



CTRL SELF
CAMPAIGN



DESIGN CATALOG CTRL SELF CAMPAIGN



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

Nauval Zaki Firmansyah / 00000075050

Desain katalog ini disusun sebagai kumpulan dokumentasi dari seluruh proses perancangan kampanye digital CTRL SELF yang telah dibuat. Dokumen desain ini berfungsi sebagai arsip perancangan yang merangkum perancangan visual desain kampanye, serta implementasi desain secara terstruktur dan sistematis. Perancangan kampanye ini menggunakan strategi berdasarkan Robin Landa (2010) yang memiliki enam tahap dalam perancangan sebuah kampanye dan menggunakan strategi AISAS dalam menyusun tahapan media kampanye. Setiap media dijabarkan pada buku ini berisi spesifikasi media yang mencakup format, ukuran dan penempatan media.



CTRL SELF
CAMPAIGN



UMN
UNIVERSITAS
MUSKIRAH
MULIAWATI

dkv

desain
komunikasi
visual
umn



DESIGN CATALOG CTRL SELF CAMPAIGN



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

Nauval Zaki Firmansyah / 00000075050

OVERVIEW

TENTANG KAMPANYE



CTRL SELF

Merupakan sebuah singkatan dari kata "Control Self" yang memiliki makna mengendalikan diri.

Konsep

Penulis melakukan perancangan kampanye digital bagi remaja aktif media sosial dalam menghadapi ujaran kebencian. Kampanye ini memanfaatkan media digital sebagai media utama dalam menyampaikan pesan dan informasi kampanye kepada target audiens **remaja generasi Z** yang aktif dalam bermedia sosial.

Batasan Perancangan

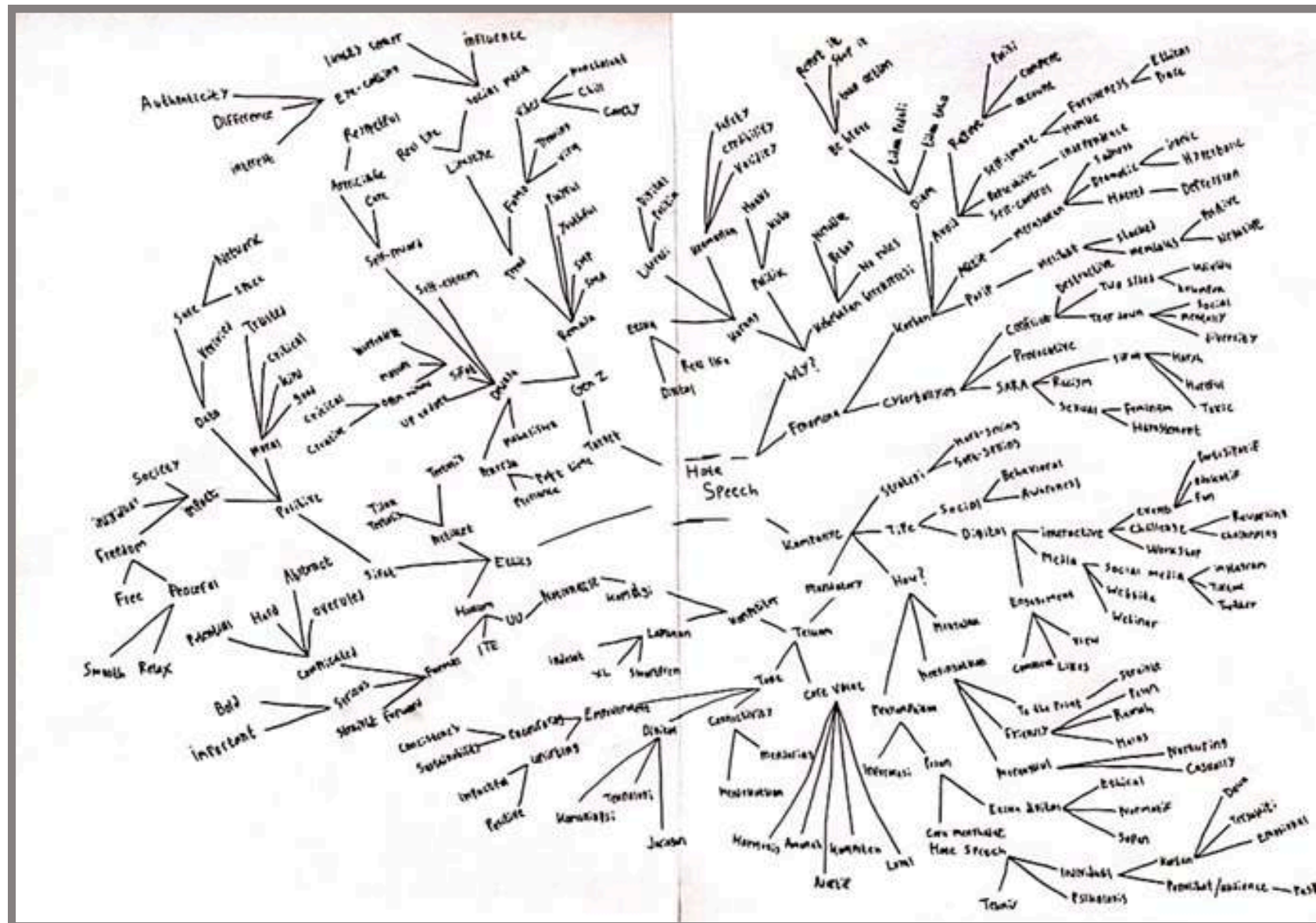
Perancangan Kampanye Digital bagi Remaja Aktif Media Sosial dalam Menghadapi Hate Speech berisi netiket bagi remaja dalam menghadapi ujaran kebencian di media sosial tanpa membalas dengan kebencian.

Perancangan media kampanye dibuat berdasarkan tahapan AISAS. Perancangan media sebatas bagi audiens sebagai pengguna media sosial.

Media

Perancangan Kampanye memanfaatkan media digital sebagai media utama, platform instagram sebagai media penyampaian pesan dan konten kampanye, Microsite sebagai media informasi menyeluruh mengenai topik kampanye dan Booth deklarasi event kampanye sebagai media bagi audiens dalam melakukan partisipasi kampanye. Media sekunder yang dirancang berupa merchandise, stationary, freebies dan signage.

MINDMAPPING



BRAINSTORMING

KEYWORDS

Dramatic

Kata Dramatis digunakan dalam penggambaran visual yang menunjukkan bahaya, dampak ataupun sebuah kondisi yang didapat sebagai seorang korban ujaran kebencian.

Encourage

Kata encourage berarti memberikan dorongan atau semangat. Dalam perancangan kampanye diperlukan sebuah ajakan bagi remaja untuk menuju hal positif.

Reflective

Kata reflective berarti pantulan pada cermin. Kata ini berguna agar audiens dapat bercermin, memahami posisi bahwa daripada membalas kebencian dengan kebencian ia merupakan pribadi yang lebih baik.

BRAINSTORMING **BIG IDEA & KONSEP**

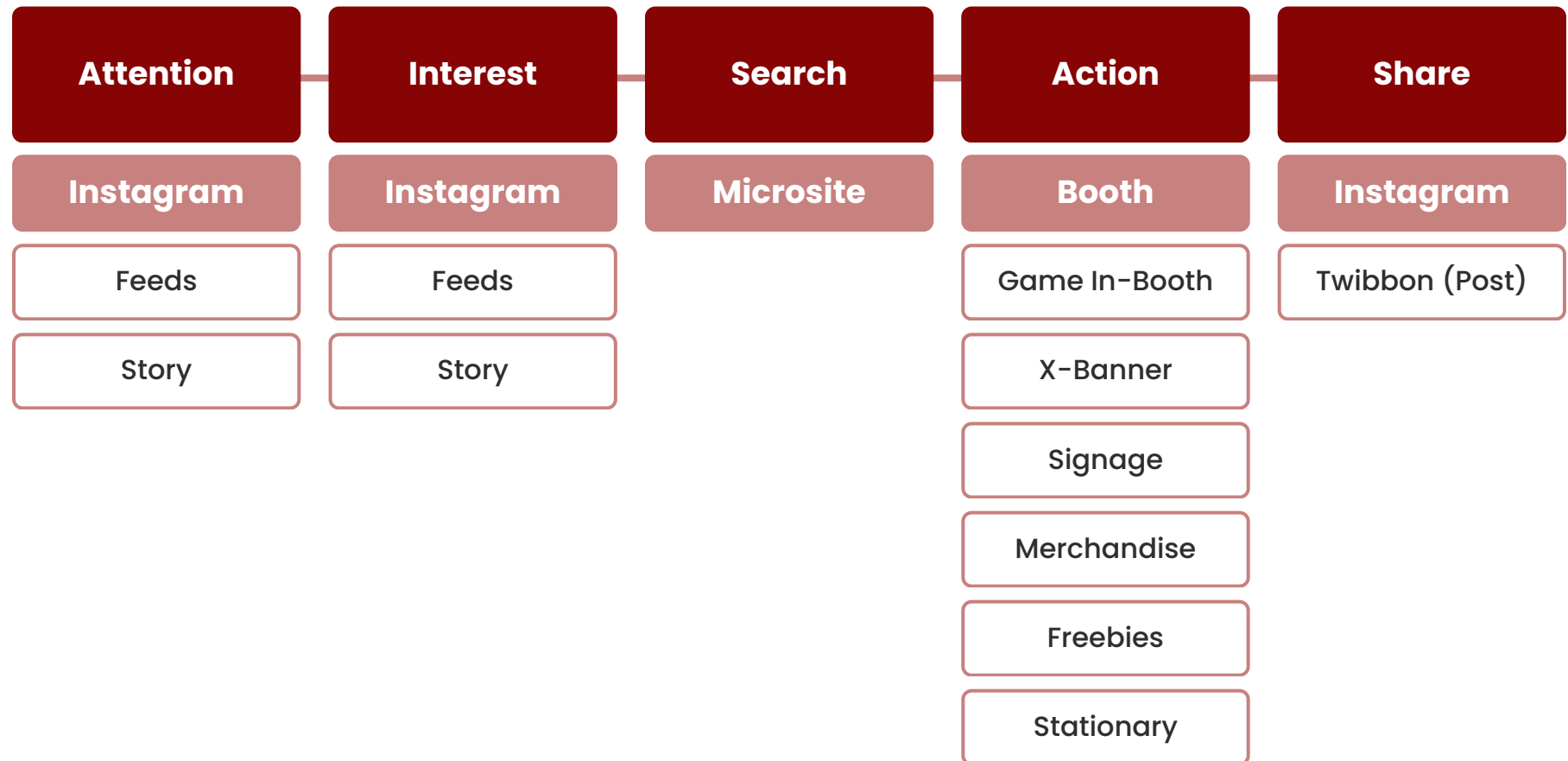


“Empathy Echoes Through The Dark”

Kalimat ini memiliki arti bahwa dengan berempati dapat menjadi penerang dalam gelap. Rasa empati sebagai sebuah cahaya kebaikan yang menjadi penerang bagi kegelapan yang berarti kebencian. Kalimat konsep dasar dari kampanye yaitu mengajak remaja untuk lebih berempati dan menjaga emosi ketika menghadapi ujaran kebencian di media sosial, dengan menunjukkan bahwa mereka bisa menjadi individu lebih baik tidak membalas kebencian dengan kebencian.

STRATEGY

AISAS MEDIA PLANNING



Signage, Merchandise, Freebies dan Stationary merupakan media sekunder

MOODBOARD

VISUAL REFERENCE



Penggunaan fotografi hitam putih dipilih untuk menekankan sisi emosional dan psikologis dan kesan dramatis dalam perancangan visual kampanye.

MOODBOARD

TYPOGRAPHY

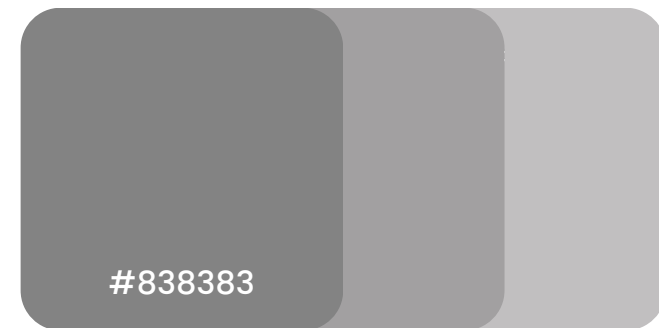
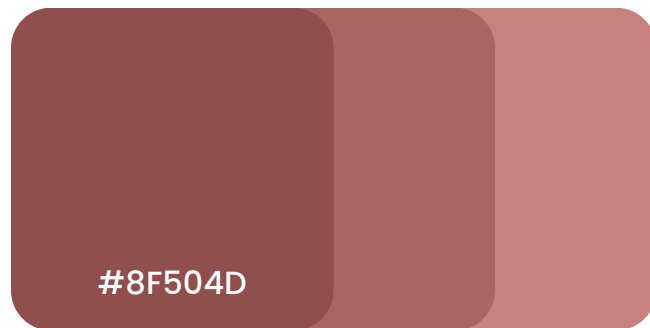
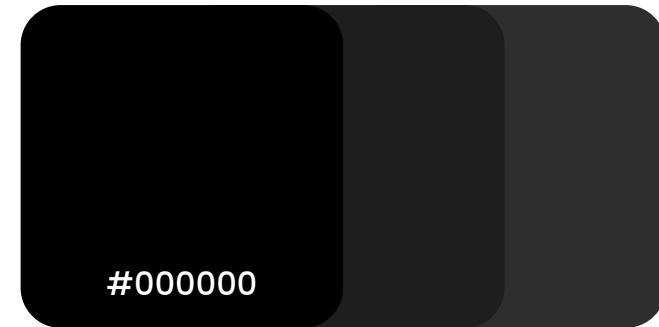
- **ANTON**
ANTON REGULAR
ANTON ITALIC

- **Poppins**
Poppins Bold
Poppins Semibold
Poppins Medium
Poppins Regular
Poppins Light

Penggunaan tipografi sans-serif diterapkan untuk menciptakan kesan modern dan mudah dibaca oleh audiens. Penulis memilih dua font yang berbeda dalam perancangan visual kampanye.

MOODBOARD

COLOR PALETTE



Palet warna hitam, merah monokrom dari merah gelap hingga merah terang yang digunakan sebagai palet warna utama. abu-abu terang dan putih sebagai warna sekunder.

KEY VISUAL



ATTENTION & INTEREST

INSTAGRAM FEEDS



Pada Tahap Attention, terdiri enam post teaser dan enam konten. Pada tahap interest, terdiri dari tiga konten edukasi kampanye, dua CTA untuk mengunjungi Microsite dan empat teaser event kampanye.

Media

- Through The Line (TTL)

Placement

- Instagram Post (Feeds)

Specification

- RGB Color Profile
- 4:5 Ratio
- 1080 x 1350px
- 300 PPI

FEEDS ATTENTION

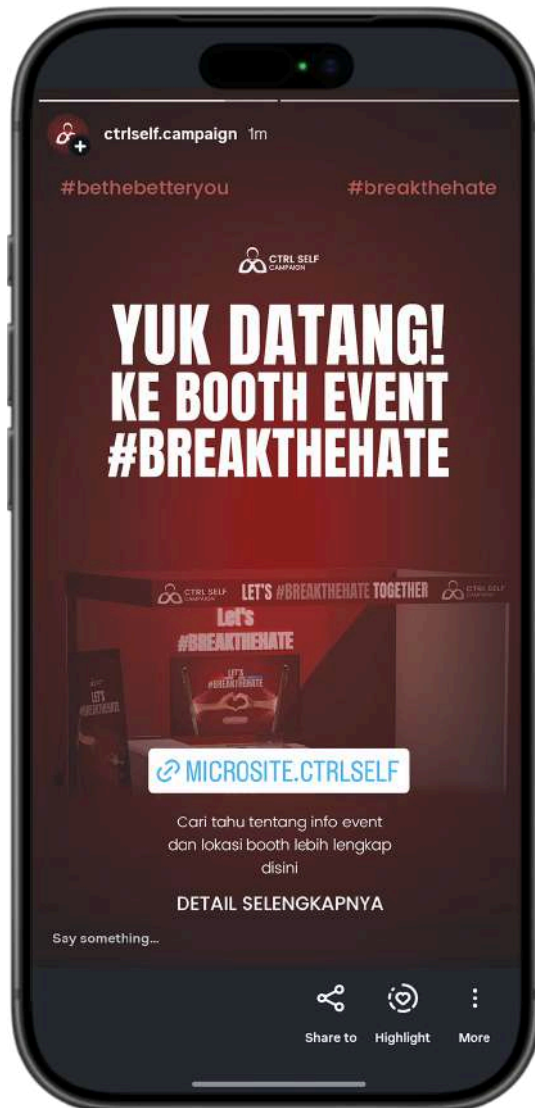


FEEDS INTEREST



ATTENTION & INTEREST

INSTAGRAM STORY



Pada tahap attention, Story berisi CTA mengunjungi akun Instagram. Pada tahap interest story bertujuan untuk CTA ke microsite untuk melihat info lengkap mengenai event kampanye.

Media

- Through The Line (TTL)

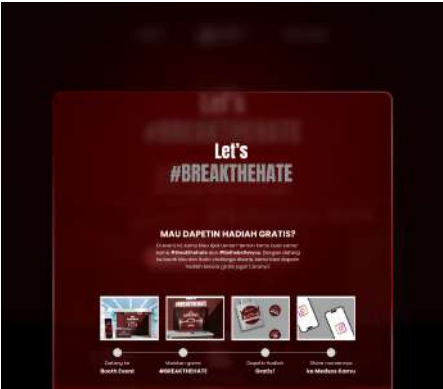
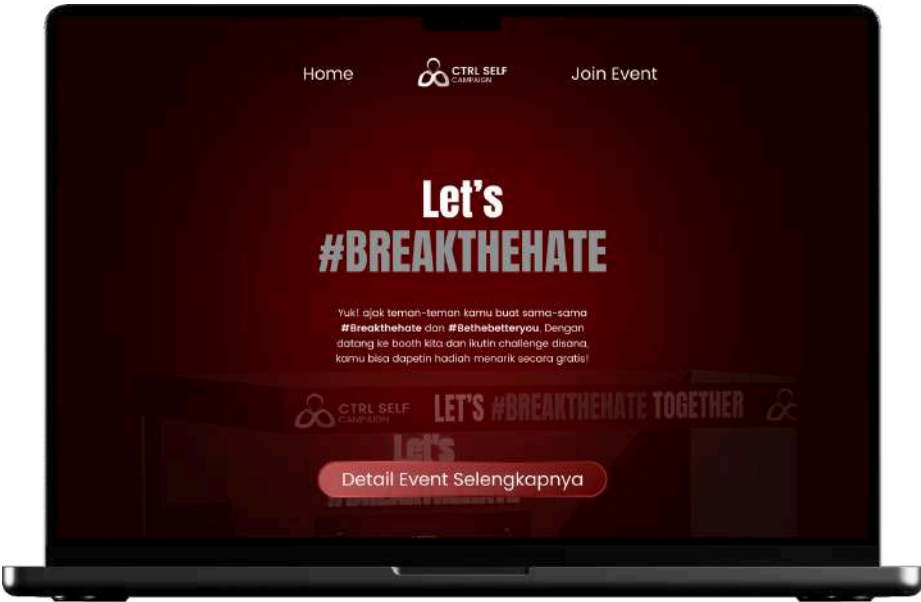
Placement

- Story (15 Detik)

Specification

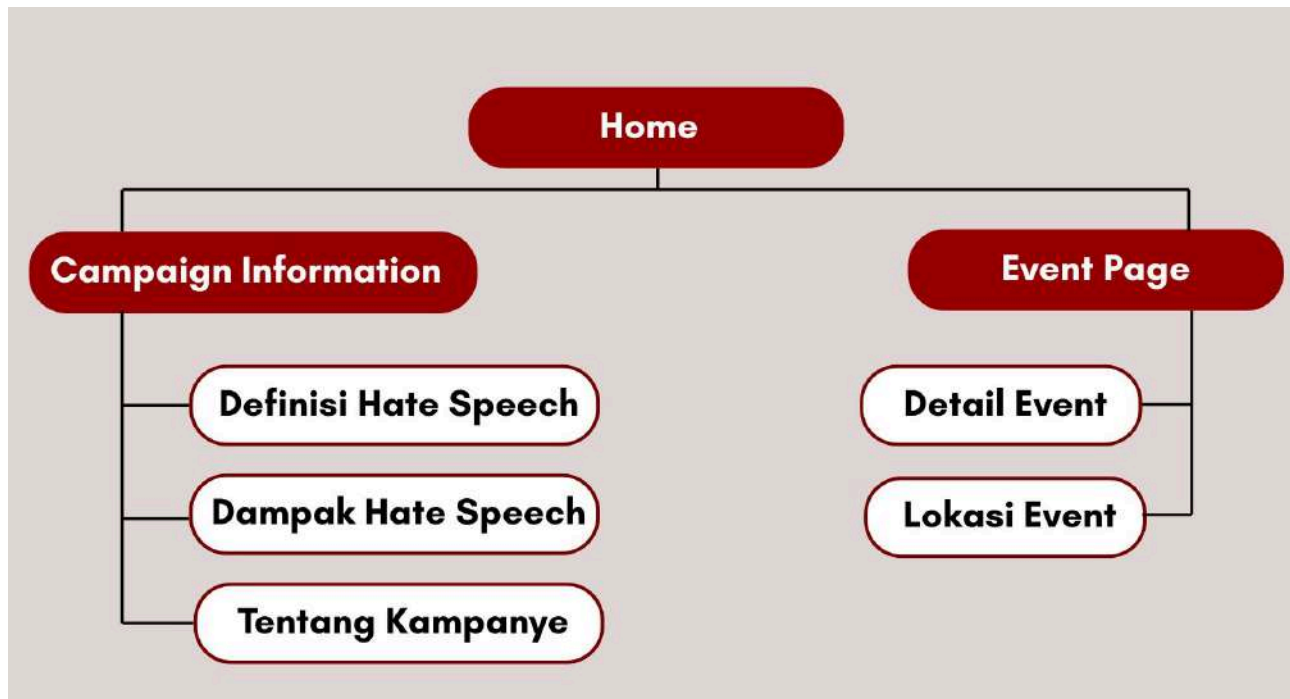
- RGB Color Profile
- 9:16 Ratio
- 1080 x 190 px
- 300 PPI

SEARCH
MICROSITE



MICROSITE SPECIFICATION

SITEMAP MICROSITE



Microsite terdiri dari dua halaman utama, homepage dan koin event page. Microsite berisi informasi tentang topik, identitas kampanye dan informasi mengenai event kampanye.

Media

- Through The Line (TTL)

Placement

- Web Microsite

Specification

- RGB Color Profile
- 16:9 Ratio
- Desktop: 3024 x 1964 px (Macbook Pro 14 inch)
- 300 PPI

QR TO MICROSIRE

QR MICROSITE

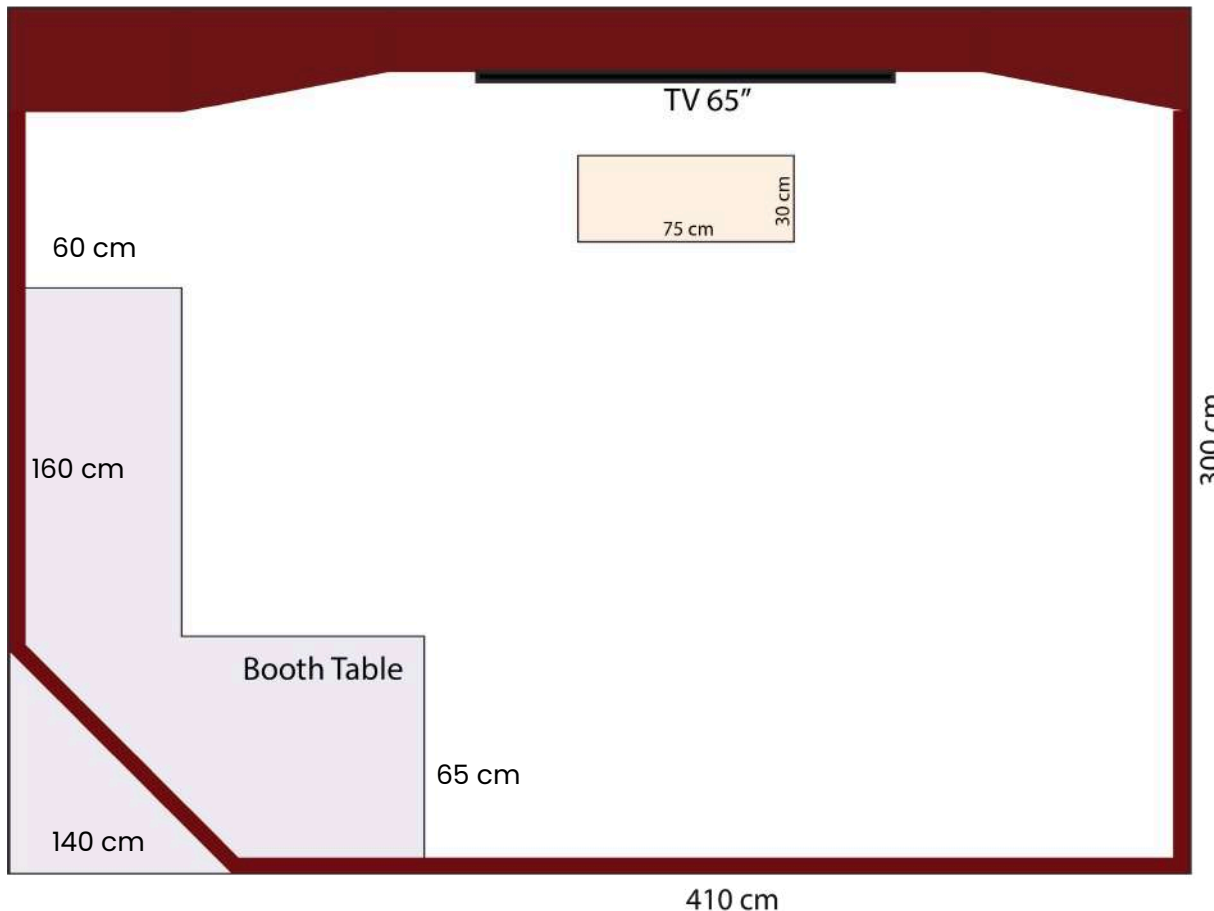


ACTION BOOTH EVENT



BOOTH SPECIFICATION

UKURAN BOOTH



Placement

- Booth (campus Lobby)

Media

- Bellow The Line (BTL)

Booth Component

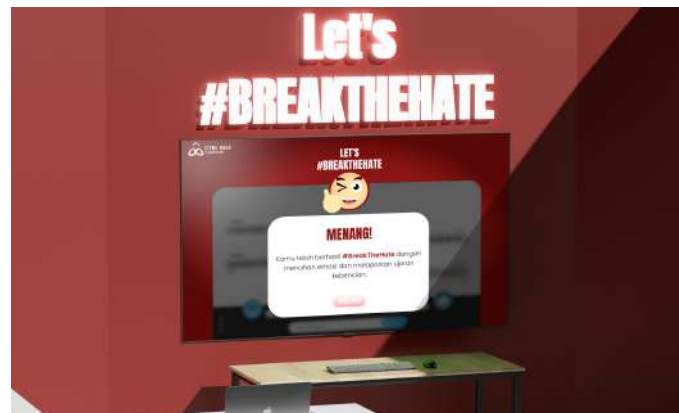
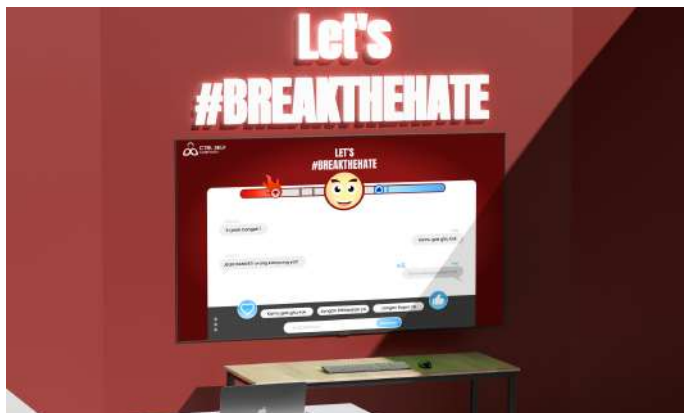
- TV 65" (Game)
- Meja Kecil 75 x 30cm
- Meja Booth 140 x 160 cm
- X-Banner 60 x 160 cm

Booth Size

- Tinggi: 250cm
- Lebar: 300cm
- Panjang: 410cm

BOOTH IN-GAME SPECIFICATION

LAYAR GAME



Media

- Digital (Game)

Placement

- TV (di dalam Booth)

Size

- Layar : 65 Inch
- RGB Color Profile
- 16:10 Ratio
- Resolution 1920 x 1200px
- 300 PPI

ACTION (MEDIA SEKUNDER)

MERCHANDISE



Media

- Bellow The Line (BTL)

Placement

- Merchandise (dalam Booth)

Material

- Kanvas 12 Oz 355 gsm
- Warna Putih (Broken White)

Size

- Totebag : 30 x 35 cm
- Frame Graphic A4
- Graphic size : 21 x 21 cm

ACTION (MEDIA SEKUNDER)

FREEBIES



Media

- Bellow The Line (BTL)

Placement

- Freebies (dalam Booth)

Material

- Double Wall Stainless Steel
- Food Grade PP Plastic Cap

Size

- Tumbler 12 Oz
- 7,4 x 22 cm



Media

- Bellow The Line (BTL)

Placement

- Freebies (dalam Booth)

Material

- Rubber Base
- Fabric Cloth

Size

- 2 mm
- 22 x 18 cm



ACTION (MEDIA SEKUNDER)

FREEBIES



Media

- Bellow The Line (BTL)

Placement

- Freebies (dalam Booth)

Material

- Inject Paper
- Alumunium Putih (Belakang)
- Laminating Glossy

Size

- 5 x 5 cm

ACTION (MEDIA SEKUNDER)

STATIONARY & SIGNAGE



Media

- Bellow The Line (BTL)

Placement

- Stationry(dalam Booth)

Material

- Soft Cover Spiral
- Art Carton 260 gsm
- Laminating Doff
- HVS Plain (Isi

Size

- Notebook A5
- 148 x 210 mm



Media

- Bellow The Line (BTL)

Placement

- Area Kampus

Material

- Art Carton 310 gsm
- Laminating Doff

Size

- Paper A3
- 29,7 x 42 cm

SHARE

TWIBBON INSTAGRAM



Twibbon pada tahap share digunakan untuk audiens mengunggah pengalaman saat berpartisipasi di booth kampanye. Setelah post, audiens akan mendapat freebies di booth kampanye.

Media

- Through The Line (TTL)

Placement

- Instagram Post (Feeds)

Specification

- RGB Color Profile
- 4:5 Ratio
- 1080 x 1350px
- 300 PPI



TERIMA KASIH

