

## SURAT TUGAS

Nomor: 501-R/UNTAR/PENELITIAN/I/2026

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

1. **BUDI DARMO, S.Sn., M.Ds**
2. **EDY CHANDRA, S.Sn., M.I.Kom.**
3. **TIFFANY ALICIA SEPTY CHANDRA**

Untuk melaksanakan kegiatan penelitian/publikasi ilmiah dengan data sebagai berikut:

Judul : PERANCANGAN BOOTH & AKTIVITAS PAMERAN UNTUK  
MENINGKATKAN BRAND AWARENESS GAME: SEBUAH STUDI  
PRAKTIK MAGANG  
Nama Media : Multilingual  
Penerbit : BALAI BAHASA SULAWESI TENGAH  
Volume/Tahun : Vol. 5 No. 2 (2025)  
URL Repository : <https://ejournal.penerbitjurnal.com/index.php/multilingual/article/view/1257>

Demikian Surat Tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan tersebut kepada Rektor Universitas Tarumanagara

30 Januari 2026

**Rektor**



**Prof. Dr. Amad Sudiro, S.H., M.H., M.Kn., M.M.**

Print Security : 9fad481047dd358c0d3dae25f0610614

Disclaimer: Surat ini dicetak dari Sistem Layanan Informasi Terpadu Universitas Tarumanagara dan dinyatakan sah secara hukum.

**OFFICE**  
Jl. Letjen S. Parman No 1, Jakarta Barat 11440

**PHONE**  
+62 21-5671 747 (Hunting)  
+62 21-5695 8723 (Admission)

**EMAIL**  
humas@untar.ac.id

**WEBSITE**  
untar.ac.id

  
Untar Jakarta



## PERANCANGAN *BOOTH* & AKTIVITAS PAMERAN UNTUK MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS GAME*: SEBUAH STUDI PRAKTIK MAGANG

Tiffany Alicia S.Chandra, Budi Darmo, Eddy Chandra

Universitas Tarumanagara, Indonesia

\*Corresponding Author:

[tiffany.625220040@stu.untar.ac.id](mailto:tiffany.625220040@stu.untar.ac.id)

---

### *Abstract.*

*Video Games are one of, if not the biggest source of entertainment in nowadays generation. With the competition within the gaming industry, it is very important for games to remain relevant or maintain a long lasting player base. One effort that can grab the attention of players is by participating in offline exhibitions to further improve interactivity between the developers and players. By creating an interactive booth that best represents the game, it will serve as a way to promote the game effectively, especially striking curiosity amongst visitors. This research is an internship project in collaboration with Wizdream, using Robin Landa's research method. The results of this design succeeded in increasing brand awareness of the game and providing new targets for this game to surpass..*

*Keywords: Booth Design, Brand Awareness, Games, Exhibition, Activities*

---

### PENDAHULUAN

*Game* adalah sarana hiburan dan sesuatu yang sangat digemari oleh banyak orang dari berbagai golongan usia mulai dari generasi muda sampai generasi tua. *Game* sendiri mempunyai banyak sekali genre dan jenis juga berbagai media yang ditawarkan untuk dapat memberikan hiburan menarik yang dapat menarik perhatian orang-orang, salah satu media *game* yang populer di saat ini adalah digital karena dapat mudah sekali diakses oleh orang-orang bisa melalui *handphone*, laptop, komputer, televisi dan alat lain-lain.

Dengan berkembangnya *game-game* ini juga bersamaan dengan perkembangan globalisasi membuat persaingan dalam dunia *game* dari segi hiburan maupun bisnis lebih kompetitif maka dari itu dibutuhkan strategi

pemasaran agar setiap *game* dapat mencapai target *audience* nya dan membuat mereka tertarik untuk mencoba *game* dan memberi support *game* tersebut. Dengan adanya tantangan seperti ini tentu setiap perusahaan ataupun individu mencoba mempromosikan *game* agar menarik perhatian sebanyak banyaknya sejak sebelum dirilis dengan melalui publisher maupun sendiri.

Publisher adalah Perusahaan atau individu yang berhak menyalurkan dan mempromosikan produk yang mempunyai kerja sama dengan mereka untuk mencapai keuntungan masing masing pihak. (Mahyudi, 2016) Namun selain publisher promosi dapat dilakukan dengan perusahaan sendiri salah satu contohnya adalah mengikuti *event* pameran offline atau biasa disebut exhibition yang biasa diadakan. Karena ada banyak sekali jenis pameran dan masing-masing acara pameran mempunyai target *audience* yang berbeda tergantung tema dari pameran tersebut.

Saat pameran offline cara promosi yang dapat dilakukan secara offline dapat dimulai dari membuat *booth*. *Booth* ini dapat menjadi tempat untuk menarik perhatian *audience* agar tertarik mencoba *game* nya secara langsung dikarenakan *game* saat bisa dimainkan secara langsung akan membuat kesan yang lebih mendalam terhadap para calon pemain *game* ini (Panjaitan, t.t.) sekaligus membangunantisipasi secara organik. Ini merupakan konsep experimental marketing karena interaksi dapat membuat pengalaman main yang berkesan.(Made Febri Purnama Sari & Dewi Aprialita, 2023)

Untuk membuat *booth* yang mempunyai visual menarik perlu diperhatikan beberapa hal seperti visual dan juga aktivitas yang akan diadakan di *booth* nanti karena ini merupakan *booth* interaktif yang dimanfaatkan sebagai media promosi untuk *game*.(Delmasari & Novrita, 2024)Dalam membuat *booth* yang menarik harus ada beberapa hal sebagai berikut : menentukan tujuan dan mengenali target, dalam pemilihan design harus cocok dengan *brand*, menggunakan warna yang menarik perhatian, memberikan pencahayaan yang cukup karena ini penting, memilih material kuat dan mudah dipasang, membuat *booth* yang interaktif menurut (Destiana, 2024).



Gambar 1. Ide perancangan yang diajukan ke atasan  
(Sumber: dokumentasi penulis)

## METODE PENELITIAN

Dengan menggunakan metode Robin Landa yaitu *5 steps of design* sebagai berikut :



Gambar 2. Tabel metode Robin Landa  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

- A. *Orientation* Melalui observasi mencari tujuan dan referensi - referensi untuk perancangan *booth* dan aktivitas sekaligus menjadi ide abstrak di awal tahap perancangan.
- B. *Analysis* Menemukan masalah yang ada dengan dari riset dan membandingkannya dengan kelebihan dari apa yang bisa ditawarkan dari *game* ini secara mendalam juga merapikan informasi yang ada agar dapat menjadi pedoman yang baik untuk pengembangan *booth* sendiri.
- C. *Concepts* Setelah melihat referensi dan informasi yang ada dimulailah menyusun moodboard untuk konsep visual yang akan digunakan di *booth* nanti yang diubah menjadi PPT agar dapat ditawarkan untuk atasan dan rekan kerja di tempat magang yang lain dan agar dapat melihat tanggapan mereka dan masukan mereka terhadap ide ini.
- D. *Design Development* Dengan adanya referensi yang dikumpulkan yang sesuai dengan tema *game* beserta moodboard yang dibuat maka mulai dibuatnya *mockup* 3D *booth* agar memberikan gambaran visual untuk rekan kerja yang lain. Juga mulai membuat design-design untuk keperluan aktivitas di *booth* seperti poster pengumuman, poster katalog, poster aktivitas, merch yang ditawarkan juga mengawasi langsung progress cetakan yang akan dipakai di *booth* nanti.
- E. *Implementation* Design yang sudah dibuat untuk promosi online sebelum acara maupun yang akan di implementasikan di *booth* saat acara pameran offline. Disini dapat melihat langsung perancangan yang sudah dibuat dan timbal baliknya audiens terhadap *game*.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Observasi melalui data pengunjung yang akan ada di pameran tersebut berdasarkan komentar, suasana, tanggapan orang di sosial media melalui postingan exhibitor yang mengadakan acara pameran ini, sedangkan dokumentasi melalui foto-foto referensi *booth* lain yang mempunyai tujuan yang sama dengan *booth* tujuan ini yaitu mempromosikan *game*. Dengan semua data ini dimulailah perancangan *booth* dan aktivitas yang cocok dengan *game* yang akan ditawarkan dari *WizDream Games*, Karena *game* yang adalah *game* tactical rpg yang memerlukan waktu untuk

berpikir sebelum membuat langkah jadi akan diperlukan waktu jika ada pengunjung yang akan mencoba *game* ini , oleh sebab itu dicarilah contoh *booth game* lain yang memerlukan waktu saat bermain *game* dan melihat apa saja aktivitas dan hadiah yang mereka bisa tawarkan sebagai refrensi pembandingan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dijabarkan hasil dari pembahasan metode ilmiah Robin Landa dan *instrument* pengumpulan data yang dijelaskan sebelumnya.

### Orientation

Di tahap ini pertama kali akan melakukan observasi dari data data mengenai *event* yang akan didatangi . Berdasarkan data yang ada *event* ini memang sudah sesuai dengan target audiens *game* ini yaitu remaja – dewasa muda yang menyukai *game* dengan *art style* anime yang contoh tangkapan layar *game* nya bisa dilihat di gambar 2.



Gambar 2. *The Gambit Lost to Time* splash art (Sumber: [https://store.steampowered.com/app/3263640/The\\_Gambit\\_Lost\\_to\\_Time/](https://store.steampowered.com/app/3263640/The_Gambit_Lost_to_Time/))

Karena target audiens yang sudah sesuai dan adanya dokumentasi developer game lain yang pernah membuka booth di event ini juga maka

dijadikan sebagai referensi tambahan mengenai cara mempertunjukkan game dengan baik dan cara menarik perhatian pengunjung yang pergi ke acara event ini.

Selain developer game event acara ini juga mempunyai bagian artist alley sendiri tempat para artist bisa menyalurkan hobi mereka untuk membuat barang seperti merchandise, komik, dan lain lain untuk bertukar ke sesama penggemar. Dikarenakan akan terjadi penjualan juga di booth game ini untuk menjual poster ilustrasi dari game *WizDream* yang lain maka dicari juga dokumentasi booth artist bagaimana cara artist membuat display untuk booth mereka ketika ingin menjual karya seni mereka.

Oleh sebab itu bisa disimpulkan tujuan booth *WizDream* adalah untuk mempromosikan game utama mereka yang akan datang pada 2026 nanti 'The Gambit Lost to Time' dengan aktivitas yang menyenangkan, beserta tujuan tambahan untuk menjual merchandise dari game mereka yang lain. Maka untuk pembuatan design booth game *WizDream* ini berdasarkan tujuan yang ada harus dapat mewujudkannya dengan ukuran tempat yang sudah disediakan di acara pameran ini.

## **Analysis**

Untuk bagian Analisa akan dijabarkan perbandingan ide konsep *booth* *WizDream* dengan *booth* milik *developer game* lokal lain yang biasa mengikuti acara pameran yang sama. Analisis ini dilakukan melalui observasi pribadi terhadap dokumentasi yang diunggah *booth developer game* lain.

## **Concepts**

Setelah melihat dari hasil observasi dan dokumentasi yang mempunyai tujuan yang mirip yaitu promosi diperlukannya sesuatu yang dapat menarik perhatian audiens juga sesuatu yang interaktif mengajak audiens ini berbicara mengenai *game* yang akan mereka coba mainkan. Oleh karena itu setelah menganalisa kembali kelebihan dari *game* 'The Gambit Lost to Time' terlihat bahwa setiap karakter sangat unik desainnya yang berbeda-beda berdasarkan 4 faksi di dalam *game* nya, jadi akan difokuskan promosi *game* nya terhadap kebebasan player untuk mengenal faksi mana yang ingin mereka dukung dan karakter-karakter yang mereka tertarik juga.

## **Design Development**

Dengan konsep yang sudah didapatkan karena ingin mempromosikan *game* dengan memanfaatkan visual karakter di *game* sebagai salah satu daya tarik utama dimulailah untuk membuat konsep visual *booth* beserta ide-ide aktivitas

untuk membuat *booth* ini agar lebih menyenangkan, dan karena *booth* ini hanya memiliki area seluas 4x2 meter dengan tinggi partisi 2,5 meter harus ditentukan area dan apa saja barang yang akan diperlukan di *booth* nanti.



Gambar 3. *Mockup* Perancangan Dasar *Booth*  
(Sumber: dokumentasi penulis)

Di bagian kanan dan kiri akan ada life-size standee karakter dari *game* ‘*The Gambit Lost to Time*’, di bagian kuning adalah tempat ditaruhnya monitor dan tv untuk memperlihatkan *game* yang akan dimainkan, di bagian hitam tempat akan dipasangnya banner dari *game* sedangkan di bagian pink awalnya akan dipasang banner *game* WizDream yang lain namun karena keterbatasan tempat dan ingin berfokus ke 1 saja maka bagian pink ini dihilangkan dari implementasi akhirnya.

Karena perancangan *booth* memerlukan waktu dan dana yang cukup banyak maka dilakukannya improvisasi menggunakan barang-barang lama dari pameran sebelumnya sehingga pameran saat ini bisa berfokus kepada aktivitas yang akan ditawarkan di *booth* beserta hadiah - hadiah yang akan diberikan setelah mengikuti aktivitasnya.

Untuk perancangan aktivitas di *booth* selain menonjolkan visual karakter sebagai salah satu daya tarik utama *game* ‘*The Gambit Lost to Time*’ juga kebebasan pemain untuk memilih faksi mana yang akan mereka dukung maka setiap ada yang menyelesaikan tantangan akan diberikan *merchandise* dengan gambar karakter – karakter dari *game* ini. Ide *merchandise* yang disetujui adalah *postcard*, pin karakter, dan standee akrilik karakter berikut adalah beberapa contoh design *merchandise* yang sudah dibuat



Gambar 4. Design Merch Aktivitas  
(Sumber: dokumentasi penulis)

Untuk menunjukan ke pengunjung adanya aktivitas di *booth game* ini maka dibuat design poster yang akan memberi penjejelasan bagaimana cara mendapatkan merch karakter ini, dengan cara yang interaktif juga agar audiens mencari tau mengenai karakter di *game* ini dengan memilih faksi yang mereka sukai.



Gambar 5. Poster Aktivitas di *Booth*  
(Sumber: dokumentasi penulis)

## Implementation

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi semua perancangan *booth* dan aktivitas yang sudah direncanakan dimulai dari sebelum acara pameran yaitu promosi secara online postingan dengan nomor *booth* dan teaser *game* yang akan dibawa sampai di hari acara. *Booth* dirubah sedikit dari konsep perancangan dasar karena beberapa alasan tapi tidak ada aktivitas di *booth* yang dirubah dari konsep awal.



Gambar 6. Suasana *Booth* Hari Acara.  
(Sumber: dokumentasi studio)

## KESIMPULAN DAN SARAN

Untuk meningkatkan *brand awarness* sebuah *game* dapat dilakukan dengan mengikuti pameran secara offline. Pameran sendiri mempunyai banyak jenis oleh karena itu lebih baik jika berpartisipasi dalam pameran yang

memiliki target audiens yang sama dengan target audiens *game*. Ketika persiapan pameran selain mempersiapkan *booth* agar mempunyai visual menarik haruslah ada aktivitas yang mengisi di *booth* tersebut juga. Aktivitas *booth* harus dibuat sejalan dengan tujuan mempromosikan *game* dengan menganalisa kelebihan *game* nya. Hasil dari pameran ini berhasil dan diluar ekspetasi atasan karena pengunjung terus datang untuk mengikuti aktivitas di *booth* dan tertarik mencoba *game* nya. Semua hadiah *merchandise* untuk aktivitas yang disiapkan sebanyak 180 *postcard* , 120 pin karakter dan 5 standee akrilik karakter habis untuk diberikan kepada pengunjung yang mengikuti semua aktivitas di *booth*. Hal ini membuat peningkatan terhadap jumlah *followers* sosial media WizDream dan *wishlist* untuk *game* 'The Gambit Lost to Time' di steam 2026 mendatang.

## REFERENSI

- Delmasari, P., & Novrita, S. Z. (2024). Natural Dyeing in Batik: A Case Study at Pariangan Batik House, Pariangan District. *Ekspresi Seni : Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 26(1), 22.  
<https://doi.org/10.26887/ekspresi.v26i1.3951>
- Destiana, N. (2024, August 25). 7 Cara Membuat Desain Booth Agar Jadi Pusat Perhatian. <https://Majoo.Id/Solusi/Detail/DesainBooth>.
- Gondowijoyo, A. (2017). EVALUASI STRATEGI PERIKLANAN DAN PEMASARAN INTERAKTIF PADA FORWARD *EVENT* CREATOR. In *PERFORMA: Jurnal Manajemen dan Start-Up Bisnis* (Vol. 2, Issue 1).
- Kurniawan, M. R. (2024). Perancangan Desain *Booth* sebagai Media Promosi dan Memperkuat Corporate Identity Agree Mart. *GESTALT*, 6(2), 1–16. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i2.288>
- Made Febri Purnama Sari, D., & Dewi Aprialita, S. (2023). *The influence of content, influencer, and experiential marketing on customer engagement of online game applications* (Vol. 4, Issue 2).
- Mahyudi, Y. (2016). STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN *GAME* ONLINE PT. GARENA INDONESIA DALAM MENINGKATKAN JUMLAH KONSUMEN DI KOTA PEKANBARU. In *JOM FISIP* (Vol. 3, Issue 2).

Panjaitan, S. W. (2022). Perancangan Desain *Booth* Malaysia Healtycare Expo Medan 2022. *Perancangan Desain Booth Malaysia Healtycare Expo Medan 2022*, 8.

# Multilingual: Journal of Universal Studies

Multilingual is a Indonesian Journal which bi-annual journal - publishes every month calendar year, Open Access (CC-BY-NC-SA). Papers which contain in-depth critical literature reviews of research on specific topics are also welcomed.



ISSN: 1412-4823 (printed) ISSN: 2120-625X (online)

## About the Journal

Journal title	<b>Multilingual</b>
Initials	<b>Multilingual</b>
Abbreviation	<b>Journal of Universal Studies</b>
Frequency	<b>Four issues per year</b>
DOI	<b>prefix 10.31539</b>
Print ISSN	<b>2620-625x</b>
Online ISSN	<b>1412-482x</b>
Acreditation	<b>SINTA 5</b>
Focus & Scope	<b>Multisidiplin</b>
Licensed	<b>Creative Commons Attribution 4.0 International License</b>

Multilingual: Journal of Universal Studies is a medium for academicians, government, private companies, and social institutions to communicate research activities. Each published article is expected to provide new research references elsewhere on related issues.

Multilingual: Journal of Universal Studies publishes research findings, literature review, and systematic literature review. The journal encourages submissions on the following subjects:

- *Social Sciences,*
- *Business Administration,*
- *Marketing,*
- *Entrepreneurship,*
- *Human Resources,*
- *Business Innovation,*
- *Organization Theory,*
- *Management Information System,*
- *Electronic Commerce,*
- *Information System and Technology,*
- *Accounting,*
- *Islamic Economics,*
- *Islamic Communication,*
- *Islamic Finance,*
- *Syariah Accounting,*
- *Syariah Banking,*
- *Consumer Behavior,*
- *Internet Marketing,*
- *Management,*
- *Financial and Banking,*
- *Human Resource,*
- *Economics,*
- *International Business,*

- *Operations Management,*
- *Technology and Innovation,*
- *Business Ethics,*
- *Laws and Norms,*
- *Psychology and Humanity,*
- *Health Care & Health in any fields,*
- *all Areas of Multidicipline, and*
- *all Areas of Business and Information Development around the world.*

## CURRENT ISSUE

### Vol. 5 No. 2 (2025): Jurnal Multilingual



Multilingual: Journal of Universal Studies publishes research findings, literature review, and systematic literature review.

**PUBLISHED:** 2026-01-07

### Articles

#### HUBUNGAN POLA TIDUR DENGAN TINGKAT KEBUGARAN JASMANI PADA SISWA UMUR 13 TAHUN DI SMP AR RAUDLOH TAHUN AJARAN 2024/2025

Fakhri Ali

1-17



#### PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UMKM WARTEG INDO BU BADRIYAH

Cindy Anjelina, Nicolle Aureli Sutanto, Arief Adityawan S.

18-31



### **MAHAL, TAK PRAKTIS, ATAU KURANG PERCAYA? EKSPLORASI ALASAN DRIVER OJEK ONLINE ENGGAN MENGGUNAKAN SEPEDA MOTOR LISTRIK DI JAKARTA TIMUR**

Amanda Ryan Prasetyo, Ovalia Rukmana

32-56



### **INTEGRITAS PEMILU SERENTAK DALAM PERSPEKTIF UU NO.17 TAHUN 2017 : ANTARA DEMOKRASI KONSTITUSIONAL DAN SENGKETA HUKUM**

Wilma Silalahi, Waty Go

57-67



### **PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM HUKUM BISNIS: TANTANGAN DAN SOLUSI**

Anggrio Shane Gerard

69-83



### **PENGUJIAN PERUNDANG-UNDANGAN MELALUI LEGISLATIVE REVIEW, EXECUTIVE REVIEW, DAN JUDICIAL REVIEW**

Studi Kasus Pembatalan Peraturan Daerah Tentang Pengelolaan Tambang Oleh Mahkamah Agung

Wilma Silalahi, Joe Aprella Indra

84-97



### **ANCAMAN TANGGUNG RENTENG: PERTANGGUNGJAWABAN DEWAN KOMISARIS DALAM KEPAILITAN PT BERDASARKAN UNDANG-UNDANG PERSEROAN TERBATAS**

Shannon Megane Sulistio, Gunardi Lie

98-110



### **IMPLEMENTASI PRINSIP GOOD CORPORATE GOVERNANCE DALAM PERSPEKTIF HUKUM BISNIS**

Adrian Manlery

111-121



## **SISTEM PEMERINTAHAN MENURUT UUD 1945 ASLI DAN HASIL PERUBAHAN**

Vincent Anderson, Wilma Silalahi

122-128



## **DAMPAK KEWAJIBAN ROYALTI ATAS PEMUTARAN MUSIK DI RUANG USAHA TERHADAP UMKM**

Steven Wijaya

129-137



## **TINJAUAN HUKUM ATAS PERLINDUNGAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM HAK CIPTA DI SEKTOR INDUSTRI KREATIF**

Ilham Rahman Muzzammil

138-144



## **PERANCANGAN MERCHANDISE SEBAGAI SARANA PROMOSIONAL PERUSAHAAN OURTALE DALAM EXPO JOB FAIR**

Catherine Su, Toto Mujio Mukmin

145-156



## **WORKSHOP BRUSH STUDIO “MASTERING SHAPE LANGUAGE IN MECHA DESIGN”**

Jocelyn Christabel Djaja, Eddy Chandra, Budi Darmo

145-156



## **PERANCANGAN “POP-UP BOOTH” SEBAGAI MEDIA PROMOSIONAL BRAND DIGITAL AGENCY**

Melly Valentyna, Agus Danarto

157-167



## **PERANCANGAN BOOTH & AKTIVITAS PAMERAN UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS GAME: SEBUAH STUDI PRAKTIK MAGANG**

Tiffany Alicia S.Chandra, Budi Darmo, Eddy Chandra

168-178



### **PERAN EDITOR FOTO DAN WORKFLOW DALAM PRODUKSI DAN HASIL AKHIR: STUDI LAPANGAN MONCHICHI PHOTOGRAPHY**

Winston Widjaja, Edy Chandra

179-185



### **HAK MILIK BERSAMA DALAM PERKAWINAN CAMPURAN INTERNASIONAL: ANALISIS POTENSI KONFLIK HUKUM**

Irene Orlando, Shifa Rachmadani, Elsa Alexandra Palar, Moody Rizqy Syailendra P.

186-194



### **ANALISIS YURIDIS TANGGUNG JAWAB SOSIAL DAN LINGKUNGAN PADA SEKTOR PERTAMBANGAN MINERBA DI INDONESIA**

Urbanisasi, Waty Go

195-210



### **RESET KEUANGAN NEGARA ALA COWBOY ANALISA YURIDIS RESTRUKTURISASI FISKAL DAN WACANA REDENOMINASI RUPIAH**

Wilma Silalahi, Waty Go

211-232



### **EFEKTIVITAS PENGATURAN KONTRAK KONSTRUKSI DALAM MENJAMIN KEPASTIAN HUKUM DAN PERLINDUNGAN PARA PIHAK DI INDONESIA**

Urbanisasi, Fid'a Rosin Muslim

233-249



### **PENGAKUAN HKI SEBAGAI OBJEK HAK TANGGUNGAN: ANALISIS YURIDIS TERHADAP PERLUASAN JAMINAN KEBENDAAN DALAM SISTEM HUKUM INDONESIA**

Urbanisasi, Yunita Estu Lestari

250-257



### **OPTIMALISASI HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL SEBAGAI JAMINAN FIDUSIA DALAM PEMBIAYAAN EKONOMI KREATIF DI INDONESIA**

Urbanisasi, Adelia Nelma Mutiara

258-270



### **ANALISIS HAK KONSTITUSIONAL PRESIDEN DALAM BIDANG YUDISIAL: DINAMIKA PENGATURAN GRASI TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA DAN STUDI KASUS**

Muhammad Ryziqie Ramadhan Yuliansyah, Muhamad Arya Latuconsina, Raditya Aryo Wicaksono Putranto

271-283



### **KEPASTIAN HUKUM DALAM IMPLEMENTASI TUNJANGAN KINERJA GURU ASN: STUDI PERBANDINGAN ANTARA PNS DAN PPPK**

Nila Akmala, Violeta Ratna Hapsari, Rina Oktariana, Nur Diva Permata Pasaribu

284-300



### **ANALISIS KEGAGALAN GOOD CORPORATE GOVERNANCE (GCG) DAN PENGAWASAN INTERNAL DALAM KASUS KORUPSI PT PERTAMINA PATRA NIAGA**

Natasya Nur Ngaeni, Siti Nur Fadhilah Suryaniah, Gilmorava Kent Daniel Tatamba

300-309



### **DARI FOTO KE FRASA: DESAIN PEMBELAJARAN TRANSFORMATIF MATERI PUISI UNTUK MEMBANGUN KETERAMPILAN ABAD 21 DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM**

Nur Aminatus Solichah, Darni, Urip Zaenal Fanani

310-323



### **KONSTRUKSI HUKUM DALAM PENYELESAIAN SENGKETA PENAMBANGAN ILEGAL/ ILLEGAL MINING DI INDONESIA: FOKUS PADA KASUS TAMBANG BATU BARA ILEGAL DI KALIMANTAN**

Wilma Silalahi, Vincent Anderson

324-330



## **PENYELESAIAN SENGKETA MEREK MELALUI GUGATAN PERDATA: EFEKTIVITAS PENGADILAN NIAGA DALAM PERLINDUNGAN HKI DI INDONESIA**

Urbanisasi, Vincent Anderson

331-338



## **KEWENANGAN DAN TANGGUNG JAWAB PEMERINTAH DALAM HUKUM TATANEGARA**

Marcelina Angelita Sahetapy, Virginia Wuarbanara, Sharllie Michella Chang, Moody Rizqy Syailendra

339-353



## **PURA WAWOBENDE BATUR SARI DI DESA ASINGI KECAMATAN TINANGGEEA KABUPATEN KONAWE SELATAN SULAWESI TENGGARA**

I Made B. Karyana, I Nengah Bawa Atmaja, I Made Sedana

354-362



## **ANALISIS TANGGUNG JAWAB HUKUM DIREKSI DALAM KASUS PENYALAHGUNAAN FASILITAS PEMBIAYAAN KORPORASI OLEH PT PETRO ENERGY TERHADAP LPEI**

Steven Wijaya

363-368



## **PENGARUH KREDIBILITAS KONTEN REVIEW KANAL YOUTUBE @GADGETIN TERHADAP MINAT BELI SMARTPHONE DI KALANGAN MAHASISWA**

Muhammad Naufal Daffa, David Rizar Nugroho, Enden Darjatul Ulya, Mulyono

369-383



## **PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII**

Puspita Diah Ayu, Ika Septiana, Suyoto

384-390



## **HUBUNGAN OBESITAS DAN RIWAYAT PEMBERIAN ASI DENGAN KEJADIAN KANKER PAYUDARA PADA PASIEN WANITA DI RUMAH SAKIT TUGUREJO SEMARANG**

Awwalus Tsania Putri Iramanisa, Bondan Prasetyo, Romadhoni

391-395



PDF

[VIEW ALL ISSUES >](#)


\*) *Multilingual is Accredited by The Ministry for Research, Technology and Higher Education (RISTEKDIKTI)*

## ADDITIONAL MENU

[FOCUS & SCOPE](#)
[PUBLICATION ETHICS](#)
[EDITORIAL TEAM](#)
[AUTHOR GUIDELINES](#)
[CONTACT](#)
[OPEN ACCESS POLICY](#)

PLAGIARISM POLICY

COPYRIGHT POLICY

PEER REVIEW POLICY

AUTHOR FEES

JOURNAL TEMPLATE



VISITOR

00548787

[View My Stats](#)

INDEXING





## CURRENT ISSUE

---

ATOM 1.0

RSS 2.0

RSS 1.0

## INFORMATION

---

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

Platform &  
workflow by  
**OJS / PKP**

# Multilingual: Journal of Universal Studies

Multilingual is a Indonesian Journal which bi-annual journal - publishes every month calendar year, Open Access (CC-BY-NC-SA). Papers which contain in-depth critical literature reviews of research on specific topics are also welcomed.



ISSN: 1412-4823 (printed) ISSN: 2620-625X (online)

HOME / ARCHIVES / Vol. 5 No. 2 (2025): Jurnal Multilingual

## Vol. 5 No. 2 (2025): Jurnal Multilingual

### MULTILINGUAL

Vol. 1 No. 1 December (2022)

PENGEMBANGAN PERILAKU KELOMPOK TERIMA UJARAN MENYERTA KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 5 - 6 TAHUN  
Dina Nurfitriyana, Nurfitriyana Nurfitriyana

PENGARUH POLA ASAH ORANGTUA TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DESA PAVILONGMANG KECAMATAN TERING TINGGI  
Hilda Gita Sari, Fakhri Ali, Nurfitriyana Nurfitriyana, Nurfitriyana Nurfitriyana, Nurfitriyana Nurfitriyana, Nurfitriyana Nurfitriyana, Nurfitriyana Nurfitriyana, Nurfitriyana Nurfitriyana

ARGUMENTASI INTELEKTUAL MUSLIM TERHADAP ISU AL-ADAM DALAM AL-QURAN  
Fitri Anggrani, Akbari

THE EFFECT OF ONLINE LECTURES AND PBL ON STUDENT READINESS TO BELONG TEACHERS AT FPM ILM  
Lipriyanto, Mubandah Isnanah, Ajni Raza Sa'adah, Rosa Vidya Febriyanti, Wulandari Kurni

ECONOMIC BEHAVIOR TRANSFORMATION OF BANJARASE RIVERSIDE COMMUNITY IN SUSTAINABLE ECONOMICS PERSPECTIVE  
Mubandah Isnanah, Ajni Raza Sa'adah, Rosa Vidya Febriyanti, Wulandari Kurni

PENGEMBANGAN PERILAKU KELOMPOK TERIMA UJARAN MENYERTA KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 5 - 6 TAHUN  
Dina Nurfitriyana, Nurfitriyana Nurfitriyana

PENGARUH POLA ASAH ORANGTUA TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK DESA PAVILONGMANG KECAMATAN TERING TINGGI  
Hilda Gita Sari, Fakhri Ali, Nurfitriyana Nurfitriyana, Nurfitriyana Nurfitriyana, Nurfitriyana Nurfitriyana, Nurfitriyana Nurfitriyana, Nurfitriyana Nurfitriyana

ARGUMENTASI INTELEKTUAL MUSLIM TERHADAP ISU AL-ADAM DALAM AL-QURAN  
Fitri Anggrani, Akbari

THE EFFECT OF ONLINE LECTURES AND PBL ON STUDENT READINESS TO BELONG TEACHERS AT FPM ILM  
Lipriyanto, Mubandah Isnanah, Ajni Raza Sa'adah, Rosa Vidya Febriyanti, Wulandari Kurni

MULTILINGUAL

ISSN: 1412-4823 (p)

ISSN: 2620-625X (o)

Multilingual: Journal of Universal Studies publishes research findings, literature review, and systematic literature review.

**PUBLISHED:** 2026-01-07

## ARTICLES

### HUBUNGAN POLA TIDUR DENGAN TINGKAT KEBUGARAN JASMANI PADA SISWA UMUR 13 TAHUN DI SMP AR RAUDLOH TAHUN AJARAN 2024/2025

Fakhri Ali

1-17



### PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UMKM WARTEG INDO BU BADRIYAH

Cindy Anjelina, Nicolle Aureli Sutanto, Arief Adityawan S.

18-31



## **MAHAL, TAK PRAKTIS, ATAU KURANG PERCAYA? EKSPLORASI ALASAN DRIVER OJEK ONLINE ENGGAN MENGGUNAKAN SEPEDA MOTOR LISTRIK DI JAKARTA TIMUR**

Amanda Ryan Prasetyo, Ovalia Rukmana

32-56



## **INTEGRITAS PEMILU SERENTAK DALAM PERSPEKTIF UU NO.17 TAHUN 2017 : ANTARA DEMOKRASI KONSTITUSIONAL DAN SENGKETA HUKUM**

Wilma Silalahi, Waty Go

57-67



## **PERLINDUNGAN KONSUMEN DALAM HUKUM BISNIS: TANTANGAN DAN SOLUSI**

Anggrio Shane Gerard

69-83



## **PENGUJIAN PERUNDANG-UNDANGAN MELALUI LEGISLATIVE REVIEW, EXECUTIVE REVIEW, DAN JUDICIAL REVIEW**

Studi Kasus Pembatalan Peraturan Daerah Tentang Pengelolaan Tambang Oleh Mahkamah Agung

Wilma Silalahi, Joe Aprella Indra

84-97



## **ANCAMAN TANGGUNG RENTENG: PERTANGGUNGJAWABAN DEWAN KOMISARIS DALAM KEPAILITAN PT BERDASARKAN UNDANG-UNDANG PERSEROAN TERBATAS**

Shannon Megane Sulistio, Gunardi Lie

98-110



## **IMPLEMENTASI PRINSIP GOOD CORPORATE GOVERNANCE DALAM PERSPEKTIF HUKUM BISNIS**

Adrian Manlery

111-121



## **SISTEM PEMERINTAHAN MENURUT UUD 1945 ASLI DAN HASIL PERUBAHAN**

Vincent Anderson, Wilma Silalahi

122-128



### **DAMPAK KEWAJIBAN ROYALTI ATAS PEMUTARAN MUSIK DI RUANG USAHA TERHADAP UMKM**

Steven Wijaya

129-137



### **TINJAUAN HUKUM ATAS PERLINDUNGAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM HAK CIPTA DI SEKTOR INDUSTRI KREATIF**

Ilham Rahman Muzzammil

138-144



### **PERANCANGAN MERCHANDISE SEBAGAI SARANA PROMOSIONAL PERUSAHAAN OURTALE DALAM EXPO JOB FAIR**

Catherine Su, Toto Mujio Mukmin

145-156



### **WORKSHOP BRUSH STUDIO “MASTERING SHAPE LANGUAGE IN MECHA DESIGN”**

Jocelyn Christabel Djaja, Eddy Chandra, Budi Darmo

145-156



### **PERANCANGAN “POP-UP BOOTH” SEBAGAI MEDIA PROMOSIONAL BRAND DIGITAL AGENCY**

Melly Valentyna, Agus Danarto

157-167



### **PERANCANGAN BOOTH & AKTIVITAS PAMERAN UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS GAME: SEBUAH STUDI PRAKTIK MAGANG**

Tiffany Alicia S.Chandra, Budi Darmo, Eddy Chandra

168-178



### **PERAN EDITOR FOTO DAN WORKFLOW DALAM PRODUKSI DAN HASIL AKHIR: STUDI LAPANGAN MONCHICHI PHOTOGRAPHY**

Winston Widjaja, Edy Chandra

179-185



### **HAK MILIK BERSAMA DALAM PERKAWINAN CAMPURAN INTERNASIONAL: ANALISIS POTENSI KONFLIK HUKUM**

Irene Orlando, Shifa Rachmadani, Elsa Alexandra Palar, Moody Rizqy Syailendra P.

186-194



### **ANALISIS YURIDIS TANGGUNG JAWAB SOSIAL DAN LINGKUNGAN PADA SEKTOR PERTAMBANGAN MINERBA DI INDONESIA**

Urbanisasi, Waty Go

195-210



### **RESET KEUANGAN NEGARA ALA COWBOY ANALISA YURIDIS RESTRUKTURISASI FISKAL DAN WACANA REDENOMINASI RUPIAH**

Wilma Silalahi, Waty Go

211-232



### **EFEKTIVITAS PENGATURAN KONTRAK KONSTRUKSI DALAM MENJAMIN KEPASTIAN HUKUM DAN PERLINDUNGAN PARA PIHAK DI INDONESIA**

Urbanisasi, Fid'a Rosin Muslim

233-249



### **PENGAKUAN HKI SEBAGAI OBJEK HAK TANGGUNGAN: ANALISIS YURIDIS TERHADAP PERLUASAN JAMINAN KEBENDAAN DALAM SISTEM HUKUM INDONESIA**

Urbanisasi, Yunita Estu Lestari

250-257



### **OPTIMALISASI HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL SEBAGAI JAMINAN FIDUSIA DALAM PEMBIAYAAN EKONOMI KREATIF DI INDONESIA**

Urbanisasi, Adelia Nelma Mutiara

258-270



### **ANALISIS HAK KONSTITUSIONAL PRESIDEN DALAM BIDANG YUDISIAL: DINAMIKA PENGATURAN GRASI TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA DAN STUDI KASUS**

Muhammad Ryziqie Ramadhan Yuliansyah, Muhamad Arya Latuconsina, Raditya Aryo Wicaksono Putranto  
271-283



### **KEPASTIAN HUKUM DALAM IMPLEMENTASI TUNJANGAN KINERJA GURU ASN: STUDI PERBANDINGAN ANTARA PNS DAN PPPK**

Nila Akmala, Violeta Ratna Hapsari, Rina Oktariana, Nur Diva Permata Pasaribu  
284-300



### **ANALISIS KEGAGALAN GOOD CORPORATE GOVERNANCE (GCG) DAN PENGAWASAN INTERNAL DALAM KASUS KORUPSI PT PERTAMINA PATRA NIAGA**

Natasya Nur Ngaeni, Siti Nur Fadhilah Suryaniah, Gilmorava Kent Daniel Tatemba  
300-309



### **DARI FOTO KE FRASA: DESAIN PEMBELAJARAN TRANSFORMATIF MATERI PUISI UNTUK MEMBANGUN KETERAMPILAN ABAD 21 DENGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM**

Nur Aminatus Solichah, Darni, Urip Zaenal Fanani  
310-323



### **KONSTRUKSI HUKUM DALAM PENYELESAIAN SENGKETA PENAMBANGAN ILEGAL/ ILLEGAL MINING DI INDONESIA: FOKUS PADA KASUS TAMBANG BATU BARA ILEGAL DI KALIMANTAN**

Wilma Silalahi, Vincent Anderson  
324-330



### **PENYELESAIAN SENGKETA MEREK MELALUI GUGATAN PERDATA: EFEKTIVITAS PENGADILAN NIAGA DALAM PERLINDUNGAN HKI DI INDONESIA**

Urbanisasi, Vincent Anderson  
331-338



### **KEWENANGAN DAN TANGGUNG JAWAB PEMERINTAH DALAM HUKUM TATANEGARA**

Marcelina Angelita Sahetapy, Virginia Wuarbanara, Sharllie Michella Chang, Moody Rizqy Syailendra  
339-353



### **PURA WAWOBENDE BATUR SARI DI DESA ASINGI KECAMATAN TINANGGEEA KABUPATEN KONAWE SELATAN SULAWESI TENGGARA**

I Made B. Karyana, I Nengah Bawa Atmaja, I Made Sedana  
354-362



### **ANALISIS TANGGUNG JAWAB HUKUM DIREKSI DALAM KASUS PENYALAHGUNAAN FASILITAS PEMBIAYAAN KORPORASI OLEH PT PETRO ENERGY TERHADAP LPEI**

Steven Wijaya  
363-368



### **PENGARUH KREDIBILITAS KONTEN REVIEW KANAL YOUTUBE @GADGETIN TERHADAP MINAT BELI SMARTPHONE DI KALANGAN MAHASISWA**

Muhammad Naufal Daffa, David Rizar Nugroho, Enden Darjatul Ulya, Mulyono  
369-383



### **PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII**

Puspita Diah Ayu, Ika Septiana, Suyoto  
384-390



### **HUBUNGAN OBESITAS DAN RIWAYAT PEMBERIAN ASI DENGAN KEJADIAN KANKER PAYUDARA PADA PASIEN WANITA DI RUMAH SAKIT TUGUREJO SEMARANG**

Awwalus Tsania Putri Iramanisa, Bondan Prasetyo, Romadhoni  
391-395





*\*) Multilingual is Accredited by The Ministry for Research, Technology and Higher Education (RISTEKDIKTI)*

**ADDITIONAL MENU**

**FOCUS & SCOPE**

**PUBLICATION ETHICS**

**EDITORIAL TEAM**

**AUTHOR GUIDELINES**

**CONTACT**

**OPEN ACCESS POLICY**

**PLAGIARISM POLICY**

**COPYRIGHT POLICY**

PEER REVIEW POLICY

AUTHOR FEES

JOURNAL TEMPLATE

---



VISITOR

---

**00548787**

[View My Stats](#)

INDEXING

---





## CURRENT ISSUE

---

ATOM 1.0

RSS 2.0

RSS 1.0

## INFORMATION

---

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

---

Platform &  
workflow by  
**OJS / PKP**

# PERANCANGAN BOOTH & AKTIVITAS PAMERAN UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS GAME: SEBUAH STUDI PRAKTIK MAGANG

**Tiffany Alicia S.Chandra**

Universitas Tarumanagara, Indonesia

**Budi Darmo**

Universitas Tarumanagara, Indonesia

**Eddy Chandra**

Universitas Tarumanagara, Indonesia

**Keywords:** Booth Design, Brand Awareness, Games, Exhibition, Activities

## ABSTRACT

---

Video Games are one of, if not the biggest source of entertainment in nowadays generation. With the competition within the gaming industry, it is very important for games to remain relevant or maintain a long lasting player base. One effort that can grab the attention of players is by participating in offline exhibitions to further improve interactivity between the developers and players. By creating an interactive booth that best represents the game, it will serve as a way to promote the game effectively, especially striking curiosity amongst visitors. This research is an internship project in collaboration with Wizdream, using Robin Landa's research method. The results of this design succeeded in increasing brand awareness of the game and providing new targets for this game to surpass..

# MULTILINGUAL

Vol. 1 No. 1 December (2022)

PENGEMBANGAN APLIKASI KOLASE PINTAR UNTUK MENSTIMULASI  
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 5 – 6 TAHUN  
**Devi Rachma Sanjaya, Kartika Rinakit Adhe**

PENGARUH POLA ASUH ORANGTUA TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK  
DESA PAYALOMBANG KECAMATAN TEBING TINGGI  
**Hilda Zahra Lubis, Fadilah Sani, Dini Rosmana Tanjung, Nova Sari, Septi Ayu  
Harahap, Swandari Purnama Ningsih, Adawiyah Barus, Fazra Khaliana Sitorus**

ARGUMENTASI INTELEKTUAL MUSLIM TERHADAP I'JAZ AL-ADADI DALAM  
AL-QUR'AN  
**Erni Anggraini, Abdussakir**

THE EFFECT OF ONLINE LECTURES AND PPL II ON STUDENT READINESS  
TO BECOME TEACHERS AT FKIP ULM  
**Supriyanto, Mahmudah Hasanah, Agus Reza Sa'bandi, Rosa Vidiya  
Rahmadayanti, Muhammad Fazrin**

ECONOMIC BEHAVIOR TRANSFORMATION OF BANJARESE RIVERSIDE  
COMMUNITY IN SUSTAINABLE ECONOMICS PERSPECTIVE  
**Muhammad Rahmattullah, Putri Yunita Permata Kumala Sari, Rizky Febriyani  
Putri, Muhammad Arda Bily, Nining Arifah, Muslimah**

PENGEMBANGAN APLIKASI KOLASE PINTAR UNTUK MENSTIMULASI  
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS PADA ANAK USIA 5 – 6 TAHUN  
**Devi Rachma Sanjaya, Kartika Rinakit Adhe**

PENGARUH POLA ASUH ORANGTUA TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK  
DESA PAYALOMBANG KECAMATAN TEBING TINGGI  
**Hilda Zahra Lubis, Fadilah Sani, Dini Rosmana Tanjung, Nova Sari, Septi Ayu  
Harahap, Swandari Purnama Ningsih, Adawiyah Barus, Fazra Khaliana Sitorus**

ARGUMENTASI INTELEKTUAL MUSLIM TERHADAP I'JAZ AL-ADADI DALAM  
AL-QUR'AN  
**Erni Anggraini, Abdussakir**

THE EFFECT OF ONLINE LECTURES AND PPL II ON STUDENT READINESS  
TO BECOME TEACHERS AT FKIP ULM  
**Supriyanto, Mahmudah Hasanah, Agus Reza Sa'bandi, Rosa Vidiya  
Rahmadayanti, Muhammad Fazrin**

MULTILINGUAL

 PDF

PUBLISHED

2025-10-27

ISSUE

Vol. 5 No. 2 (2025): Jurnal Multilingual

SECTION

Articles



\*) *Multilingual is Accredited by The Ministry for Research, Technology and Higher Education (RISTEKDIKTI)*

**ADDITIONAL MENU**

---

**FOCUS & SCOPE**

**PUBLICATION ETHICS**

**EDITORIAL TEAM**

**AUTHOR GUIDELINES**

**CONTACT**

**OPEN ACCESS POLICY**

**PLAGIARISM POLICY**

**COPYRIGHT POLICY**

**PEER REVIEW POLICY**

**AUTHOR FEES**

**JOURNAL TEMPLATE**

---



**VISITOR**

---

**00548747**

[View My Stats](#)

**INDEXING**

---



### CURRENT ISSUE

---

ATOM 1.0

RSS 2.0

RSS 1.0

## INFORMATION

---

For Readers

For Authors

For Librarians

---

Platform &  
workflow by  
**OJS / PKP**

---