



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

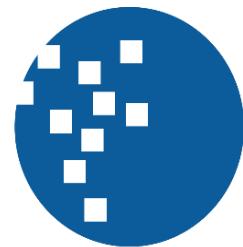
Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN *WEBSITE*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ORIGAMI
UNTUK TERAPI MOTORIK HALUS BAGI ANAK DENGAN
DOWN SYNDROME

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Joshua Felix
NIM : 13120210132
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2017

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Joshua Felix

NIM : 13120210132

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN WEBSITE

SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ORIGAMI

UNTUK TERAPI MOTORIK HALUS BAGI ANAK DENGAN *DOWNSYNDROME*

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 13 Januari 2017

Joshua Felix

UMN

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WEBSITE
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ORIGAMI
UNTUK TERAPI MOTORIK HALUS BAGI ANAK DENGAN
*DOWNSYNDROME***

Oleh

Nama: Joshua Felix

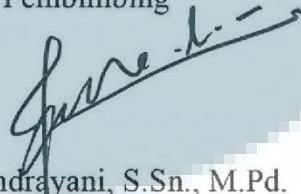
NIM: 13120210132

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Fakultas: Seni & Desain

Tangerang, 23 Januari 2017

Pembimbing



Desy Sandrayani, S.Sn., M.Pd.

Ketua Sidang



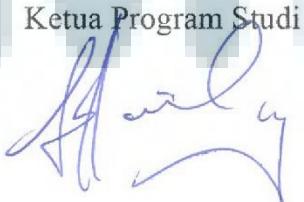
Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Pengaji



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.

Ketua Program Studi



Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan karunia yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Tugas Akhir ini Penulis buat berdasarkan hasil penelitian lapangan yang diolah dengan pengetahuan dan pemahaman Penulis yang didapat selama bangku perkuliahan, juga dibantu dengan berbagai sumber pustaka dari para ahli dan praktisi sebagai penunjangnya.

Penulis berharap Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi orang lain, baik bagi mahasiswa yang akan/sedang merancang Tugas Akhir dengan topik yang serupa, maupun bagi pihak orangtua anak dengan *down syndrome* yang telah Penulis jadikan subjek Tugas Akhir ini.

Penulis tentunya tidak bisa melangkah sejauh ini tanpa hadirnya orang-orang yang bersedia mendukung dan membimbing penulis dalam proses perancangan Tugas Akhir ini. Penulis dengan segenap hati menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. Desy Sandrayani, S.Sn., M.Pd., selaku dosen pembimbing, Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds., dan Erwin Alfian S.Sn., M.Ds selaku dosen spesialis

yang selalu memberikan arahan dan masukan yang konstruktif kepada Penulis dalam perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga selesai.

3. Kedua orang tua Penulis yang selalu memberikan dukungan materil maupun moral dalam menyelesaikan studi yang Penulis lakukan di Universitas Multimedia Nusantara, termasuk dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Dr. Oom Komariah, M.Kes., Dini Prihatini, Arie Dewi Munigar, Aryani Faida, Nur Laila, Erna Yuliawati, Iswati, Yeni Hasan, Nurul Herawati, Beti Anggraeni, Ria Maharani, dan Yuanita Ciptaningrum selaku bagian dari Persatuan Orang Tua Anak dengan *Down Syndrome* (POTADS) yang telah bersedia membantu Penulis dalam tahap pengumpulan data berupa wawancara dan pengisian kuesioner.
5. Edvyn Tanu, Ravi Manthovani, Regina Lie, Ivander Bernadine, Devin Nurdi, Mayanson Tjandra, Darren Christiansen, dan Bilga Valentino atas semua masukan dan dukungan sehingga Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Tangerang, 13 Januari 2017

Joshua Felix

ABSTRAKSI

Down syndrome adalah kelainan gen yang dimiliki oleh manusia yang memiliki kromosom lebih banyak dibanding normal. Kasus ini umumnya terjadi pada 1 dari 1.250 bayi, hal ini menjadikan jumlah pengidapnya sangat mudah ditemukan didalam masyarakat. Anak-anak pengidap *down syndrome* biasanya memiliki beberapa keterbelakangan dibanding anak normal seusianya, yang mencakup keterbelakangan perkembangan otak, kemampuan berbicara, berjalan, dsb. Meskipun tidak bisa diobati, namun terdapat beberapa terapi yang dapat membantu perkembangan anak pengidap kelainan ini. Fenomena tersebut mendorong penulis untuk merancang sebuah website yang memuat informasi mengenai origami sebagai salah satu alternatif terapi pengembangan kemampuan motorik anak pengidap *down syndrome*. Website tersebut dibuat dengan tujuan menjadi sarana informasi dan edukasi yang lengkap, akurat, serta mudah dipahami maupun diakses oleh masyarakat Indonesia dengan harapan dapat membantu jalannya terapi motorik yang berkelanjutan bagi pengidap *down syndrome*. Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis berupa kuesioner dan wawancara untuk menentukan pola pembelajaran, respon, dan kemampuan anak pengidap *down syndrome* dalam memahami informasi yang diberikan. Informasi tersebut akan membantu penulis untuk merancang website yang efektif dan efisien bagi target audiens.

Kata kunci : *Down syndrome*, kemampuan motorik, website



ABSTRACT

Down syndrome is a genetic disorder caused by the presence of all or part of a third copy of chromosome. This cgenetic disorder is considered common because it is usually happened in 1 of 1.250 birth. Children with down syndrome have delay in motor and cognitive skills, while there is no cure, this case can be handled by providing some therapy to the children that suffer from this condition. This encourage the writer to design a website that contain information about origami as a form of fine motor therapy for children with down syndrome. This website was made to provide origami tutorials which are comprehensive, accurate, easy to understand and accessible to parents in Indonesia, with hope to provide continuous motor skills therapy. The writer gather information from interviews and questionnaires to parents about how their study and process information from daily activities. This information will help the wirter to design a website that is effective and efficient to the audience.

Kata kunci : *Down syndrome, motor skills, website*



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Pengambilan Data	5
1.7 Metodologi Perancangan.....	6
1.8 Skematika Perancangan.....	9

BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Website	10
2.1.1 Jenis Website.....	10
2.1.2 Anatomi Website.....	16
2.2 Origami.....	18
2.3 Terapi Motorik Halus untuk Anak Down Syndrome	20
2.4 <i>Down Syndrome</i>	21
2.4.1 Tipe <i>Down Syndrome</i>	22
2.4.2 Karakteristik Fisik dan Psikologis Pengidap <i>Down Syndrome</i>	24
2.5 Desain Grafis	24
2.5.1 Elemen Desain.....	24
2.5.1 Prinsip Desain.....	26
2.6 Tipografi.....	27
2.6.1 Tipe Tipografi Web	28
2.7 <i>User Interface & User Experience (UI & UX)</i>	30
2.8 <i>960 Grid System</i>.....	31
2.9 <i>Flat Design</i>	32
BAB III METODOLOGI.....	34
3.1 Data Penelitian	34
3.1.1 Wawancara Ahli Terapi.....	34

3.1.2	Wawancara Orangtua dengan Anak <i>Down Syndrome</i>	36
3.1.3	Kuesioner	37
3.2	Studi <i>Existing</i>	38
3.2.1	<i>7 Cups</i>	38
3.2.2	<i>Talkspace</i>	40
3.2.3	Mil's.....	42
3.2.4	Ilustrasi Vektor	43
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN		44
4.1	<i>Mind Map</i>	44
4.2	<i>Brainstorming</i>	45
4.3	Konsep Perancangan	46
4.3.1	Strategi Kreatif Perancangan.....	46
4.3.1.1	Tipografi.....	46
4.3.1.2	Warna	467
4.3.1.3	<i>Layout & Grid</i>	468
4.4	Perancangan	49
4.4.1	Arsitektur Informasi	50
4.4.2	<i>Flowchart</i>	51
4.4.3	<i>Wireframe</i>	51
4.4.4	Logo	58

4.4.5	Ilustrasi.....	60
4.4.5	Ukuran Huruf.....	64
4.4.6	Desain Digital	65
4.4.7	Video	75
4.4.8	Media Promosi.....	77
4.4.8.1	<i>Web Banner</i>	77
4.4.8.2	<i>X Banner</i>	78
4.4.8.3	Poster.....	80
4.4.9	<i>Merchandise</i>	82
4.5	<i>Media Plan</i>	85
4.6	<i>Budgeting</i>	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA		xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Informational Website</i>	9
Gambar 2.2 <i>Brochure/Catalogue Website</i>	10
Gambar 2.3 <i>E-commerce Website</i>	11
Gambar 2.4 <i>Blogs</i>	11
Gambar 2.5 <i>Personal Website</i>	12
Gambar 2.6 <i>Social Media & Networking Website</i>	13
Gambar 2.7 <i>Photo Sharing Website</i>	13
Gambar 2.8 <i>Mobile Device Website</i>	14
Gambar 2.9 Lipatan Lurus.....	18
Gambar 2.10 Lipatan Bersudut	19
Gambar 2.11 Kombinasi Lipatan Lurus dan Bersudut	19
Gambar 2.12. Terapi Motorik Halus	20
Gambar 2.13. <i>Trisomy 21</i>	21
Gambar 2.14. <i>Mosaicism</i>	22
Gambar 2.15. Penggunaan <i>960 System Grid</i>	32
Gambar 2.16. Penyederhanaan dari desain 3 dimensi menjadi 2 dimensi	32
Gambar 3.1. <i>Home Page 7 Cups</i>	39
Gambar 3.2. <i>Home Page Talkspace</i>	41
Gambar 3.3. <i>Info Page Mil's</i>	42
Gambar 3.4. Ilustrasi <i>Flat Design</i>	43
Gambar 4.1. <i>Mind Map</i> Perancangan Website Terapi Motorik Halus	44
Gambar 4.2. <i>Brainstorming</i> Perancangan Visual Website Terapi Motorik Halus	45
Gambar 4.3. <i>List</i> Pemilihan Tingkat Kesulitan Pola Origami	47
Gambar 4.4. <i>Typeface</i> Neuzeit Grotesk, <i>family</i> Neuzeit Grotesk-Regular	47
Gambar 4.5. <i>Typeface</i> Neuzeit Grotesk, <i>family</i> Neuzeit Grotesk-Black.....	48

Gambar 4.6. <i>Mood Warna Website</i> Terapi Origami	48
Gambar 4.7. <i>Arsitektur Informasi Website</i> Terapi Origami	50
Gambar 4.8. <i>Flowchart Website</i> Terapi Origami	51
Gambar 4.9. <i>Wireframe Halaman Home</i>	52
Gambar 4.10. <i>Navigasi Header</i> Berubah Berdasarkan <i>Page</i> yang Dibuka	53
Gambar 4.11. <i>Wireframe Halaman Tingkat Kesulitan Origami</i>	54
Gambar 4.12. <i>Wireframe Halaman Pemilihan Pola</i>	55
Gambar 4.13. <i>Wireframe Halaman Video Tutorial</i>	56
Gambar 4.14. <i>Wireframe Halaman Gallery</i>	57
Gambar 4.15. <i>Wireframe Halaman About</i>	58
Gambar 4.16. <i>Sektsa Logo Terapi Origami</i>	59
Gambar 4.17. <i>Digitalisasi Logo Terapi Origami</i>	60
Gambar 4.18. <i>Studi Visual Ilustrasi Website</i>	61
Gambar 4.19. <i>Sketsa Ilustrasi Website</i>	62
Gambar 4.20. <i>Digitalisasi Ilustrasi</i>	63
Gambar 4.21. <i>Digitalisasi Ilustrasi</i>	64
Gambar 4.22. <i>Ukuran Huruf</i>	65
Gambar 4.23. <i>Design Digital Halaman Home</i>	66
Gambar 4.24. <i>Design Digital Halaman Home</i>	68
Gambar 4.25. <i>Desain Digital Halaman Origami</i>	68
Gambar 4.26. <i>Design Digital Halaman Pilihan Pola</i>	69
Gambar 4.27. <i>Design Digital Halaman Pilihan Pola 2</i>	70
Gambar 4.28. <i>Design Digital Halaman Pilihan Pola 3</i>	71
Gambar 4.29. <i>Design Digital Halaman Video</i>	72
Gambar 4.30. <i>Design Digital Halaman Gallery 1</i>	73
Gambar 4.31. <i>Design Digital Halaman Gallery 2</i>	74
Gambar 4.32. <i>Design Digital Halaman About</i>	75
Gambar 4.33. <i>Judul Video</i>	76

Gambar 4.34. Material.....	77
Gambar 4.35. Instruksi Tertulis	77
Gambar 4.36. Sketsa <i>Web Banner</i>	78
Gambar 4.37. Digitalisasi <i>Web Banner</i>	79
Gambar 4.38. Sketsa <i>X-Banner</i>	79
Gambar 4.39. Digitalisasi <i>X-Banner</i>	80
Gambar 4.40. Sketsa Poster.....	81
Gambar 4.41. Digitalisasi Poster.....	82
Gambar 4.42. <i>Totebag</i>	83
Gambar 4.43. <i>Tshirt</i>	83
Gambar 4.44. Pin	84
Gambar 4.45. Stiker.....	84
Gambar 4.46. Notes	84



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Skematika Perancangan Tugas Akhir.....	9
Tabel 3.1 Hasil Kuesioner Orangtua dengan Anak <i>Down Syndrome</i>	38
Tabel 4.1 <i>Timeline Media Plan</i>	85
Tabel 4.2 <i>Budget</i> Perancangan	86

UMN