

**Perancangan Kampanye Sosial Peran Komunitas  
*Game Online* Sebagai Wadah Interaksi Sosial  
Pemain Remaja di Kota Palembang**



**LAPORAN**

Tugas Akhir Karya  
Prodi Desain Komunikasi Visual  
Minat Utama Desain Komunikasi Visual

**Muhammad Syafiq**  
NIM 2020 620 046

**UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI  
PALEMBANG  
2024**

## HALAMAN PENGESAHAN

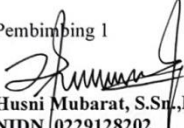
HALAMAN PENGESAHAN  
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA  
**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PERAN KOMUNITAS  
GAME ONLINE SEBAGAI WADAH INTERAKSI SOSIAL PEMAIN  
REMAJA DI KOTA PALEMBANG**

Diajukan oleh,

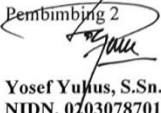
**Muhammad Syafiq**  
NIM. 2020620046

Telah dipertahankan pada tanggal 6 Agustus 2024  
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

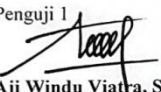
Pembimbing 1

  
**Husni Mubarat, S.Sn.,M.Sn**  
NIDN. 0229128202


Pembimbing 2

  
**Yosef Yulus, S.Sn.,M.Sn**  
NIDN. 0203078701

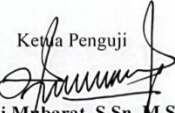
Penguji 1

  
**Aji Windu Viatra, S.Sn.,M.Sn**  
NIDN. 0221017901

Penguji 2

  
**Mukhsin Patriansah, M.Sn**  
NIDN. 0220058801

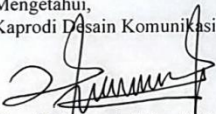
Ketua Penguji

  
**Husni Mubarat, S.Sn.,M.Sn**  
NIDN. 0229128202


Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Palembang, 16 Agustus 2024

Mengetahui,  
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual

  
**Husni Mubarat, S.Sn.,M.Sn**  
NIDN. 0229128202

Menyetujui,  
Dekan FIPB

  
**Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si.**  
NIDN. 0222028203

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Karya ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri.

## HALAMAN PERNYATAAN

### HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Syafiq

NIM : 2020620046

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tahun Akademik : 2023/2024

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya desain dan pertanggungjawaban tertulis dengan judul :

**“PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PERAN KOMUNITAS *GAME*  
ONLINE SEBAGAI WADAH INTERAKSI SOSIAL PEMAIN REMAJA DI  
KOTA PALEMBANG”**

Adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiatisme atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari ditemukan suatu jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Palembang, 15 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Muhammad Syafiq

NPM : 2020620046

## **KATA PENGANTAR**

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, marilah kita mengucapkan puji syukur atas rahmat dan karunia yang telah mengantar perancang dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir. Segala telah perancang upayakan, dibantu oleh banyak pihak yang turut dalam membantu penyusunan proposal ini. Lalu, Perancang mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. H. Marzuki Alie, SE., M.M, selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri.
2. Dr. Sumi Amariena Hanim, ST., MT., IPM., ASEAN Eng., selaku Wakil Rektor I Universitas Indo Global Mandiri.
3. Dr. H. Junaini, M.M. selaku Wakil Rektor II Universitas Indo Global Mandiri.
4. Prof. Erry Yulian T. Adesta., PhD., selaku Wakil Rektor III Universitas Indo Global Mandiri.
5. Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri,
6. Selaku Kepala Prodi Desain Komunikasi Visual dan Dosen Pembimbing, Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn, atas bimbingannya.
7. Dosen Pembimbing, Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn, yang telah memberikan bimbingan dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir ini.

Perancang juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada ummi dan ayah tercinta yang telah mendukung perancangan ini baik secara batin maupun finansial. Tidak lupa perancang juga berterimakasih yang sebesar besarnya kepada Syarif Hidayatullah, Febriyansyah, Tegar Febriansyah, Muhammad Iqbal, M. Dzaky Habiburrahman, M. Fakhri Ramadhani, M. Septian Adi Kuncoro, Wahyu Iswandi, M. Seno Ibrahim Effendi, M. Ihsan Nugraha, Desi Fitria, Amanda Adelia, Michelle Natania Febrita, Amalia Ainunnisa, Tiara Rizali Zahra sebagai teman-teman terkasih yang telah memberikan dukungan serta bantuan dalam perancangan ini.

Penutup, perancang berharap Proposal Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca, serta perancang sangat mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan ke depannya.

Palembang, Maret 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Syafiq', with a long horizontal stroke extending to the right.

Muhammad Syafiq

## ABSTRAK

Industri game online telah menjadi fenomena global yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial melalui komunitas di dalamnya, khususnya bagi remaja di Kota Palembang. Kampanye sosial ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja mengenai pentingnya peran komunitas game online sebagai wadah interaksi sosial yang positif, aman, dan mendukung. Dalam perancangan ini, metode Design Thinking digunakan untuk menciptakan berbagai media kampanye, seperti poster, motion graphic, dan merchandise, yang mampu menarik perhatian dan menyampaikan pesan secara efektif kepada target audiens. Dengan mengintegrasikan teori komunikasi visual, kampanye sosial, dan semiotika, kampanye ini dirancang untuk mendorong partisipasi aktif remaja dalam komunitas yang sehat, mengurangi perilaku negatif seperti cyberbullying, serta membantu mengubah persepsi masyarakat terhadap game online. Diharapkan, kampanye ini dapat menciptakan ekosistem game online yang lebih inklusif dan mendukung perkembangan sosial remaja di Kota Palembang.

**Kata Kunci :** game online, interaksi sosial, komunitas game, kampanye sosial, remaja, Palembang, Design Thinking.

## ABSTRACT

The online gaming industry has become a global phenomenon that fosters social interaction through its communities, especially for teenagers in Palembang City. This social campaign aims to raise awareness among teenagers about the importance of online gaming communities as a positive, safe, and supportive platform for social interaction. Using the Design Thinking method, this campaign design includes various media, such as posters, motion graphics, and merchandise, which are crafted to attract attention and effectively convey messages to the target audience. By integrating theories of visual communication, social campaigns, and semiotics, this campaign is designed to encourage active participation among teenagers in healthy communities, reduce negative behaviors like cyberbullying, and help shift public perception of online gaming. It is hoped that this campaign will create a more inclusive online gaming ecosystem that supports the social development of teenagers in Palembang City.

**Keywords :** online gaming, social interaction, gaming communities, social campaign, teenagers, Palembang, Design Thinking.

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Batasan Masalah.....	11
D. Tujuan Perancangan .....	11
E. Manfaat Perancangan .....	12
F. Kajian Ide Perancangan.....	15
1. Kajian Karya Terdahulu.....	15
2. Kajian Karya Sejenis .....	20
G. Metode Perancangan .....	23
1. <i>Empathize</i> .....	23
2. <i>Define</i> .....	24
3. <i>Ideate</i> .....	24



4.	<i>Prototype</i> .....	25
5.	<i>Test</i> .....	25
H.	Landasan Teori Perancangan.....	25
1.	Teori Desain Komunikasi Visual.....	25
2.	Teori Kampanye Sosial.....	27
3.	Teori Komunikasi .....	28
4.	Teori Semiotika.....	29
5.	Teori Estetika .....	30
6.	Teori Sosial.....	33
I.	Sistematika Perancangan.....	35
J.	Alur Pemikiran Perancangan.....	36
BAB II PENGOLAHAN DATA .....		37
A.	Identifikasi Data .....	37
1.	Gambaran Umum Kota Palembang .....	37
2.	Profil dan Karakteristik Remaja .....	39
3.	Sejarah dan Perkembangan <i>Game Online</i> .....	42
4.	Statistik Penggunaan <i>Game Online</i> di Kota Palembang.....	44
5.	Peran Komunitas <i>Game Online</i> .....	45
6.	Kebutuhan dan Tantangan Komunitas <i>Game Online</i> .....	48
7.	Data Wawancara .....	50
8.	Data Kuisisioner .....	66
B.	Analisa Data .....	70

1.	<i>What</i> .....	70
2.	<i>Why</i> .....	70
3.	<i>Who</i> .....	70
4.	<i>Where</i> .....	72
5.	<i>When</i> .....	72
6.	<i>How</i> .....	72
C.	Organisasi Pendukung .....	73
1.	Maximum .....	73
D.	Faktor Penghambat dan Pendukung .....	74
1.	Faktor Penghambat: .....	74
2.	Faktor Pendukung: .....	75
E.	Usulan Pemecahan Masalah .....	77
1.	Peningkatan Kesadaran dan Pendidikan: .....	77
2.	Pengembangan Konten Positif: .....	77
3.	Pembangunan Lingkungan yang Aman dan Dukungan Sosial: .....	77
4.	Kolaborasi dengan Pihak Terkait: .....	78
F.	Sintesis .....	79
BAB III KONSEP PERANCANGAN .....		80
A.	Perencanaan Kreatif .....	80
1.	Strategi Kreatif .....	80
2.	Program Kreatif .....	91

B.	Perencanaan Media.....	103
1.	Tujuan Media.....	103
2.	Strategi Media.....	104
3.	Pemilihan Media.....	105
4.	Khalayak Sasaran.....	121
5.	Panduan Media .....	122
6.	Program Media .....	123
7.	Biaya Media.....	124
BAB IV VISUALISASI DESAIN.....		126
A.	Logo.....	126
1.	<i>Idea Layout</i> .....	126
2.	<i>Rough Layout</i> .....	127
3.	<i>Comprehensive Layout</i> .....	128
4.	<i>Final Design</i> .....	128
B.	<i>Graphic Standard Manual</i> .....	129
1.	Filosofi Logo.....	129
2.	Komponen Logo .....	130
1.	Warna.....	130
2.	<i>Font</i> .....	131
3.	<i>Clear Space Area</i> .....	132
4.	Penggunaan Logo yang Salah.....	133
5.	Penggunaan Warna Logo.....	134

C.	Pre Media .....	135
1.	Poster .....	135
2.	X banner.....	138
3.	Brosur.....	140
4.	Katalog.....	143
D.	Main Media .....	147
1.	<i>Charging Corner</i> .....	147
2.	<i>Motion Graphic</i> .....	151
3.	<i>Challenge Card</i> .....	155
E.	Follow up Media .....	157
1.	<i>Keychain</i> .....	157
2.	Pin .....	161
3.	<i>Sticker Pack</i> .....	163
4.	<i>Mouse Pad</i> .....	166
5.	<i>Keycaps Keyboard</i> .....	168
6.	<i>Finger Glove</i> .....	171
7.	<i>T-shirt</i> .....	173
8.	<i>Phone Bag</i> .....	175
BAB V PENUTUP.....		177
A.	Kesimpulan.....	177
B.	Saran .....	179
DAFTAR PUSTAKA .....		181

LAMPIRAN .....	184
Lampiran 1 .....	184
Lampiran 2 .....	185
Lampiran 3 .....	186
Lampiran 4 .....	187

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Poster Digital “ <i>Social Benefits of Gaming Communities</i> ” .....	15
Gambar 1. 2 Poster Infografis “ <i>The Video Game Player Community</i> ” .....	17
Gambar 1. 3 Poster Infografis <i>Gamers</i> “ <i>Are Craving More Social Interaction</i> ” ..	18
Gambar 1. 4 <i>Motion Graphic</i> “ <i>Apakah Main Game Bisa Bikin Kita Pintar?</i> ” .....	20
Gambar 1. 5 Objek Model 3D .....	21
Gambar 1. 6 Poster <i>I NEED MORE SPACE</i> .....	22
Gambar 1. 7 Sistematika perancangan .....	35
Gambar 1. 8 Alur Pemikiran Perancangan .....	36
Gambar 2. 1 Logo Kota Palembang .....	37
Gambar 2. 2 Peta Kota Palembang .....	39
Gambar 2. 3 Wawancara bersama Misbah Zainul Mustofa S. Kom.....	51
Gambar 2. 4 Video chat via discord bersama Shin Denny Dahlan, S. Kom sebagai <i>founder</i> dari Maximum .....	55
Gambar 2. 5 Wawancara bersama Muhammad Iqbal .....	59
Gambar 2. 6 Wawancara bersama M. Dzaky Habiburrahman sebagai anggota dari <i>squad youngmoney</i> .....	62
Gambar 2. 7 Wawancara bersama M. Fakhri Ramadhani .....	63
Gambar 2. 8 Wawancara bersama Kemas Putra Misbah .....	64
Gambar 2. 9 Wawancara bersama Repin Farihin.....	65
Gambar 2. 10 Logo, deskripsi singkat, dan rules Maximum .....	73

Gambar 3. 1 <i>Game controller sebagai big idea</i> .....	80
Gambar 3. 2 <i>Gamepad</i> .....	82
Gambar 3. 3 <i>Joystick</i> .....	82
Gambar 3. 4 <i>Arcade Stick</i> .....	83
Gambar 3. 5 <i>Steering wheel</i> .....	84
Gambar 3. 6 <i>Motion Control</i> .....	84
Gambar 3. 7 <i>VR Controller</i> .....	85
Gambar 3. 8 <i>Mouse and Keyboard</i> .....	85
Gambar 3. 9 <i>Touchscreen</i> .....	86
Gambar 3. 10 <i>Flight Stick</i> .....	87
Gambar 3. 11 <i>Dance Pad</i> .....	87
Gambar 3. 12 <i>Light Gun</i> .....	88
Gambar 3. 13 <i>Console</i> .....	96
Gambar 3. 14 <i>ASWD keyboard</i> .....	96
Gambar 3. 15 <i>Neon light</i> .....	96
Gambar 3. 16 <i>Warna</i> .....	98
Gambar 3. 17 <i>Varino Font</i> .....	100
Gambar 3. 18 <i>Futuristic Design</i> .....	102
Gambar 4. 1 <i>Rough layout logo</i> .....	127
Gambar 4. 2 <i>Comprehensive layout logo</i> .....	128
Gambar 4. 3 <i>Final design logo Mabar</i> .....	128
Gambar 4. 4 <i>Logogram dan logotype</i> .....	130

Gambar 4. 5 Kode warna RGB dan CMYK dari logo Mabar.....	130
Gambar 4. 6 <i>Font</i> DEGUNFA .....	131
Gambar 4. 7 <i>Clear space area</i> logo Mabar.....	132
Gambar 4. 8 Penggunaan logo Mabar yang salah.....	133
Gambar 4. 9 Logo Hitam Putih dan <i>Grayscale</i> .....	134
Gambar 4. 10 <i>Rough layout</i> poster.....	135
Gambar 4. 11 <i>Comprehensive layout</i> poster .....	136
Gambar 4. 12 <i>Final Design</i> Poster .....	136
Gambar 4. 13 <i>Final design</i> poster .....	137
Gambar 4. 14 <i>Rough Layout X-banner</i> .....	138
Gambar 4. 15 <i>Comprehensive layout x-banner</i> .....	139
Gambar 4. 16 <i>Final design x-banner</i> .....	139
Gambar 4. 17 <i>Rough Layout</i> brosur .....	141
Gambar 4. 18 <i>Comprehensive layout</i> brosur.....	141
Gambar 4. 19 <i>Final design</i> brosur .....	142
Gambar 4. 20 <i>Rough layout</i> katalog.....	144
Gambar 4. 21 <i>Comprehensive layout</i> katalog .....	145
Gambar 4. 22 <i>Final Design</i> katalog .....	146
Gambar 4. 23 <i>Rough Layout Charging Corner</i> .....	148
Gambar 4. 24 <i>Comprehensive layout Charging Board</i> .....	149
Gambar 4. 25 <i>Comprehensive layout Charging Board</i> .....	149
Gambar 4. 26 <i>Final design Charging Board</i> .....	150
Gambar 4. 27 <i>Comprehensive layout motion graphic</i> .....	153



Gambar 4. 28 <i>Final Design motion graphic</i> .....	154
Gambar 4. 29 <i>Card Challenge rough layout</i> .....	155
Gambar 4. 30 <i>Comprehensive layout challenge card</i> .....	156
Gambar 4. 31 <i>Final Design Card Challenge</i> .....	156
Gambar 4. 32 <i>Rough layout key chain</i> .....	158
Gambar 4. 33 <i>Comprehensive layout key chain</i> .....	159
Gambar 4. 34 <i>Final design key chain</i> .....	160
Gambar 4. 35 <i>Rough layout pin</i> .....	161
Gambar 4. 36 <i>Comprehensive layout</i> .....	162
Gambar 4. 37 <i>Final design pin</i> .....	163
Gambar 4. 38 <i>Rough layout Sticker pack</i> .....	164
Gambar 4. 39 <i>Comprehensive layout sticker pack</i> .....	164
Gambar 4. 40 <i>Final design sticker pack</i> .....	165
Gambar 4. 41 <i>Rough layout mouse pad</i> .....	166
Gambar 4. 42 <i>Comprehensive layout mouse pad</i> .....	167
Gambar 4. 43 <i>Final design mouse pad</i> .....	167
Gambar 4. 44 <i>Rough layout keycap keyboard</i> .....	168
Gambar 4. 45 <i>Comprehensive layout keycaps keyboard</i> .....	169
Gambar 4. 46 <i>Final design keycaps keyboard</i> .....	170
Gambar 4. 47 <i>Rough layout finger glove</i> .....	171
Gambar 4. 48 <i>Comprehensive layout finger glove</i> .....	171
Gambar 4. 49 <i>Final Desain finger glove</i> .....	172
Gambar 4. 50 <i>Rough layout tshirt</i> .....	173

Gambar 4. 51 <i>Comprehensive layout tshirt</i> .....	173
Gambar 4. 52 <i>Final Desain T-shirt</i> .....	174
Gambar 4. 53 <i>rough layout Phone bag</i> .....	175
Gambar 4. 54 <i>Comprehensive layout Phone bag</i> .....	176
Gambar 4. 55 <i>Final design Phone bag</i> .....	176

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hasil wawancara bersama Misbah Zainul Mustofa .....	51
Tabel 2. 2 Hasil wawancara bersama Shin Denny Dahlan, S. Kom .....	55
Tabel 2. 3 Hasil wawancara bersama Muhammad Iqbal .....	60
Tabel 3. 1 Headline .....	92
Tabel 3. 2 Subheadline .....	93
Tabel 3. 3 Tagline .....	94
Tabel 3. 4 Panduan Media.....	122
Tabel 3. 5 Program Media.....	123
Tabel 3. 6 Biaya Media .....	124
Tabel 4. 1 Storyboard <i>motion graphic</i> .....	151

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Form bimbingan TA 1 .....	184
Lampiran 2. 1 Form bimbingan TA 2 .....	185
Lampiran 3. 1 Halaman revisi .....	186
Lampiran 4. 1 <i>Booth</i> pameran penulis .....	187
Lampiran 4. 2 Media – media perancangan .....	188
Lampiran 4. 3 Interaksi penulis dengan pengunjung <i>booth</i> . .....	189