	147
Gambar 4.80 <i>Hasil Hanging Banner</i>	147
Gambar 4.81 <i>Sketsa CHEERISH Kit</i>	148
Gambar 4.82 <i>Margin Tumbler</i>	149
Gambar 4.83 <i>Desain Wrap Tumbler</i>	149
Gambar 4.84 <i>Perancangan Note dan Pen</i>	150
Gambar 4.85 <i>Perancangan Aset Note dan Pen</i>	150
Gambar 4.86 <i>Hasil Note dan Pen</i>	151
Gambar 4.87 <i>Perancangan Background Bunga</i>	152
Gambar 4.88 <i>Hasil Bunga CHEERISH Kit</i>	152

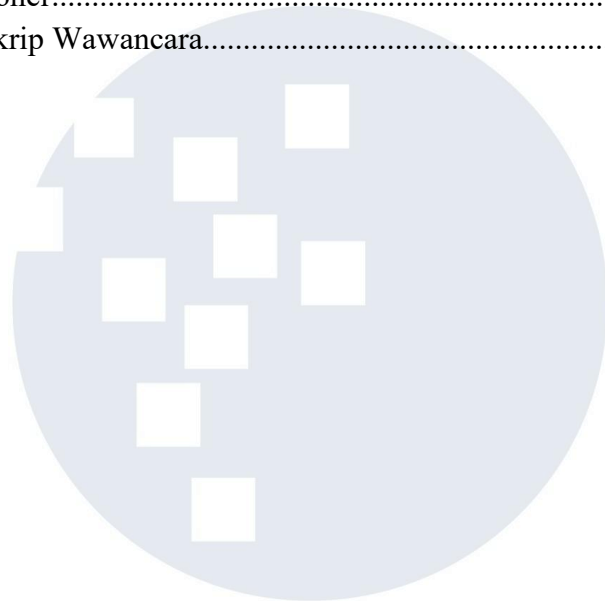
Gambar 4.89 Perancangan Voucher (1).....	153
Gambar 4.90 Perancangan Voucher (2).....	154
Gambar 4.91 Perancangan Voucher (3).....	154
Gambar 4.92 Hasil Voucher.....	155
Gambar 4.93 Perancangan <i>Filter</i> Instagram	156
Gambar 4.94 Hasil <i>Filter</i> Instagram	156
Gambar 4.95 Poster A5 <i>Prototype Day</i>	157
Gambar 4.96 <i>Prototype Day</i>	158
Gambar 4.97 Pertanyaan UEQ.....	159
Gambar 4.98 Hasil UEQ	160
Gambar 4.99 Iterasi Pasca <i>Alpha Test</i> (1).....	163
Gambar 4.100 Aset Kembang Api.....	164
Gambar 4.101 Animasi Kembang Api.....	165
Gambar 4.102 Setting Animasi Kembang Api	166
Gambar 4.103 Animasi Tag	166
Gambar 4.104 Iterasi Pasca <i>Alpha Test</i> (2).....	167
Gambar 4.105 Iterasi Pasca <i>Alpha Test</i> (3).....	167
Gambar 4.106 Iterasi Pasca <i>Alpha Test</i> (4).....	168
Gambar 4.107 Iterasi Pasca <i>Alpha Test</i> (5).....	168
Gambar 4.108 Iterasi Pasca <i>Alpha Test</i> (6).....	169
Gambar 4.109 Iterasi Pasca <i>Alpha Test</i> (7).....	169
Gambar 4.110 Iterasi Pasca <i>Alpha Test</i> (7).....	170
Gambar 4.111 Perancangan Tulisan 404	170
Gambar 4.112 Iterasi Pasca <i>Alpha Test</i> (8).....	171
Gambar 4.113 Pelaksanaan <i>Beta Test</i>	173
Gambar 4.114 Iterasi Pasca <i>Beta Test</i> (1)	174
Gambar 4.115 Iterasi Pasca <i>Beta Test</i> (2)	175
Gambar 4.116 Iterasi Pasca <i>Beta Test</i> (3)	176
Gambar 4.117 Iterasi Pasca <i>Beta Test</i> (4).....	176
Gambar 4.118 Iterasi Pasca <i>Beta Test</i> (5).....	177
Gambar 4.119 Iterasi Pasca <i>Beta Test</i> (6).....	178
Gambar 4.120 Iterasi Pasca <i>Beta Test</i> (7).....	179
Gambar 4.121 Iterasi Pasca <i>Beta Test</i> (8).....	179
Gambar 4.122 Analisa <i>Copywriting</i> (1).....	180
Gambar 4.123 Analisa <i>Copywriting</i> (2).....	180
Gambar 4.124 Analisa <i>Copywriting</i> (3).....	181
Gambar 4.125 Analisis <i>Key Visual</i>	182
Gambar 4.126 Analisa Krl Ads	184
Gambar 4.127 Analisa LED Ads.....	184
Gambar 4.128 Per <i>Frame</i> LED Ads	185
Gambar 4.129 <i>Mockup</i> Instagram Ads.....	186
Gambar 4.130 <i>Mockup</i> Instagram Post.....	187
Gambar 4.131 <i>Post</i> 1 dan 2	189

Gambar 4.132 <i>Post 3 dan 4</i>	190
Gambar 4.133 <i>Post 5</i>	190
Gambar 4.134 <i>Post 6</i>	191
Gambar 4.135 <i>Mockup Instagram Story</i>	192
Gambar 4.136 <i>Mockup Profile Facebook</i>	192
Gambar 4. 137 <i>Landing Page Mobile Website</i>	196
Gambar 4.138 <i>Halaman Cerita Mobile Website</i>	197
Gambar 4.139 <i>Halaman Cek Tiket Mobile Website</i>	198
Gambar 4.140 <i>Halaman Tes Mobile Website</i>	199
Gambar 4.141 <i>Halaman Tentang Kami</i>	200
Gambar 4.142 <i>Sidebar</i>	201
Gambar 4.143 <i>Flow Membeli Tiket</i>	201
Gambar 4.144 <i>Festival CHEERFAIR 2026</i>	203
Gambar 4.145 <i>Wristband CHEERFAIR 2026</i>	204
Gambar 4.146 <i>Hanging banner CHEERFAIR 2026</i>	204
Gambar 4.147 <i>Flow Menulis Cerita</i>	205
Gambar 4.148 <i>CHEERISH Kit</i>	206
Gambar 4.149 <i>Voucher CHEERFAIR 2026</i>	206
Gambar 4.150 <i>Filter Instagram</i>	207



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xxv
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxvii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxx
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxii
Lampiran Kuesioner.....	xxxvi
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxviii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA