016/DKV/FKOM-UNIKU/SKR/2024

DESAIN KAMPANYE BAHAYA JUDI *ONLINE* MELALUI ILUSTRASI DIGITAL

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1

Oleh

Muhamad Fadhil Fahrianto

20201810023

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KUNINGAN

2024

LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN

DESAIN KAMPANYE BAHAYA JUDI *ONLINE* MELALUI ILUSTRASI DIGITAL

Disusun Oleh

Muhamad Fadhil Fahrianto

20201810023

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1

Naskah Skripsi ini telah dibimbingkan kepada para pembimbing sesuai dengan SK bimbingan Skripsi di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada:

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Kamis

Tanggal Bulan Tahun : 20 Juni 2024

DOSEN PEMBIMBING :

Pembimbing 1	**Pembimbing 2**
Elin Herlina, M.I.Kom.	**Azhar Natsir Ahdiyat, S.Pd., M.Ds.**
NIK. 410105920230	**NIK. 410102950255**

Mengetahui / Mengesahkan :

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual S1

Jerry Doumald Rahajaan, M.Sn.
NIK . 410 107 740 228

LEMBAR PENGUJIAN

DESAIN KAMPANYE BAHAYA JUDI *ONLINE* MELALUI ILUSTRASI DIGITAL

Disusun Oleh

Muhamad Fadhil Fahrianto

20201810023

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1

Naskah Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji dan Penelaah Sidang Skripsi di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Kamis

Tanggal : 20 Juni 2024

DOSEN PENGUJI :

Penguji I	Penguji II	Penguji III
Elin Herlina, M.I.Kom.	**Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.**	**Roni Nursyamsu, M.Pd.**
NIK. 410105920230	**NIK. 410 107 740 228**	**NIK. 41038051253**

Mengetahui/Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Komputer	Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual S1
Tito Sugiharto M.Eng.	**Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.**
NIK. 41038101348	**NIK. 410 107 740 228**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Muhamad Fadhil Fahrianto
NIM	: 20201810023
Tempat, Tanggal lahir	: Kuningan, 23 September 2000
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi	: Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi** dengan judul sebagai berikut :

Judul : **DESAIN KAMPANYE BAHAYA JUDI *ONLINE* MELALUI ILUSTRASI DIGITAL**

Dosen Pembimbing 1 : Elin Herlina, M.I.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Azhar Natsir Ahdiyat, S.Pd.,M.Ds.

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 20 Juni 2024
Yang menyatakan,



Muhamad Fadhil Fahrianto

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Desain Kampanye Bahaya Judi Onlne Melalui Ilustrasi Digital" beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 20 Juni 2024
Yang membuat pernyataan,



Muhamad Fadhil Fahrianto

MOTTO dan PERSEMBAHAN

“Berani bermimpi besar, berani untuk gagal, dan berani bangkit lagi.”

Desain Kampanye Bahaya Judi *Online* Melalui Ilustrasi Digital

Muhamad Fadhil Fahrianto, Elin Herlina, M.I.Kom, Azhar Natsir Ahdiyat, S.Pd., M.Ds

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer,Universitas Kuningan

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512

20201810023@uniku.ac.id, elin.herlina@uniku.ac.id, azhar.natsir@uniku.ac.id

Abstrak

Perjudian, termasuk judi *online*, semakin populer di kalangan masyarakat dunia, termasuk di Indonesia. Kelompok usia yang paling rentan mengalami kecanduan judi *online* secara khusus adalah remaja, dengan ancaman bahaya mengalami depresi dan kecemasan. Berangkat dari hal tersebut, diperlukan sebuah upaya untuk mengurangi praktik perjudian *online*, salah satunya melalui kampanye. Penelitian ini bertujuan untuk merancang konsep, memvisualisasikan, serta mengimplementasikan kampanye bahaya judi *online* melalui ilustrasi digital untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, khususnya remaja. Metode penelitian meliputi observasi, wawancara, studi literatur, dan kuesioner. Analisis data dilakukan menggunakan metode 5W+2H, sedangkan penyelesaian masalah menggunakan *Design Thinking*. Hasil pengujian poster kampanye yang berupa kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar responden menganggap poster kampanye bahaya judi *online* efektif dalam meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya menghindari judi *online* serta meningkatkan kesadaran akan bahayanya. Keberhasilan kampanye ini dapat dilihat yang dibuktikan dengan mayoritas responden memberikan tanggapan setuju atau sangat setuju, yang terlihat dari nilai rata-rata di atas angka 4 pada berbagai aspek yang diukur dalam kuesioner.

Kata Kunci: Judi *Online*, Remaja, Kampanye, Poster, Ilustrasi Digital

Design of Online Gambling Danger Campaign Through Digital Illustration

Muhamad Fadhil Fahrianto, Elin Herlina, M.I.Kom., Azhar Natsir Ahdiyat, S.Pd., M.Ds.
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer,Universitas Kuningan
Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512
20201810023@uniku.ac.id, elin.herlina@uniku.ac.id, azhar.natsir@uniku.ac.id

Abstract

Gambling, including online gambling, is increasingly popular among the global community, including in Indonesia. The age group that is most vulnerable to online gambling addiction is specifically teenagers, with the danger of experiencing depression and anxiety. Based on this, an effort is needed to reduce the practice of online gambling, one of which is through a campaign. This research aims to design concepts, visualize, and implement a campaign on the dangers of online gambling through digital illustrations to increase public awareness, especially teenagers. The research methods include observation, interviews, literature studies, and questionnaires. Data analysis was conducted using the 5W+2H method, while problem solving used Design Thinking. The results of testing the campaign poster in the form of a questionnaire showed that most respondents considered the campaign poster for the dangers of online gambling effective in increasing understanding of the importance of avoiding online gambling and increasing awareness of its dangers. The success of this campaign can be seen as evidenced by the majority of respondents giving an agree or strongly agree response, which can be seen from the average score above 4 on the various aspects measured in the questionnaire.

Keywords*: Online Gambling, Teenagers, Campaign, Poster, Digital Illustration.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul skripsi yang peneliti ambil adalah **"Desain Kampanye Bahaya Judi *Online* Melalui Ilustrasi Digital" .**

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga skripsi dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Dikdik Harjadi, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Ibu Elin Herlina, M.I.Kom. selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
5. Bapak Azhar Natsir Ahdiyat, S.Pd., M.Ds., selaku Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Orang tua yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
7. "Barudak Kami" yang selalu support.
8. SVAKA SPACE/KOPI IU/ZEKHOS yang sudah menjadi tempat untuk mengerjakan skripsi dan juga berkumpul bersama teman-teman.
9. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.

10. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari skripsi ini masih kurang dari kata sempurna, sehingga kritik serta saran yang membangun dari semua pihak selalu diterima. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih

Kuningan, 20 Juni 2024

Peneliti.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN
LEMBAR PENGUJIAN
SURAT PERNYATAAN
PERNYATAAN ORIGINALITAS
MOTTO dan PERSEMBAHAN
ABSTRAK i
ABSTRACT ii
KATA PENGANTAR iii
DAFTAR ISI v
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 4
1.3 Rumusan Masalah 4
1.4 Tujuan Perancangan 4
1.5 Batasan Lingkup Perancangan 4
1.6 Manfaat Perancangan 5
1.7 Metode Perancangan 6
1.7.1 Teknik Pengumpulan Data 6
1.7.2 Metode Analisis Data 7
1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah 9
1.7.4 Kerangka Perancangan 11
1.8 Sistematika Penulisan 12
BAB II LANDASAN TEORETIS 14
2.1 Perjudian 14
2.1.1 Unsur Perjudian 15
2.1.2 Bentuk perjudian 15

2.2 Judi *online* 16
2.2.1 Sejarah dan perkembangan judi *online* 17
2.2.2 Jenis-jenis judi *online* 18
2.2.3 Faktor penyebab terjadinya perjudian 21
2.2.4 Istilah-istilah dalam permainan judi *online* 22
2.2.5 Dampak negatif judi *online* 24
2.3 Judi *Slot* 24
2.3.1 Sejarah dan perkembangan judi *Slot* 25
2.4 Kampanye 26
2.4.1 Ciri dan sifat kampanye 26
2.4.2 Jenis-jenis kampanye 26
2.4.3 Fungsi dan tujuan kampanye 27
2.4.4 Media Kampanye 28
2.5 *Wheat paste* 30
2.6 Desain Komunikasi Visual 31
2.6.1 Elemen-elemen desain komunikasi visual 32
2.6.2 Prinsip-prinsip desain 50
2.7 Ilustrasi Digital 52
2.8 Gaya Visualisasi 52
2.9 Tinjauan Perancangan Terdahulu 60
2.10 Kerangka Teoretis 62
BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN 63
3.1 Data dan Objek Perancangan 63
3.1.1 Data Primer 63
3.1.2 Data Sekunder 71
3.1.3 Objek Perancangan 73
3.2 Hasil Analisis Data 74
3.3 Konsep Kreatif 75
3.3.1 Tujuan Kreatif 75
3.3.2 Strategi Kreatif 75
3.4 Konsep Visual 76

3.4.1 Teknik Visualisasi 76
3.4.2 Gaya Visualisasi 77
3.4.3 Elemen Visual 80
3.4.4 Referensi Verbal 82
3.5 Konsep Media 84
3.5.1 Target Audiens 84
3.5.2 Media Utama 87
3.5.3 Media Penunjang 88
3.5.4 Jadwal Perancangan 93
3.5.5 Biaya Perancangan 94
BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN 95
4.1 Pengolahan Ide 95
4.1.1 Konten Pembahasan 95
4.1.2 Tema 97
4.1.3 Identitas Kampanye 97
4.2 Eksekusi Visual 98
4.2.1 Tahapan Visualisasi 98
4.3 Penerapan pada Media 117
4.4 Tahapan Sesudah Perancangan 121
BAB V PENUTUP 130
5.1 Simpulan 130
5.2 Saran 131
DAFTAR PUSTAKA 133
Riwayat Hidup *(Curriculum Vitae)* 139
Lampiran (*Appendices*) 141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahapan Design Thinking 10
Gambar 1. 2 Gambar Kerangka Perancangan 11
Gambar 2. 1 Contoh permainan judi blackjack.....19
Gambar 2. 2 Contoh permainan menebak skor pertandingan sepakbola (Sports Betting).....19
Gambar 2. 3 Contoh permainan poker *online* 20
Gambar 2. 4 Contoh permainan judi *Slot online*.....20
Gambar 2. 5 Contoh Permainan Judi Lotre.....21
Gambar 2. 6 Contoh *Wheat Paste* Poster 31
Gambar 2. 7Contoh Gambar Weat paste cut out karya Quint di Jl. Mangkubumi Yogyakarta 31
Gambar 2. 8 Skema Warna Primer 40
Gambar 2. 9 Skema Warna Sekunder 41
Gambar 2. 10 Skema Warna Tersier 41
Gambar 2. 11 Skema Warna Netral 42
Gambar 2. 12 Skema Kontras Komplementer 42
Gambar 2. 13 Skema Kontras Split Komplementer.....43
Gambar 2. 14 Skema Kontras Triad Komplementer.....43
Gambar 2. 15 Skema Kontras Tetrad Komplementer.....44
Gambar 2. 16 Skema Warna Panas dan Dingin 44
Gambar 2. 17 *Big Type Layout* 49
Gambar 2. 18 *Picture Window Layout*.....49
Gambar 2. 19 *Circus Layout*.....50
Gambar 2. 20 Gaya Kartun 52
Gambar 2. 21 Gaya Semi-realis karya Anditya Dita (Poison Project).....53
Gambar 2. 22 Gaya Realis 54
Gambar 2. 23 Gaya Seni Murni oleh Iannocent.....54
Gambar 2. 24 Gaya Jepang (manga).....55
Gambar 2. 25 Gaya Amerika 55

Gambar 2. 26 Contoh penggunaan bahasa Estetik *Pastiche* pada Karya Vincent Van Gogh 56
Gambar 2. 27 Contoh penggunaan bahasa Estetik Parodi pada Karya Monalisa ..57
Gambar 2. 28 Contoh penggunaan bahasa Estetik *Camp* karya Monez 58
Gambar 2. 29 Contoh penggunaan bahasa Estetik *Skizofrenia* 59
Gambar 2. 30 Bagan Kerangka Teoretis 62
Gambar3. 1 Daftar Peringkat Negara Dengan Pemain Judi Slot Dan Gacor 64
Gambar3. 2 Game Sweet Bonanza dari Pragmatic Play 64
Gambar3. 3 Game Slot Pragmatic Play dalam situs judi *online* ALEXABET88 .65
Gambar3. 4 Diagram jenis iklan judi *online* yang paling sering dijumpai 66
Gambar3. 5 Contoh Desain Iklan Judi Slot (1) 67
Gambar3. 6 Contoh Desain Iklan Judi *Slot (*2) 67
Gambar3. 7 Contoh Desain Iklan Judi *Slot* (3) 67
Gambar3. 8 Simbol dalam game *Slot Gate of Olympus* 68
Gambar3. 9 Simbol SCATTER dalam *Game Slot Gate of Olympus* 69
Gambar3. 10 Simbol pengali pada permainan *Slot Gate of Olympus* 70
Gambar3. 11 Volatilitas yang tinggi dalam permainan *Slot Gate of Olympus* 70
Gambar3. 12Tampilan Permainan *Slot Online Pragmatic Play Starlight Princess* 71
Gambar3. 13 Tampilan Permainan *Slot Online Pragmatic Play Sweet Bonanza* ..71
Gambar3. 14 Dokumentasi wawancara dengan mantan penjudi, Z 1 72
Gambar3. 15 Dokumentasi Wawancara dengan Mantan Penjudi, Z 2 72
Gambar3. 16 Dokumentasi Wawancara dengan penjudi aktif, Z 3 72
Gambar3. 17 Referensi Gaya Visual Semi Realis 78
Gambar3. 18 Poster Surf Your Couch karya Jennifer Bae (Kiri), Poster Karya Aaron Von Freter (Kiri) 79
Gambar3. 19 Preside Jokowi KW dalam Iklan Shopee 80
Gambar3. 20 Foto Presiden Jokowi 80
Gambar3. 21 Referensi Ilustrasi Digital 80
Gambar3. 22 Tipografi Dalam Iklan Judi *Online* 81
Gambar3. 23 Referensi *Font, Gotham Font Family* 81

Gambar3. 24 (1) Objek Dalam iklan Judi *Online Slot,* (2) Referensi Pallete Warna 82
Gambar3. 25 Referensi Layout 82
Gambar3. 26 Referensi Penggunaan *Copywriting* (1) 83
Gambar3. 27 Referensi Penggunaan *Copywriting* (2) 83
Gambar3. 28 Area kampus 1 Universitas Kuningan (Koperasi Mahasiswa).....84
Gambar3. 29 Area Kampus 2 Universitas Kuningan dan sekitarnya.....85
Gambar3. 30 Jl. Aruji, Kuningan 85
Gambar3. 31 Komplek Stadion Mas'ud Wisnu Saputra 86
Gambar3. 32 Poster Wheat paste 88
Gambar3. 33 Contoh Pamflet.....89
Gambar3. 34 Contoh Kaos (T-shirt) 89
Gambar3. 35 Conth Pin.....90
Gambar3. 36 Contoh Sticker.....90
Gambar3. 37 Contoh Video Dokumentasi Kegiatan Wheat paste 91
Gambar3. 38 Contoh Totebag 91
Gambar3. 39 Contoh Topi.....92
Gambar 4. 1 Kisah Nyata Dari Dampak Negatif Judi *Online* Slot Yang Viral Di Berbagai Media (1) 96
Gambar 4. 2 Kisah Nyata Dari Dampak Negatif Judi *Online* Slot Yang Viral Di Berbagai Media (2) 96
Gambar 4. 3 Kisah Nyata Dari Dampak Negatif Judi *Online* Slot Yang Viral Di Berbagai Media (3) 96
Gambar 4. 4 Referensi Logo 98
Gambar 4. 5 Warna yang Dominan Digunakan dalam perancangan 98
Gambar 4. 6 Warna lainnya yang di gunakan dalam perancangan 98
Gambar 4. 7 Font yang digunakan, Gotham Font Family.....99
Gambar 4. 8 Referensi Objek Dalam Desain Poster 100
Gambar 4. 9 Ukuran Kanvas Poster Yang Akan di buat.....100
Gambar 4. 10 Tata Letak Objek Ilustrasi Digital 101
Gambar 4. 11 Sketsa Objek Ilustrasi Digital.....102

Gambar 4. 12 Inking Objek Ilustrasi Digital.....102
Gambar 4. 13 Coloring Poster Kampanye Bahaya Judi *Online*.....103
Gambar 4. 14 Teks dalam Poster Kampanye Bahaya Judi *Online* 103
Gambar 4. 15 Logo Sebagai Identitas Kampanye dan Kode Warna Yang Di Gunakan 104
Gambar 4. 16 QR Code dalam Poster Kampanye Bahaya Judi *Online* 104
Gambar 4. 17 Hasil Akhir Desain Poster Poster Kampanye Bahaya Judi *Online* 105
Gambar 4. 18 Hasil Akhir Poster 1 107
Gambar 4. 19 Hasil Akhir Poster 2 109
Gambar 4. 20 Hasil Akhir Poster 3 111
Gambar 4. 21 Layout Konsep Pamflet.....113
Gambar 4. 22 Desain Pamflet 113
Gambar 4. 23 Layout T-shirt.....114
Gambar 4. 24 Desain T-shirt.....114
Gambar 4. 25 Desain Pin Button.....114
Gambar 4. 26 Ukuran Desain Sticker 115
Gambar 4. 27 Urutan Alur Video Dokumentasi 115
Gambar 4. 28 Ukuran Desain pada Totebag.....116
Gambar 4. 29 Ukuran dan Desain pada Topi.....116
Gambar 4. 30 Penerapan Media Utama 117
Gambar 4. 31 Penerapan Media Penunjang, Pamflet.....118
Gambar 4. 32 Penerapan Media Penunjang, T-shirt 118
Gambar 4. 33 Penerapan Media Penunjang, Pin.....119
Gambar 4. 34 Penerapan Media Penunjang, Sticker.....119
Gambar 4. 35 Penerapan Media Penunjang, Video Dokumentasi 120
Gambar 4. 36 Penerapan Media Penunjang, Totebag 120
Gambar 4. 37 Penerapan Media Penunjang, Topi.....121
Gambar 4. 38 Penerapan Poster Wheat Paste di Kampus 2 Universitas Kuningan dan Sekitarnya.....122

Gambar 4. 39 Penerapan Poster Wheat Paste di Kampus 2 Universitas Kuningan dan Sekitarnya.....122
Gambar 4. 40 Penerapan Poster Wheat Paste di Jl. Aruji, Kuningan 123
Gambar 4. 41 Penerapan Poster Wheat Paste di komplek Stadion Mas'ud Wisnu Saputra.....123
Gambar 4. 42 Usia responden 124
Gambar 4. 43 Pengalaman melihat iklan judi slot 124

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Psikologi Warna.....48
Tabel 2. 2 Tabel Tinjauan Perancangan Terdahulu 60
Tabel 2. 3 Tabel Analisis Data 5W+2H.....74
Tabel 3. 1 Jadwal Perancangan 93
Tabel 3. 2 Tabel Rencana Anggaran Biaya Perancangan 94
Tabel 4. 1 Objek Visual Parodi.....105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan 141
Lampiran 2 Kartu Bimbingan 142
Lampiran 3 Tabel Rangkuman Hasil Wawancara 143
Lampiran 4 Lembar Pengesahan Bimbingan dan Pengujian SHP 147
Lampiran 5 Tanggapan responden dalam memahami elemen pada poster kampanye 148
Lampiran 6 Tanggapan responden mengenai kombinasi warna yang digunakan dalam poster kampanye.....149
Lampiran 7 Tanggapan responden mengenai relevansi antara gambar dan teks dengan pesan kampanye.....150
Lampiran 8 Tanggapan responden mengenai kejelasan dan kemudahan dalam memahami penggunaan bahasa dalam poster kampanye.....151
Lampiran 9 Lembar Saran Perbaikan Skripsi 152