

**PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL BAGI REMAJA
AKTIF MEDIA SOSIAL DALAM MENGHADAPI *HATE
SPEECH***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Nauval Zaki Firmansyah

00000075050

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

**PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL BAGI REMAJA
AKTIF MEDIA SOSIAL DALAM MENGHADAPI *HATE
SPEECH***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Nauval Zaki Firmansyah

00000075050

**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 : Nauval Zaki Firmansyah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075050
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL BAGI REMAJA AKTIF MEDIA
SOSIAL DALAM MENGHADAPI *HATE SPEECH***

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, 21 Januari 2026



(Nauval Zaki Firmansyah)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nauval Zaki Firmansyah
NIM : 00000075050
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Kampanye Digital Bagi Remaja
Aktif Media Sosial dalam Menghadapi *Hate
Speech*

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, 21 Januari 2026

Yang Menyatakan,

(Nauval Zaki Firmansyah)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL BAGI REMAJA AKTIF MEDIA SOSIAL DALAM MENGHADAPI HATE SPEECH

Oleh

Nama Lengkap : Nauval Zaki Firmansyah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075050
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

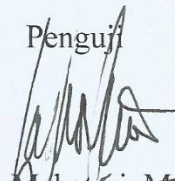
Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

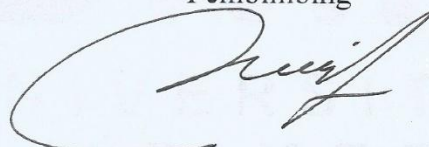
Ketua Sidang


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

Penguji


Nadia Mahanmi, M.Ds.
0416038705/ 039375

Pembimbing


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

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 : Nauval Zaki Firmansyah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075050
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Kampanye Digital Bagi Remaja Aktif Media Sosial dalam Menghadapi *Hate Speech*

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, 21 Januari 2026



(Nauval Zaki Firmansyah)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya kepada Tuhan yang maha esa. Rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan yang ajukan adalah Perancangan Kampanye Digital Bagi Remaja Aktif Media Sosial Dalam Menghadapi *Hate Speech*”.

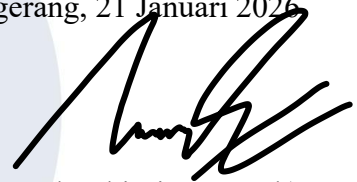
Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., selaku Pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Dr. Aminah Swarnawati, M.Si., selaku dosen magister ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Muhammadiyah Jakarta yang sudah bersedia untuk menjadi narasumber wawancara untuk memberikan wawasan dan perspektifnya terkait etika digital dan fenomena *hate speech*.
7. Ryan Fitra Mahardhika, selaku *Art Director* yang sudah bersedia untuk menjadi narasumber wawancara untuk memberikan wawasan mengenai perancangan kampanye.
8. Teman-teman mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, yang telah bersedia menjadi responden dalam pelaksanaan kuisioner pengumpulan data penelitian saya.
9. Responden lainnya yang telah bersedia menjadi responden dalam dalam pelaksanaan kuisioner pengumpulan data penelitian saya.

10. Teman-teman dekat saya, yang telah menemani saya dan memberikan dukungan selama masa tugas akhir sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan ini, penulis berharap karya ilmiah ini dapat memberikan pengetahuan lebih bagi pembaca serta bisa menjadi referensi yang baik bagi penulisan tugas akhir selanjutnya.

Tangerang, 21 Januari 2026



(Nauval Zaki Firmansyah)



PERANCANGAN KAMPANYE DIGITAL BAGI REMAJA

AKTIF MEDIA SOSIAL DALAM MENGHADAPI *HATE*

SPEECH

(Nauval Zaki Firmansyah)

ABSTRAK

Penggunaan media sosial yang semakin masif menghadirkan tantangan berupa maraknya ujaran kebencian di media sosial, khususnya di kalangan remaja. Rendahnya pemahaman etika digital membuat banyak korban sulit menghadapi dampak psikologis dan bersikap bijak dalam merespons ujaran kebencian. Penelitian ini menyoroti pentingnya literasi digital sebagai upaya pencegahan dengan menekankan nilai moral, persuasi, dan perubahan perilaku terutama bagi kalangan remaja. Maka perlunya perancangan kampanye netiket bagi remaja aktif media sosial dalam menghadapi ujaran kebencian. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Advertising by Design* oleh Robin Landa yang berisi enam tahap perancangan yaitu *Overview, Strategy, Ideas, Design, Production* dan *Implementation*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara kepada ahli ilmu komunikasi dan *art Director*, kuisisioner yang ditujukan kepada target audiens remaja berusia 18-23 tahun. Dari hasil perancangan yang telah dibuat, kampanye berhasil menjadi solusi dalam meningkatkan pemahaman remaja dalam menghadapi ujaran kebencian melalui Pemanfaatan media digital seperti Instagram dan *microsite* sebagai media utama dalam menyampaikan pesan kampanye untuk mendorong sikap etis dan bijak di media sosial.

Kata kunci: Ujaran Kebencian, Netiket, Remaja

DESIGNING A DIGITAL CAMPAIGN FOR ACTIVE SOCIAL MEDIA TEENAGERS IN FACING HATE SPEECH

(Nauval Zaki Firmansyah)

ABSTRACT (English)

The wide use of social media brings challenges, one of which is the rise of hate speech, especially among teenagers. Many victims find it hard to deal with the psychological effects and to respond wisely because they do not fully understand digital ethics. This study shows that digital literacy is important to prevent hate speech by teaching moral values, persuasion, and better behavior online. For this reason, a netiquette campaign is needed for teenagers who are active on social media. The campaign is designed using Robin Landa's Advertising by Design method, which has six stages: Overview, Strategy, Ideas, Design, Production, and Implementation. Data was collected through interviews with experts, questionnaires for the audience target teenagers. From the results that have been made, the campaign has succeeded in becoming a solution in increasing the understanding of teenagers in dealing with hate speech using digital media such as Instagram and microsites as the main media in conveying campaign messages to encourage ethical and wise attitudes on social media.

Keywords: *Hate Speech, Netiquette, Teenagers*

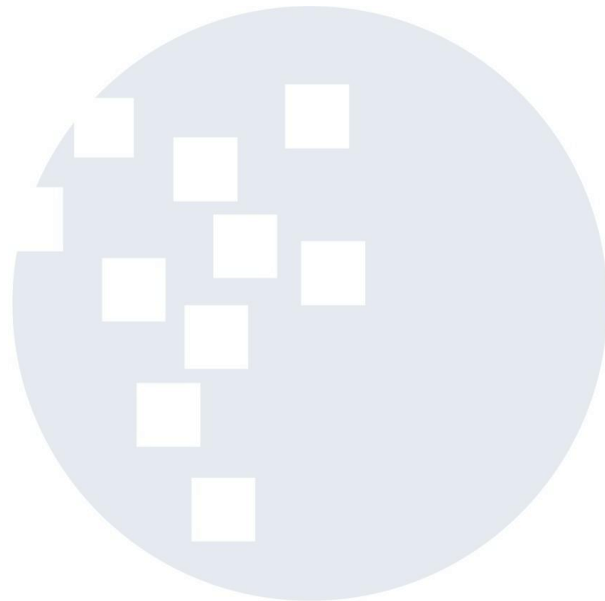


DAFTAR ISI

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	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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.....	4
2.1 Kampanye	4
2.1.1 Jenis Kampanye	4
2.1.2 Jenis Media Kampanye	5
2.1.3 Metode Perancangan Kampanye.....	7
2.2 AISAS	8
2.3 Desain Grafis	10
2.3.1 Prinsip desain	10
2.3.2 Warna.....	15
2.3.3 Tipografi	17
2.4 Fotografi.....	19
2.4.1 <i>Rules of Composition</i>	19
2.4.2 <i>Black and White in Photography</i>	21

2.5 <i>Cyberethics</i>	22
2.6 <i>Network Ethics</i>	23
2.6.1 <i>10 Core Rules of Netiquette</i>	24
2.7 Penelitian yang Relevan.....	26
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	28
3.1 Subjek Perancangan	28
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	30
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	31
3.3.1 Wawancara	31
3.3.2 Kuisisioner	33
3.3.3 Studi <i>Existing</i>	34
3.3.4 Studi Referensi	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	35
4.1 Hasil Perancangan	35
4.1.1 <i>Overview</i>	35
4.1.2 <i>Strategy</i>	61
4.1.3 <i>Ideas</i>	69
4.1.4 <i>Design</i>	75
4.1.5 <i>Production</i>	86
4.1.6 <i>Implementation</i>	116
4.1.7 Kesimpulan Perancangan.....	117
4.2 Analisis Perancangan.....	117
4.2.1 Analisis Bimbingan Spesialis.....	117
4.2.2 Analisis <i>Market Validation</i>	119
4.2.3 Analisis <i>Key Visual</i>	122
4.2.4 Analisis Desain Instagram <i>Post</i> dan <i>Story</i>	123
4.2.5 Analisis Desain <i>Twibbon</i>	126
4.2.6 Analisis Desain <i>Microsite</i>	127
4.2.7 Analisis Desain Booth Event Kampanye.....	128
4.2.8 Analisis <i>Merchandise</i>	130
4.2.9 Analisis <i>Freebies</i>	131
4.2.10 <i>Budgeting</i>	133

BAB V PENUTUP.....	135
5.1 Simpulan	135
5.2 Saran	136
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN.....	xviii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan	26
Tabel 4. 1 Kuisisioner Data Diri Responden.....	41
Tabel 4. 2 Kuisisioner Data Pengguna Media Sosial.....	42
Tabel 4. 3 Kuisisioner Data Pengalaman Ujaran kebencian.....	43
Tabel 4. 4 Kuisisioner Mengenai Kampanye <i>Hate Speech</i>	45
Tabel 4. 5 Kuisisioner Data Preferensi Media Kampanye.....	48
Tabel 4. 6 SWOT Kampanye #BertemanAman.....	51
Tabel 4. 7 SWOT Kampanye SM4P	54
Tabel 4. 8 Tabel Identifikasi Target Sasaran	59
Tabel 4. 9 <i>Creative Brief</i>	61
Tabel 4. 10 AISAS <i>Media Planning</i>	67
Tabel 4. 11 Tabel <i>Budgeting</i>	133



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Poster Kampanye	5
Gambar 2. 2 Contoh <i>Website</i> Kampanye	6
Gambar 2. 3 kampanye Media Sosial Instagram	7
Gambar 2.4 Tahapan Strategi AISAS	9
Gambar 2.5 Jenis-jenis Keseimbangan	11
Gambar 2. 6 Contoh Poster <i>Symmetry</i>	11
Gambar 2. 7 Contoh Poster <i>Assymetric</i>	12
Gambar 2. 8 Contoh Poster <i>Radial Balance</i>	12
Gambar 2. 9 Contoh Hirarki Visual pada Poster.....	13
Gambar 2. 10 Contoh Ritme pada Gambar Poster	14
Gambar 2. 11 Contoh Warna pada Poster Kampanye.....	15
Gambar 2. 12 Warna RGB pada <i>Website</i>	16
Gambar 2. 13 Contoh Poster Digital dengan <i>Serif</i>	17
Gambar 2. 14 Contoh Poster Digital dengan <i>Sans-Serif</i>	18
Gambar 2. 15 <i>Rule of Thirds</i>	19
Gambar 2. 16 Contoh Foto dengan <i>Rule of Space</i>	20
Gambar 2. 17 Contoh Foto dengan <i>Rule of Odds</i>	20
Gambar 2. 18 Contoh Foto Hitam Putih	21
Gambar 2. 19 Contoh Poster Hitam Putih sebagai Gambaran Emosi.....	22
Gambar 4. 1 Dokumentasi Wawancara.....	36
Gambar 4. 2 Dokumentasi Wawancara kedua	39
Gambar 4. 3 Kampanye #BertemanAman	50
Gambar 4. 4 Desain Feeds #BertemanAman	51
Gambar 4. 5 Logo SM4P	53
Gambar 4. 6 Webinar SM4P	54
Gambar 4. 7 Anti Hate Campaign.....	56
Gambar 4. 8 <i>Website</i> Moneythor	58
Gambar 4. 9 Logo Telkom Indonesia	60
Gambar 4. 10 <i>Customer Journey Map</i>	68
Gambar 4. 11 <i>Mindmap</i> Perancangan	69
Gambar 4. 12 Alternatif <i>Big Ideas</i>	71
Gambar 4. 13 <i>Moodboard</i> Warna	72
Gambar 4. 14 Pemilihan Palet Warna	73
Gambar 4. 15 <i>Moodboard</i> Tipografi.....	73
Gambar 4. 16 Pemilihan Font	74
Gambar 4. 17 <i>Moodboard</i> Gaya Visual	75
Gambar 4. 18 Alternatif Nama Kampanye	76
Gambar 4. 19 Sketsa Logo	76
Gambar 4. 20 <i>Low-Fidelity</i> Alternatif Logo	77
Gambar 4. 21 <i>Logotype</i>	77

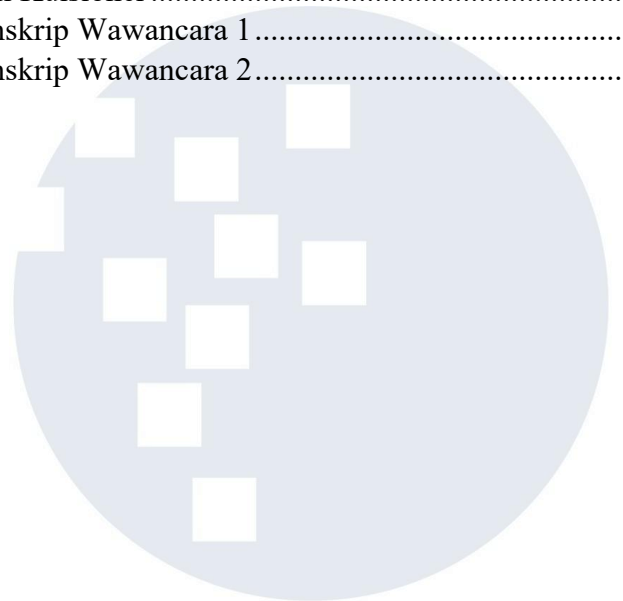
Gambar 4. 22 Dokumentasi Pengambilan Foto Aset Visual.....	78
Gambar 4. 23 Hasil Pengambilan Gambar.....	79
Gambar 4. 24 Proses Editing.....	79
Gambar 4. 25 Finalisasi Aset Visual.....	80
Gambar 4. 26 Sketsa <i>Icon</i>	81
Gambar 4. 27 <i>Low-fidelity Icon</i>	82
Gambar 4. 28 <i>Low-fidelity Icon</i> Kolom Komentar	82
Gambar 4. 29 Icon Media Sosial.....	83
Gambar 4. 30 Sketsa <i>Key Visual</i>	83
Gambar 4. 31 <i>Low-fidelity Key Visual</i>	84
Gambar 4. 32 <i>Layout Key Visual</i>	85
Gambar 4. 33 Finalisasi <i>Key Visual</i>	85
Gambar 4. 34 <i>Grid Instagram Feeds</i>	87
Gambar 4. 35 Instagram <i>Feeds</i> tahap <i>Attention</i>	88
Gambar 4. 36 Instagram <i>Feeds</i> tahap <i>Interest</i>	88
Gambar 4. 37 Instagram <i>post Slide</i> tahap <i>Interest</i>	89
Gambar 4. 38 <i>Grid Instagram Story</i>	90
Gambar 4. 39 Finalisasi Instagram <i>Story</i>	90
Gambar 4. 40 <i>Sitemap Microsite</i>	91
Gambar 4. 41 <i>Grid Microsite</i>	92
Gambar 4. 42 Finalisasi Tampilan Page <i>Microsite</i>	92
Gambar 4. 43 Tampilan Overlay informasi <i>Microsite</i>	93
Gambar 4. 44 Sketsa Booth.....	94
Gambar 4. 45 Ukuran Booth	94
Gambar 4. 46 Proses Desain 3D	95
Gambar 4. 47 Hasil Render Desain Booth	95
Gambar 4. 48 Finalisasi Desain Booth.....	96
Gambar 4. 49 <i>Low Fidelity Game in-Booth</i>	97
Gambar 4. 50 Desain tombol game.....	98
Gambar 4. 51 Desain respon bar	98
Gambar 4. 52 Desain emoji.....	99
Gambar 4. 53 Tampilan Halaman Utama	99
Gambar 4. 54 Tampilan Halaman Game.....	100
Gambar 4. 55 Tampilan Halaman Terakhir	101
Gambar 4. 56 <i>Margin Desain X Banner</i>	102
Gambar 4. 57 Finalisasi Desain <i>X Banner</i>	103
Gambar 4. 58 Ukuran Desain <i>Totebag</i>	104
Gambar 4. 59 Aset Visual Desain <i>Totebag</i>	104
Gambar 4. 60 Finalisasi Desain <i>Totebag</i>	105
Gambar 4. 61 Referensi Bentuk <i>Tumbler</i>	106
Gambar 4. 62 <i>Canvas</i> Desain <i>Tumbler</i>	106
Gambar 4. 63 Finalisasi Desain <i>Tumbler</i>	107
Gambar 4. 64 Proses Desain <i>Mousepad</i>	108

Gambar 4. 65 Finalisasi Desain <i>Mousepad</i>	108
Gambar 4. 66 Proses Desain Pin.....	109
Gambar 4. 67 Finalisasi Desain Pin.....	110
Gambar 4. 68 <i>Canvas</i> Desain <i>Notebook</i>	110
Gambar 4. 69 Proses Desain Cover <i>Notebook</i>	111
Gambar 4. 70 Finalisasi Desain Cover <i>Notebook</i>	112
Gambar 4. 71 <i>Canvas</i> A3 <i>Signage</i>	113
Gambar 4. 72 Proses Desain <i>Signage</i>	113
Gambar 4. 73 Finalisasi Desain <i>Signage</i>	114
Gambar 4. 74 <i>Canvas</i> Desain <i>Twibbon</i>	115
Gambar 4. 75 Proses Desain <i>Twibbon</i>	115
Gambar 4. 76 Finalisasi Desain <i>Twibbon</i>	116
Gambar 4. 77 Dokumentasi Bimbingan Spesialis.....	118
Gambar 4. 78 Dokumentasi Wawancara <i>Market Validation</i>	119
Gambar 4. 79 <i>Key Visual</i> Kampanye	122
Gambar 4. 80 <i>Mockup Feeds</i> dan <i>Post</i>	124
Gambar 4. 81 <i>Mockup</i> Instagram <i>Story</i>	125
Gambar 4. 82 Desain <i>Twibbon</i>	126
Gambar 4. 83 <i>Mockup Microsite</i>	127
Gambar 4. 84 <i>Mockup Booth Event</i>	129
Gambar 4. 85 Tampilan <i>Game in-Booth</i>	129
Gambar 4. 86 <i>Mockup Totebag</i>	130
Gambar 4. 87 <i>Mockup Freebies</i>	132



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	xxiii
Lampiran 3 <i>Consent Form</i> Narasumber penelitian 1	xxv
Lampiran 4 <i>Consent Form</i> Narasumber penelitian 2.....	xxvi
Lampiran 5 Hasil Kuisisioner	xxvii
Lampiran 6 Transkrip Wawancara 1	xxviii
Lampiran 7 Transkrip Wawancara 2.....	xxxix



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA