

IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN

A. Tataran Lingkungan/Komunitas

1. Analisa Pengguna/Komunitas Karya

Pada perancangan kampanye sosial “Kenapa Aku” ditujukan kepada kalangan remaja muda dengan rentang usia antara 12 sampai dengan 24 tahun yang dimana itu didasari dengan kebiasaan generasi Z yang sering menggunakan internet yang dimana platform sosial media favorit yaitu Instagram, tercatat pada kuartal 2021 menurut survei We Are Social, ada 32,9% pengguna instagram perempuan dan pria 28,3%. Selain itu kecendrungan generasi Z itu sendiri adalah memiliki pemikiran terbuka dalam menyikapi sesuatu dan kritis. Lewat kampanye sosial ini diharapkan semua kalangan khususnya generasi Z dapat memahami isu yang sedang diangkat.

2. Kontribusi Pada Masyarakat

Pada perancangan kampanye “Kenapa Aku” lewat konten yang dapat memberikan informasi dan edukasi sebagai sarana penyampaian pesan tindakan perundungan siber/cyberbullying di media sosial. Selain itu penulis mengharapkan adanya kesadaran kepada target audiens yang dimana sadar atau tidak sadar beberapa diantaranya merupakan korban sekaligus pelaku perundungan siber di sosial media.

B. Tataran Sistem

1. Cara Kerja Karya

Kampanye sosial “Kenapa Aku” ini tersedia di beberapa media sosial, digunakan sebagai media penyampaian informasi dan edukasi sesuai dengan target audiens yang dituju terkait fenomena perundungan siber yang kerap terjadi media sosial. Setiap media yang digunakan memiliki fungsinya tersendiri, dalam pelaksanaannya konten kampanye

sosial ini dapat dilihat, dibaca dan digunakan sebagai media interaksi oleh para audiens.

2. Cara Penyebaran/Distribusi/Penempatan Karya

Pada penyebarannya, penempatan karya ditempatkan di beberapa platform yang dipilih, sebagaimana kampanye sosial ini dapat diketahui oleh para target audiens. Dalam proses pendistribusian kampanye sosial “kenapa aku” menggunakan ketiga platform yaitu Instagram, Youtube, Website Galeri FDSK dan menggunakan *hashtag* sebagai tanda untuk memperluas jangkauannya kepada masyarakat sehingga mudah diakses kapanpun karena menggunakan platform atau media *mainstream*.

C. Tataran Produk

1. Deskripsi Karya (Bentuk, Jenis, Variasi)

Perancangan kampanye sosial “Kenapa Aku” merupakan kampanye sosial sebagai upaya meningkatkan literasi bagi masyarakat dari bentuk tindakan perundungan siber/Cyberbullying dunia maya, khususnya di Media Sosial. Judul tersebut dipilih karena perancang ingin memberikan gambaran sisi atau perspektif dari korban *bullying*, karena sering kali

Judul tersebut dipilih karena perancang ingin memberikan gambaran sisi atau perspektif dari korban *bullying*, karena sering kali korban *bullying* bingung, sedih hingga pasrah. Perancang ingin setidaknya dapat menggambarkan hal – hal tersebut sehingga masyarakat dapat berempati, memberikan *awareness* terhadap dampak dari Tindakan *bullying* tersebut.

Adapun *tagline* dari kampanye sosial ini adalah *Menjadi Baik* yang dimana *tagline* tersebut digunakan sebagai sarana memberikan perhatian kepada audiens atau masyarakat untuk sama – sama tidak

mendukung tindakan *bullying* karena dapat mempermalukan hingga menyakiti korban dan pesan selanjutnya adalah menjadi masyarakat internet/netizen yang baik di internet. Kontribusi dari tagline tersebut adalah dapat digunakan sebagai hashtag agar mempermudah orang mencari kampanye ini di sosial media seperti Instagram dan bagian dari identitas kampanye.

Dalam kampanye sosial “Kenapa Aku” ini media yang dipilih merupakan media audio visual yang diunggah ke berbagai *platform* yang sudah direncanakan. *Platform* utama yang dipilih adalah yaitu YouTube yang dimana target audiens dapat melihat/menonton media utama yaitu media audio visual dalam bentuk Iklan Layanan Masyarakat.

Selanjutnya platform kedua yang digunakan adalah Instagram, Instagram digunakan sebagai media penyebaran informasi dan edukasi yang dimana disana target audiens disuguhkan konten – konten yang dapat menginformasikan terhadap fenomena yang diangkat. Konten tersebut dibagi beberapa kategori yang diantaranya adalah:

- a) Educational
Konten yang membahas tentang apa itu perundungan siber berdasarkan data dan fakta yang ada.
- b) Informative
Konten yang memberikan wawasan yang informatif terkait kebijaksanaan dalam berinternet.
- c) Persuade
Konten yang dapat „memicu” atau mempersuasif audiens untuk tidak melakukan tindakan tidak terpuji perundungan siber.

Kedua *platform* tersebut merupakan media *mainstream* digunakan oleh masyarakat Indonesia sehingga informasi dan pesan dapat mudah untuk diakses oleh semua kalangan dan oleh target audiens yang dituju.

2. Spesifikasi Teknis Karya

Pada perancangan kampanye sosial “Kenapa Aku” menggunakan media audio visual sebagai media utama yang diunggah di YouTube, selain itu ada konten – konten yang diunggah dalam *Feed Instagram* berukuran 1:1 atau 1080px X 1080px, 300dpi. Adapun spesifikasi media utama audio visual sebagai berikut:

- a) Format Video : Mp4
- b) Jenis Video : Iklan Layanan Masyarakat
- c) Ukuran Video : 16:9
- d) Durasi : 3:51

3. Desain Layout Karya



Gambar 2. Layout Instagram

(Sumber: Data Pribadi)

Dalam penataan layout konten Instagram perancangan kampanye sosial “Kenapa Aku” menggunakan kombinasi antara *real image* dan ilustrasi 3D

rendering. Dalam prosesnya layouting sudah ditentukan *color pallete*, *font* yang digunakan, dan penempatan logo di pojok kanan bawah dan kiri atas. Penataan ini bertujuan agar ilustrasi yang lebih ditonjolkan sekitar 80% dan 20% merupakan informasi pendukung berupa teks, sehingga pesan yang ingin disampaikan terlihat kontras.

D. Tataran Komponen

1. Konsep Visual

a. Logo



Gambar 3. Logo Kampanye Kenapa Aku

(Sumber: Data Pribadi)

Logo kampanye sosial “Kenapa Aku” memiliki konsep *keyboard* sebagai elemen *key visual*, menggunakan jenis font sans serif dan menerapkan prinsip desain yaitu *proximity* tersusun kalimat “Kenapa Aku” dan tombol *Enter* sebagai bentuk identitas kampanye sekaligus tanda sebagai kalimat yang ingin disampaikan oleh korban perundungan siber/cyberbullying.

b. Warna



Gambar 4. Pallette Warna

(Sumber: Data Pribadi)

Warna primer yang digunakan adalah *Outer Space Crayola* atau Hijau Gelap, memberikan kesan redup dan simbolis terhadap korban perundungan siber. *Sample* warna tersebut diambil dari *Color Grading* dari media utama audio visual.

c. Tipografi



Gambar 5. Headline Text

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 6. Body Text

(Sumber: Data Pribadi)

Adapun tipografi yang digunakan dalam kampanye sosial “Kenapa Aku” yaitu dibagi 2 jenis yang pertama adalah *Headline Text* dan *Body Text*. Font yang digunakan pada *Headline Text* atau judul adalah Gilroy Sans, dipilih karena memiliki ketebalan yang cukup

kontras dan memiliki keterbacaan yang baik untuk digunakan sebagai *Headline Text*. Font kedua yang digunakan sebagai *Body Text* adalah Helvetica, dipilih karena memiliki keterbacaan yang cukup baik apabila digunakan sebagai text yang Panjang.

2. Konsep Material

Pada perancangan kampanye sosial ini menggunakan beberapa media sebagai media publikasi sebagai pendistribusian kampanye sosial ini ke YouTube dan Instagram. Adapun yang menjadi unsur – unsur pembentukan visual dalam kampanye sosial “Kenapa Aku” sebagai berikut:

a. Script

1 INT. KAMAR NANDA - DAY 1

Kamera ZOOM IN perlahan kearah meja belajar Nanda yang berisi perlengkapan belajar. Lalu PANNING dari kiri ke kanan kearah foto Tarjo memegang piala.

Nanda baru saja pulang sekolah dan menaruh tas dibawah meja belajar lalu duduk.

Nanda menyadari bahwa ada laptop baru pemberian orang tuanya, diapun terkejut sekaligus senang dan membaca pesan di sticky notes yang ditulis orang tuanya yang bertuliskan “Semangat Belajar ya!”, Ia pun tersenyum.

CUT TO:

2 INT. KAMAR NANDA - DAY 2

MEDIUM CLOSE UP + Mograph Google Form

Keesokan harinya Nanda dengan wajah serius dan antusias, menggunakan laptop tersebut untuk mengerjakan tugas daring sekolahnya via Google Form.

3 INT. KAMAR NANDA - DAY 3

OVER THE SHOULDER

Setelah mengerjakan tugasnya, Nanda langsung membuka game *Among Us* lalu memainkannya.

CLOSE UP

Dengan isengnya Nanda mulai merecord "gameplay" *Among Us* tersebut.

(Mograph - Pop up diskusi *Among Us*)

Nanda mulai berdiskusi lalu memilih siapa "Impostor" nya, Nanda berhasil menebak siapa Impostornya lalu berhenti melakukan recording.

OVER THE SHOULDER

Nanda mulai upload video pertamanya di YouTube tanpa memperhatikan editing dsb.

CUT TO:

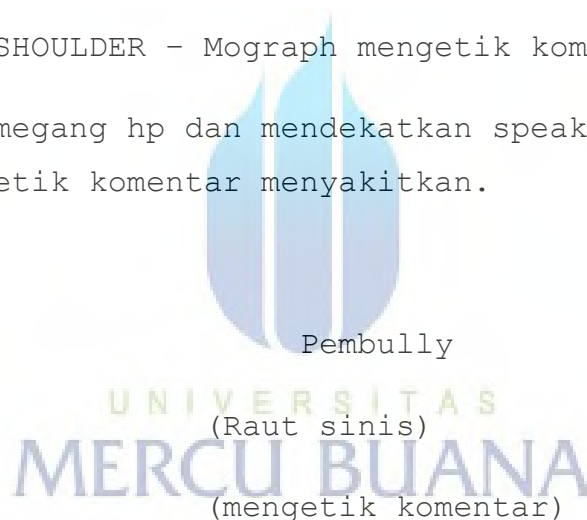
4 EXT. TERAS RUMAH - DAY 4

MEDIUM CLOSE UP

Video Nanda tersebut pun ditonton oleh beberapa orang, karena kualitas audionya yang buruk. Viewer pun mengejek karena suara kurang terdengar jelas.

OVER THE SHOULDER - Mograph mengetik komentar

Sambil memegang hp dan mendekatkan speaker ke telinga, lalu mengetik komentar menyakitkan.



Ngomong apaan sih nih suaranya jelek banget.

CUT TO:

5 INT. KAMAR NANDA - DAY 5

MEDIUM SHOT - Mograph Pop up komentar

Dari rebahan hingga terbangun lalu duduk di atas kasur, Nanda melihat notifikasi komentar YouTube yang masuk. Dengan raut wajah yang kaget, bingung dan sedih, dia melihat layar hanphone-nya.

(Musik Dramatis dan Mograph check out barang)

Nanda membongkar celengannya sendiri untuk membeli peralatan shooting, sambil membuka laptop Nanda pun mulai belanja dari mulai Mic Clip on hingga lampu meja lewat marketplace online.

CUT TO:

6 INT. KAMAR NANDA - DAY 6

CLOSE UP

Singkat cerita Nanda selesai membuat video dengan setup shooting yang baru.

Dengan penuh harapan Nanda mengupload video barunya.

OVER THE SHOULDER (Mograph Pop up komentar)

Tidak lama kemudian ada beberapa komentar dari viewer terkait video yang di upload. Komentarnya cukup beragam (Visualisasi orang mengetik menggunakan keyboard atau HP) ada yang menghina ada yang memberi semangat, namun dominan menghina dari mulai kualitas video sampai ke fisik Nanda. Kemudian diakhiri dengan semua menekan tombol ENTER pada keyboard.

CUT TO:

7 INT. KAMAR TARJO - LATER THAT DAY 7

LONG SHOT - ZOOM IN - Mograph Pop up komentar

Setelah kejadian itu Nanda menangis diatas Kasur,
membungkuk sambil memeluk kakinya. Disisi lain
notifikasi komentar - komentar negative dari YouTube
terus masuk.

(Musik Semakin Dramatis)

Nanda menangis sambil merangkul kakinya sendiri

Bapaknya Nanda

(menggedor - gedorkan pintu)

Ananda, buka nan! Kamu kenapa.

Ucap bapaknya Nanda sambil menggedor - gedorkan pintu
karena sudah waktunya masuk sekolah.

Karena khawatir Bapaknya Nanda Akhirnya mendobrak pintu
kamar Tarjo lalu terbuka.

CUT TO:

8 INT. RUANG TAMU - DAY 8

MEDIUM CLOSE UP

Ahmad Gaming sedang streaming game bola "PES" di ruang
tamu, Ketika asik bermain game, tiba - tiba listrik
jeglek atau turun.

Ahmad pergi untuk menyalakan listrik lalu Kembali.

CUT TO:

9 INT. RUANG TAMU - DAY 9

MEDIUM CLOSE UP

Setelah Kembali menyalakan listrik, Ahmad Kembali menyalakan laptopnya lalu Kembali memulai streamingnya lagi.



(Raut wajah antusias)

Oke! Maaf yaa semua, tadi listrik rumah turun.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Setelah menyapa para viewernya, tiba - tiba muncul beberapa komentar negative, mengomentari kalau ahmad itu miskin dsb.

Ahmad berusaha tidak menanggapi beberapa komentar negative tersebut, namun raut wajahnya seperti menahan tangis.

OVER THE SHOULDER

Tiba - tiba abangnya keruang tamu, sambil mengeringkan rambut lalu melihat handphone dan menonton streaming Ahmad.

Sadar kalau Ahmad sedang di bully oleh netizen, Abangnya bereaksi untuk memberikan donasi sebesar Rp. 10.000.

Ahmad

(Raut wajah senang)

Wahh makasih Gian untuk donasinya!

Ahmad dengan raut wajah bingung, baru menyadari jika yang memberikan donasi tersebut adalah abangnya sendiri.



UNIVERSITAS
Ahmad
MERCU BUANA

(Raut wajah bingung)

Gian, kayak nama abang. Tunggu dulu. . .

Ahmad menoleh kebelakang, sambil agak sedikit terkejut dan tersipu malu.

Keduanya Tersenyum.

CUT TO:

MESSAGE

Be Kind and Be Safe to the Internet.

b. Breakdown Visual Script

1 INT. KAMAR NANDA - DAY 1

Visual Concept	
Type Shot	Medium Close up & Close Up
Property	Meja Belajar Buku - buku pelajaran Foto nanda memegang piala Sticky Notes Laptop Tas 7. Celengan
Set Design	Diruangan kamar, terdapat meja belajar yang di atasnya ada buku pelajaran, foto nanda memegang piala dan sebuah laptop yang dibawahnya di selipkan kertas sticky notes berisi sebuah pesan dari ayahnya.

Tone/Look and Mood

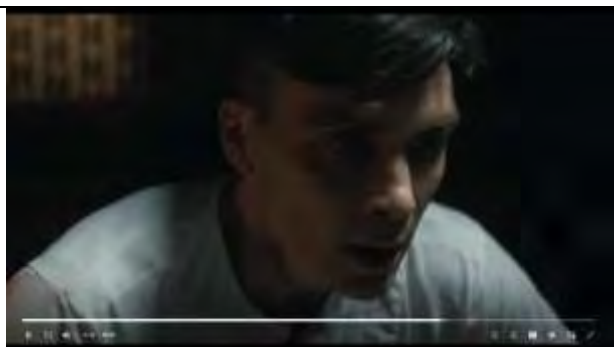
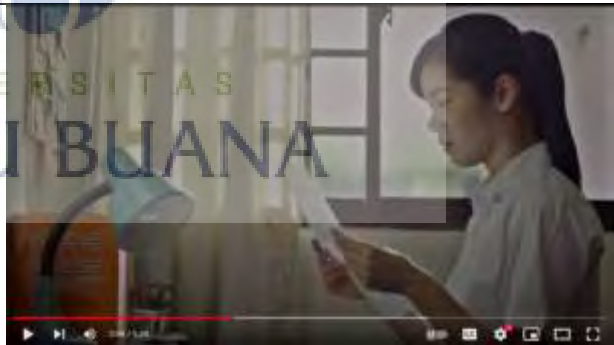


Shot References

Nanda sehabis pulang sekolah



Nanda melihat pesan dari ayahnya

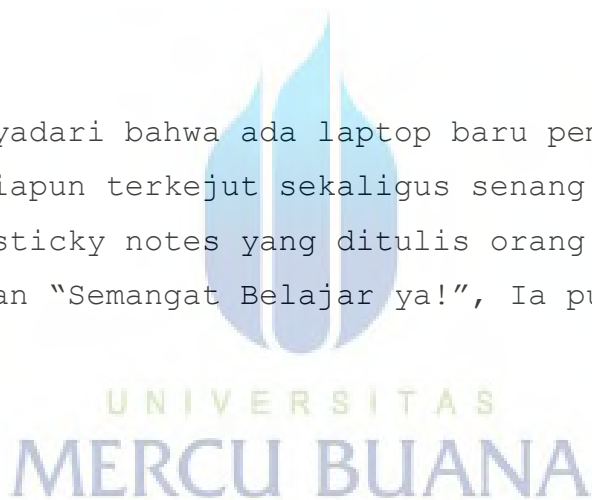


Visual Effect References	

Kamera ZOOM IN perlahan ke arah meja belajar Nanda yang berisi perlengkapan belajar. Lalu PANNING dari kiri ke kanan ke arah foto Nanda memegang piala.

Nanda baru saja pulang sekolah dan menaruh tas dibawah meja belajar lalu duduk.

Nanda menyadari bahwa ada laptop baru pemberian orang tuanya, diapun terkejut sekaligus senang dan membaca pesan di sticky notes yang ditulis orang tuanya yang bertuliskan "Semangat Belajar ya!", Ia pun tersenyum.



CUT TO:

2 INT. KAMAR NANDA - DAY 2

Visual Concept	
Type Shot	Medium Close up & Close up
Property	Meja Belajar Laptop Perlengkapan belajar (buku- buku, pulpen)

Set Design	Diruangan kamar, suasana belajar
Tone/Look and Mood	
Shot References	
<p>Nanda mengerjakan tugas</p>	

Visual Effect References	

MEDIUM CLOSE UP

Keesokan harinya Nanda dengan wajah serius dan antusias, menggunakan laptop tersebut untuk mengerjakan tugas daring sekolahnya via Google Form.

3 INT. KAMAR NANDA - DAY 3

Visual Concept	
Type Shot	Medium Close up
Property	Meja Belajar Laptop Perlengkapan belajar (buku- buku, pulpen)
Set Design	Diruangan kamar, suasana belajar

<p>Tone/Look and Mood</p>	
<p>Shot References</p>	
<p>Nanda membuka game among us lewat layar desktop/layar utama</p>	
<p>Nanda mulai merecord gameplay nya</p>	
<p>Nanda berdiskusi di game among us</p>	

Visual Effect References

Mograph diskusi (pop up chat)



Nanda mulai upload videonya



OVER THE SHOULDER

Setelah mengerjakan tugasnya, Nanda langsung membuka game *Among Us* lalu memainkannya.

CLOSE UP

Dengan isengnya Nanda mulai me-Record "gameplay" *Among Us* tersebut.

(Mograph - Pop up diskusi *Among Us*)


Nanda mulai berdiskusi lalu memilih siapa "Impostor" nya, Nanda berhasil menebak siapa Impostornya lalu berhenti melakukan recording.

OVER THE SHOULDER

Nanda mulai upload video pertamanya di YouTube tanpa memperhatikan editing dsb.

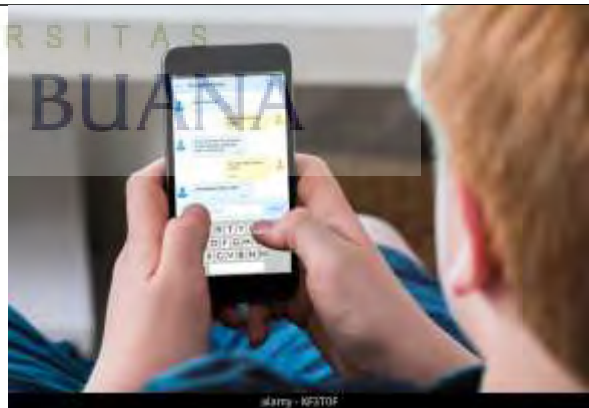
CUT TO:

4 EXT. TERAS RUMAH - DAY 4

Visual Concept	
Type Shot	Medium Close up
Property	Tempat duduk 2. Handphone
Set Design	Diteras, background jendela rumah
Tone/Look and Mood	

Shot References

Pembully melihat video
Nanda dan mengetik
komentar negatif



Visual Effect References

Bubble chat Pop up
Komentar Negatif



MEDIUM CLOSE UP

Video Nanda tersebut pun ditonton oleh beberapa orang, karena kualitas audionya yang buruk. Viewer pun mengejek karena suara kurang terdengar jelas.

OVER THE SHOULDER – Mograph mengetik komentar

Sambil memegang hp dan mendekatkan speaker ke telinga, lalu mengetik komentar menyakitkan.

Pembully

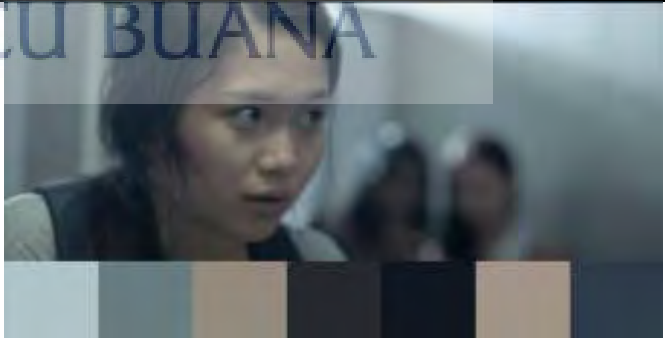
(Raut sinis)

(mengetik komentar)

Ngomong apaan sih nih suaranya jelek banget.

CUT TO:

5 INT. KAMAR NANDA - DAY 5

Visual Concept	
Type Shot	Medium Close up
Property	Kasur Handphone Laptop 4. Celengan
Set Design	Diruangan kamar, diatas kasur
Tone/Look and Mood	

Shot References



Nanda melihat komentar negatif




Aku rasa ini konspirasi aja, ya.

Nanda mengambil celengan



<p>Nanda memecahkan celengan</p>	
<p>Nanda mulai checkout barang dari ecommerce</p>	

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Visual Effect References

<p>Nanda melihat komentar negatif</p>	
---------------------------------------	--

Nanda Checkout
barang dari
ecommerce



MEDIUM SHOT - Mograph Pop up komentar

Dari rebahan hingga terbangun lalu duduk di atas kasur, Nanda melihat notifikasi komentar YouTube yang masuk. Dengan raut wajah yang kaget, bingung dan sedih, dia melihat layar hanphone-nya.


(Musik Dramatis dan Mograph check out barang)



Nanda membongkar celengannya sendiri untuk membeli peralatan shooting, sambil membuka laptop Nanda pun mulai belanja dari mulai Mic Clip on hingga lampu meja lewat marketplace online.

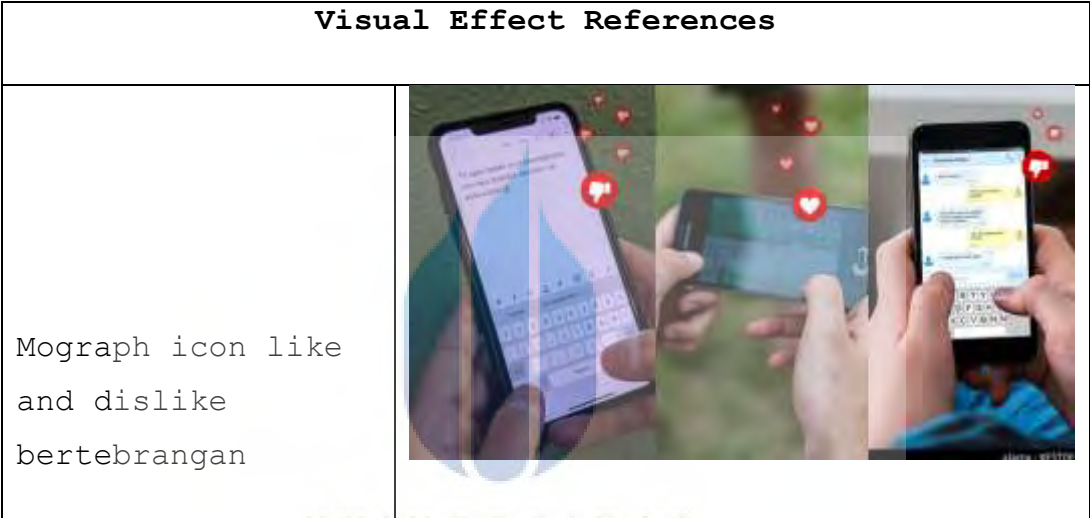
CUT TO:

6 INT. KAMAR NANDA - DAY 6

Visual Concept	
Type Shot	Medium Close up
	Meja Belajar

Property	Laptop Meja lampu
Set Design	Diruangan kamar, atas meja belajar terdapat laptop dan meja lampu
Tone/Look and Mood	

Shot References	
Nanda dengan setup barunya	
Nanda mulai upload video barunya	



CLOSE UP **MERCU BUANA**

Singkat cerita Nanda selesai membuat video dengan setup shooting yang baru.

Dengan penuh harapan Nanda mengupload video barunya.


OVER THE SHOULDER (Mograph Pop up icon bertebrangan)

Tidak lama kemudian ada beberapa komentar dari viewer terkait video yang di upload. Komentarnya cukup beragam (Visualisasi orang mengetik menggunakan keyboard atau HP) ada yang menghina ada yang memberi semangat, namun

dominan menghina dari mulai kualitas video sampai ke fisik Nanda. Kemudian diakhiri dengan semua menekan tombol ENTER pada keyboard.

CUT TO:

7 INT. KAMAR NANDA - LATER THAT DAY 7

Visual Concept	
Type Shot	Medium Close up
Property	Kasur Handphone Laptop
Set Design	Diruangan kamar, diatas kasur terdapat laptop di sebelah kanan nanda dan handphone di sebelah kiri
Tone/Look and Mood	

Shot References

Nanda depresi



Visual Effect References

Pop up komentar negative
blur/low opacity

2. Icon dislike
bertebaran dari arah
handphone dan laptop



LONG SHOT - ZOOM IN - Mograph Pop up komentar

Setelah kejadian itu Nanda menangis diatas Kasur,
membungkuk sambil memeluk kakinya. Disisi lain

notifikasi komentar - komentar negative dari YouTube terus masuk.

(Musik Semakin Dramatis)

Nanda menangis sambil merangkul kakinya sendiri

Bapaknya Nanda

(menggedor - gedorkan pintu)

Ananda, buka nan! Kamu kenapa.


Ucap bapaknya Nanda sambil menggedor - gedorkan pintu karena sudah waktunya masuk sekolah.

Karena khawatir Bapaknya Nanda Akhirnya mendobrak pintu kamar Nanda lalu terbuka.

CUT TO:

8 INT. RUANG TAMU - DAY 8

Visual Concept	
Type Shot	Medium Close up
Property	Meja Belajar Lesehan Laptop Mouse Keyboard

	5. Controller
Set Design	Diruang tamu, sedang bermain laptop menggunakan meja belajar lesehan didepan meja tv.
Tone/Look and Mood	

Shot References	
Ahmad sedang livestreaming	

<p>Ahmad sedang livestreaming</p>	 <p>The top image shows a person from behind, sitting at a desk with a laptop that has a bright green screen. The bottom image is a video player interface showing a scene from the movie 'Oldboy (2003)' with a man's face in a dark setting. The video player has a progress bar at 0:02 / 0:03.</p>
<p>Tiba - tiba listrik turun</p>	 <p>The image shows a video player with a dark, grainy scene. A large blue watermark logo is overlaid on the left side. The text 'UNIVERSITAS MERCU BUANA' is visible in the center. The video player controls are at the bottom.</p>
<p>Ahmad kembali menyalakan livestreamnya</p>	 <p>The image shows a person in a blue t-shirt sitting at a desk with a laptop. In the background, there is a bulletin board with various papers and photos. A video player is overlaid on the scene, showing a person's face in a video frame.</p>

Visual Effect References	

MEDIUM CLOSE UP

Ahmad Gaming sedang streaming game bola "PES" di ruang tamu, Ketika asik bermain game, tiba - tiba listrik jeglek atau turun.

Ahmad pergi untuk menyalakan listrik lalu Kembali.

CUT TO:

9 INT. RUANG TAMU - DAY 9

Visual Concept	
Type Shot	Medium Close up
Property	Meja Belajar Lesehan Laptop Mouse Keyboard 5. Controller
Set Design	Diruang tamu, sedang bermain laptop menggunakan meja belajar lesehan didepan meja tv.

<p>Tone/Look and Mood</p>	
---------------------------	--

<p>Shot References</p>	
<p>Ahmad melakukan livestream</p>	
<p>Gian datang keruang tamu sambil handukan</p>	
<p>Gian melihat adiknya murung tidak semangat</p>	

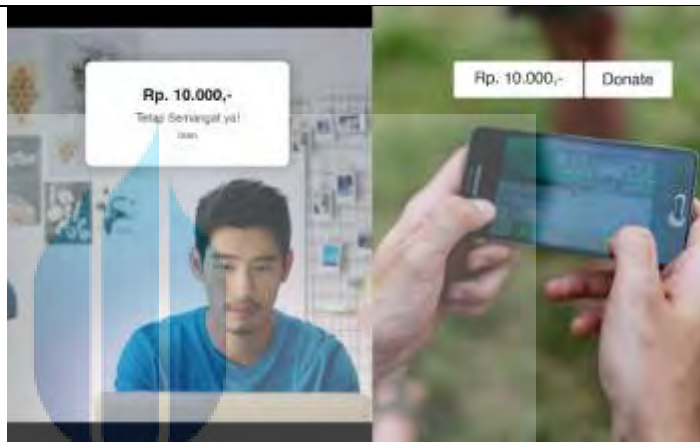
<p>Gian melihat komentar negatif dari netizen</p>	
<p>Ekspresi Gian melihat adiknya dibully</p>	
<p>Ahmad mendapatkan donasi dari gian</p>	
<p>Keduanya saling bertatapan dan tersenyum</p>	

Visual Effect References

Mograph Bubble chat



Mograph gian memberikan donasi



MEDIUM CLOSE UP

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Setelah Kembali menyalakan listrik, Ahmad Kembali menyalakan laptopnya lalu Kembali memulai streamingnya lagi.

Ahmad

(Raut wajah antusias)

Oke! Maaf yaa semua, tadi listrik rumah turun.

Setelah menyapa para viewernya, tiba - tiba muncul beberapa komentar negative, mengomentari kalau ahmad itu miskin dsb.

Ahmad berusaha tidak menanggapi beberapa komentar negative tersebut, namun raut wajahnya seperti menahan tangis.

OVER THE SHOULDER

Tiba - tiba abangnya keruang tamu, sambil mengeringkan rambut lalu melihat handphone dan menonton streaming Ahmad.

Sadar kalau Ahmad sedang di bully oleh netizen, Abangnya bereaksi untuk memberikan donasi sebesar Rp. 10.000.

Ahmad



UNIVERSITAS
MERCU BUANA
(Raut wajah senang)

Wahh makasih Gian untuk donasinya!

Ahmad dengan raut wajah bingung, baru menyadari jika yang memberikan donasi tersebut adalah abangnya sendiri.

Ahmad

(Raut wajah bingung)

Gian, kayak nama abang. Tunggu dulu. . .

Ahmad menoleh kebelakang, sambil agak sedikit terkejut dan tersipu malu.

Keduanya Tersenyum.

CUT TO:

MESSAGE

Be Kind and Be Safe to the Internet.

C. Timeline Kampanye

Tahap	Media	Waktu
Awareness	Publikasi Feeds konten Instagram	Juni 29 – Agustus 29 2022
Attitude	Publikasi Iklan Layanan Masyarakat di platform YouTube	3 Juli 2022
Action	Target audiens menyebarkan konten – konten yang disajikan	3 Juli – 5 September 2022

3. Konsep Proteksi Karya

Proteksi karya pada kampanye sosial “Kenapa Aku” ini dengan memberikan identitas yang diantaranya adalah logo dan konten – konten di Instagram untuk beberapa media yang memanfaatkan *branding* yang sudah dibuat seperti tipografi, warna dan *key visual*.