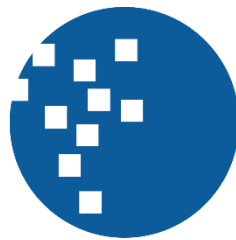


**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI
KONSEP DALAM HIDUP MANDIRI BAGI
MAHASISWA BARU USIA 17 HINGGA 25 TAHUN**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Medina Berlian Salsabila

00000034838

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI
KONSEP DALAM HIDUP MANDIRI BAGI
MAHASISWA BARU USIA 17 HINGGA 25 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Medina Berlian Salsabila

00000034838

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2023

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Medina Berlian Salsabila
Nomor Induk Mahasiswa : 00000034838
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Media Informasi dengan judul:

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI KONSEP
DALAM HIDUP MANDIRI BAGI MAHASISWA BARU USIA
17 HINGGA 25 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 2 Januari 2023



Medina Berlian Salsabila

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI KONSEP DALAM

HIDUP MANDIRI BAGI MAHASISWA BARU USIA 17 HINGGA 25

TAHUN

Oleh

Nama : Medina Berlian Salsabila
NIM : 00000034838
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 03 Januari 2023

Pukul 14.30 s.d 15.15 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/E023899

Penguji

Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/E023987

Pembimbing

Lalitya Talitha Pinasthika, M. Ds
0308078801/E034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Medina Berlian Salsabila
NIM : 00000034838
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI KONSEP DALAM HIDUP MANDIRI BAGI MAHASISWA BARU USIA

17 HINGGA 25 TAHUN

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 17 Januari, 2023

Yang menyatakan,



Medina Berlian Salsabila

KATA PENGANTAR

Tujuan penulis dengan mengangkat topik mengenai konsep kehidupan mandiri sebagai judul Tugas Akhir adalah untuk mengedukasikan target pembaca mengenai kehidupan mandiri. Penulis pun ingin mengedukasi diri melalui penelusuran topik agar dapat membantu penulis untuk mempersiapkan kehidupan mandiri nantinya.

Tugas Akhir ini merupakan sebuah sumber informasi yang akan dapat membantu untuk mempersiapkan target pembaca dalam memahami dan persiapan mengenai kehidupan mandiri dikarenakan minimnya media informasi yang dapat membantu target pembaca untuk melakukan hal tersebut.

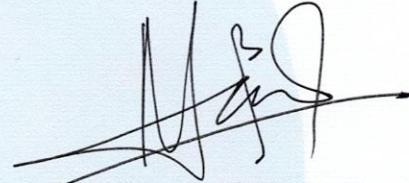
Perancangan ini dirancang dengan penuh semangat dan *passion* untuk mencari informasi mengenai kehidupan mandiri, penulis berharap bahwa informasi yang telah didapatkan dapat tersampaikan kepada target pembaca.

Ucapan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu penulis dalam perancangan Tugas Akhir. Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya mulya Daulay, S.Sn., M.M., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Lalitya Talitha Pinasthika, M. Ds sebagai Pembimbing satu-satunya yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberi saran selama pengerjaan laporan ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan secara fisik dan emosional, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Dosen pengampu mata kuliah, yang telah mengajar dan membimbing selama proses pembuatan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat di baca dan di terima dengan lapang dada dan menjadi sebuah manfaat bagi yang membacanya.

Tangerang, 4 Januari, 2022



Medina Berlian Salsabila

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI KONSEP
DALAM HIDUP MANDIRI BAGI MAHASISWA BARU USIA
17 HINGGA 25 TAHUN**

Medina Berlian Salsabila

ABSTRAK

Hidup mandiri merupakan sebuah pola hidup yang di mana individu yang berfokus pada sifat kemandirian. Menurut Maryam (2015), kemandirian merupakan perilaku yang memiliki kemampuan untuk berinisiatif, mengatasi hambatan/masalah, mempunyai rasa percaya diri, dan dapat melakukan sesuatu sendiri tanpa adanya bantuan dari orang lain. Setelah dilakukan penelitian kualitatif dengan teknik penelitian Forum Group Discussion (FGD), disaat melakukan persiapan yang salah satunya adalah mencari tempat kos memiliki tahapan atau tata cara yang digunakan untuk menemukan tempat kos yang cocok bagi partisipan. Salah satu tahapan tersebut adalah untuk mengunjungi secara langsung setelah melakukan riset, hal ini menurut peserta merupakan hal yang wajib untuk dilakukan karena apa yang dilihat melalui internet belum tentu sesuai dengan apa yang ada pada aslinya. Berikutnya penulis melakukan penelitian kuantitatif dengan menggunakan teknik survey atau kuesioner. Data yang didapatkan melalui kuesioner adalah hal yang paling diharapkan oleh responden ketika menjalankan hidup mandiri yaitu hidup untuk belajar mandiri, akan tetapi ketakutan yang dimiliki oleh responden adalah ketidakpercyadirian responden ketika menjalankan kehidupan mandiri mereka sehingga takut akankah apa yang sedang dilakukannya benar atau tidak. Selain itu penulis melakukan teknik observasi, yang di mana dapat dikonklusikan bahwa subyek yang menjadi bagian dari observasi yang dua dari ketiga subyek merupakan mahasiswa baru dengan keadaan masih beradaptasi dengan lingkungan barunya masih memiliki kecerobohan dalam mengatur jadwal yang dimiliki subyek. Melalui data-data tersebut, perancangan dirancang dengan menggunakan *Human-Centred Design* (2015).

Kata kunci: Panduan, Hidup Mandiri, Persiapan, Kemandirian

**DESIGNING MOBILE WEBSITE ABOUT THE CONCEPT OF
INDEPENDENT LIFE FOR COLLEGE STUDENT AGE 17
UNTIL 25 YEARS OLD**

(Medina Berlian Salsabila)

ABSTRACT (English)

Independent living is a lifestyle in which individuals focus on the nature of independence. According to Maryam (2015), independence is a behavior that has the ability to take the initiative, overcome obstacles / problems, have self-confidence, and can do something on their own without the help of others. After conducting qualitative research with the Forum Group Discussion (FGD) research technique, when making preparations, one of which is finding a boarding place, has stages or procedures used to find a suitable boarding place for participants. One of these stages is to visit directly after doing research, this according to the participants is a mandatory thing to do because what is seen through the internet does not necessarily match what is in the original. Next, the author conducted quantitative research using survey or questionnaire techniques. The data obtained through the questionnaire is the most expected thing by respondents when living an independent life, namely life to learn independently, but the fear that respondents have is the respondent's lack of confidence when running their independent life so that they are afraid of whether what they are doing is right or not. In addition, the author conducted an observation technique, in which it can be concluded that the subjects who were part of the observation that two of the three subjects were new students with a state of still adapting to their new environment still had carelessness in managing the schedule that the subjects had. Through these data, the design was designed using Human-Centered Design (2015).

Keywords: *Guide, Independent Living, Preparation, Independence*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (<i>English</i>).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	18
1.3 Batasan Masalah.....	18
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	20
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	21
2.1.1 Desain Grafis.....	21
2.1.2 Prinsip Desain	21
2.2 Tipografi.....	30
2.2.1 Klasifikasi Tipe Tipografi	32
2.2.2 Tipografi sebagai bentuk	36
2.2.3 Tipografi sebagai tekstur	36
2.2.4 Variasi Bentuk (Poulin. Halm. 581 - 582).....	36
2.2.5 <i>Spacing</i>	37
2.3 Ilustrasi.....	37
2.3.1 <i>Visual Metaphor</i>	38

2.3.2	<i>Literal representation</i>	41
2.3.3	Ilustrasi untuk Informasi	41
2.3.4	Ilustrasi untuk Narasi fiksi	48
2.3.5	Persuasi	51
2.3.6	Identitas	51
2.4	Warna	53
2.4.1	Teori Warna	53
2.4.2	Psikologi Warna	58
2.5	Media Informasi	60
2.5.1	Desain Informasi untuk Audiens	61
2.5.2	Mendefinisikan Audiens dan Kebutuhannya	61
2.5.3	Mendefinisikan Audiens	62
2.5.4	Internasionalisme	62
2.5.5	Inklusivitas	62
2.5.6	Gangguan Visual	62
2.6	Struktur Infomasi	63
2.7	<i>Legibility and Readability</i>	65
2.8	Jenis media informasi	66
2.9	fungsi media informasi	67
2.10	Desain media informasi yang baik	68
2.6	Website	69
2.6.1	<i>Homepage</i>	70
2.6.2	<i>Single-page Website</i>	70
2.6.3	<i>User Account/Registration</i>	71
2.6.4	<i>Login</i>	71
2.6.5	<i>User Profile</i>	72
2.6.6	<i>Task Tracking System</i>	72
2.7	Mobile Website	73
2.8	Logo	73
2.7.1	Fungsi Logo	74
2.7.2	Jenis Logo	74

2.9	Kehidupan Mandiri	77
2.9.1	Gaya Hidup	77
2.9.2	Bentuk Gaya Hidup	77
2.9.3	Kemandirian	79
2.10	Remaja Akhir dan Dewasa Awal	83
2.10.1	Remaja Akhir	83
2.10.2	Dewasa Awal	84
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		85
3.1	Metodologi Penelitian	85
3.1.1	Metode Kualitatif	86
3.1.2	Metode Kuantitatif	96
3.2	Metodologi Perancangan	115
3.2.1	<i>Inspiration</i> (inspirasi)	115
3.2.2	<i>Ideation</i> (ideasi)	117
3.2.3	<i>Implementation</i> (implementasi)	120
BAB IV PERANCANGAN		121
4.1	Strategi Perancangan	121
4.1.1	<i>Inspiration</i>	121
4.1.2	<i>Ideation</i>	127
4.1.3	<i>Implementation</i>	174
4.2	Analisis Perancangan	176
4.2.1	Analisis Desain Website	176
4.2.2	Analisis Media Sekunder	182
4.3	<i>Budgeting</i>	191
BAB V PENUTUP		193
5.1	Kesimpulan	193
5.2	Saran	194
DAFTAR PUSTAKA		xiv
LAMPIRAN		xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT pada Apple.com	92
Tabel 3.2 Tabel SWOT rouserlab.com	93
Tabel 3.3 Tabel SWOT redcollar.co	95
Tabel 3.4 Observasi Subyek 1 Yola Fransisca.....	104
Tabel 3.5 Observasi Subyek 1 Yola Fransisca.....	105
Tabel 3.6 Observasi Subyek 1 Yola Fransisca.....	105
Tabel 3.7 Observasi Subyek 1 Yola Fransisca.....	106
Tabel 3.8 Observasi Subyek 2 Athira	108
Tabel 3.9 Observasi Subyek 2 Athira	108
Tabel 3.10 Observasi Subyek 2 Athira	109
Tabel 3.11 Observasi Subyek 2 Athira	109
Tabel 3.12 Observasi Subyek 2 Kezia	111
Tabel 3.13 Observasi Subyek 2 Kezia	111
Tabel 3.14 Observasi Subyek 2 Kezia	112
Tabel 3.15 Observasi Subyek 2 Kezia	113
Tabel 4.1 Tabel Jenis Media Sekunder	157
Tabel 4.2 Perencanaan <i>Budgeting</i>	191



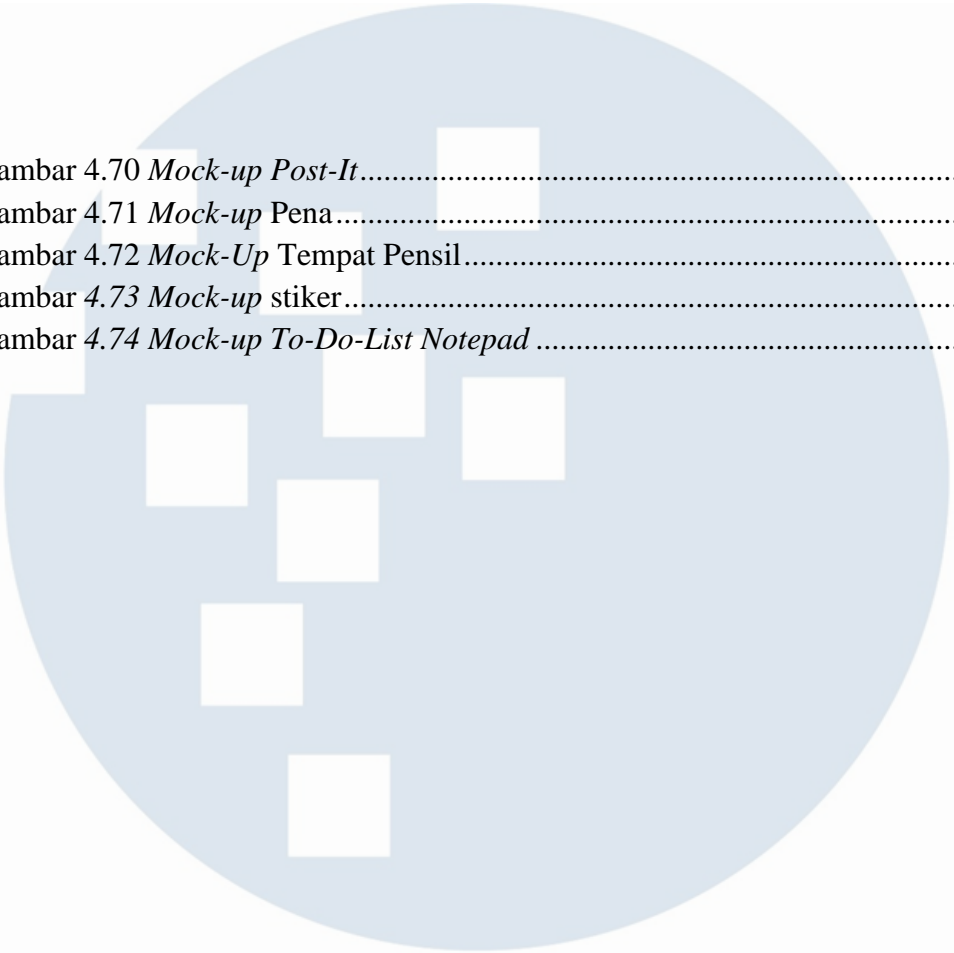
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Emphasis.....	24
Gambar 2.2 Contoh Emphasis Melalui Isolasi.....	24
Gambar 2.3 Contoh Emphasis Melalui Penempatan	25
Gambar 2.4 Contoh Emphasis Melalui Ukuran/Skala	25
Gambar 2.5 Contoh Emphasis Melalui Kontras	26
Gambar 2.6 Contoh Emphasis Melalui Arah Petunjuk	26
Gambar 2.7 Contoh Emphasis Struktur Diagram	27
Gambar 2.8 Contoh Emphasis Struktur Diagram – Struktur Sarang	27
Gambar 2.9 Contoh Emphasis Struktur Diagram – Struktur Tangga	28
Gambar 2.10 Contoh Tipe Tipografi – Iowan Old Style	32
Gambar 2.11 Contoh Tipe Tipografi – Baskerville	32
Gambar 2.12 Contoh Tipe Tipografi – Bodoni.....	33
Gambar 2.13 Contoh Tipe Tipografi – Rockwell	33
Gambar 2.14 Contoh Tipe Tipografi – Open Sans	34
Gambar 2.15 Contoh Tipe Tipografi – Old Charlotte.....	34
Gambar 2.16 Contoh Tipe Tipografi – Batuphat Script.....	35
Gambar 2.17 Contoh Tipe Tipografi – Oi!	35
Gambar 2.18 Contoh Tipe Tipografi – Daisy	36
Gambar 2.19 Contoh Suralisme	39
Gambar 2.20 Contoh Diagram	39
Gambar 2.21 Contoh Abstraksi.....	40
Gambar 2.22 Contoh <i>Pictorial Truth</i>	41
Gambar 2.23 Contoh <i>Natural Science</i>	42
Gambar 2.24 Contoh Ilustrasi Medis	43
Gambar 2.25 Contoh Subyek Teknologi.....	44
Gambar 2.26 Contoh <i>Commentary</i>	44
Gambar 2.27 Contoh Ilustrasi Politik dan Urusan Terkini	45
Gambar 2.28 Contoh Ilustrasi Kurikulum Nasional dan Material Pasar Membentuk Audiens Muda	46
Gambar 2.29 Contoh Ilustrasi Materi Subyek Sejarah dan Kultural	47
Gambar 2.30 Contoh Ilustrasi Narasi Fiksi.....	48
Gambar 2.31 Contoh Ilustrasi <i>Storytelling</i>	49
Gambar 2.32 Contoh Buku Bergambar ‘ <i>A Book of Nonsense</i> ’	49
Gambar 2.33 Contoh Buku Bergambar Karya Kate Greenway	50
Gambar 2.34 Contoh Komik	50
Gambar 2.35 Contoh Ilustrasi Persuasi.....	51
Gambar 2.36 Contoh Ilustrasi Identitas	52

Gambar 2.37 Contoh Ilustrasi Merek Perusahaan	53
Gambar 2.38 <i>Color Wheel</i>	53
Gambar 2.39 <i>Hue</i>	54
Gambar 2.40 Saturasi	54
Gambar 2.41 <i>Complementary</i>	55
Gambar 2.42 <i>Split Complementary</i>	56
Gambar 2.43 <i>Double Complementary</i>	56
Gambar 2.44 <i>Analogous</i>	57
Gambar 2.45 <i>Triadic</i>	57
Gambar 2.46 <i>Monochromatic</i>	58
Gambar 2.47 Contoh <i>Grid</i> Sederhana.....	64
Gambar 2.48 Contoh Hirarki Informasi Visual.....	64
Gambar 2.49 Contoh Komposisi Dinamika dan Gestur.....	65
Gambar 2.50 <i>Homepage</i>	70
Gambar 2.51 <i>Single-page Website</i>	71
Gambar 2.52 <i>User Account/Registration</i>	71
Gambar 2.53 <i>Login</i>	72
Gambar 2.54 <i>User Profile</i>	72
Gambar 2.55 <i>Task Tracking System</i>	73
Gambar 2.56 <i>Mobile Website</i>	73
Gambar 2.57 <i>Wordmark</i>	74
Gambar 2.58 <i>Letter Mark</i>	75
Gambar 2.59 <i>Pictorial Mark</i>	75
Gambar 2.60 <i>Logo</i> Abstrak.....	76
Gambar 2.61 <i>Logo</i> Maskot.....	76
Gambar 3.1 Dokumentasi <i>Forum Group Discussion</i>	87
Gambar 3.2 Studi referensi Apple.com.....	90
Gambar 3.3 Studi referensi Apple.com.....	91
Gambar 3.4 Studi referensi rouserlab.com.....	92
Gambar 3.5 Studi Referensi Rouserlab.com	93
Gambar 3.6 Studi Referensi Redcollar.co.....	94
Gambar 3.7 Studi Referensi Redcollar.co.....	95
Gambar 3.8 Hasil Kuesioner, Bagian Pertama Data Responden – Usia.....	98
Gambar 3.9 Hasil Kuesioner, Bagian Pertama Data Responden – Pengalaman dalam Kehidupan Mandiri.....	98
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner, Bagian Kedua Kelompok Pertama – Ekspektasi yang Diharapkan/Bayangkan Ketika akan Memulai Hidup Mandiri.....	99
Gambar 3.11 Hasil Kuesioner, Bagian Kedua Kelompok Pertama – Hal yang Paling Pertama Dilakukan Ketika akan Memulai Kehidupan Mandiri.....	99

Gambar 3.12 Hasil Kuesioner, Bagian Kedua Kelompok Pertama – Seberapa Pahamnya Responden Terhadap Kehidupan Mandiri.....	100
Gambar 3.13 Hasil Kuesioner, Bagian Kedua Kelompok Pertama – Media Informasi yang Diinginkan Responden untuk Mempersiapkan Kehidupan Mandiri	100
Gambar 3.14 Hasil Kuesioner, Bagian Kedua Kelompok Kedua – Persiapan yang Dibutuhkan Ketika akan Memulai Hidup Mandiri	101
Gambar 3.15 Hasil Kuesioner, Bagian Kedua Kelompok Kedua – Hal yang Paling Ditakutkan Responden Ketika akan Hidup di Lingkungan Baru.....	102
Gambar 3.16 Hasil Kuesioner, Bagian Kedua Kelompok Kedua – Sumber Informasi yang Diinginkan untuk Membantu Persiapan Kehidupan Mandiri	103
Gambar 4.1 Studi Referensi Apple.com	122
Gambar 4.2 Studi Referensi Rouserlab.com	123
Gambar 4.3 Studi Referensi Redcollar.co.....	124
Gambar 4.4 Perancangan <i>Empathy Map</i>	125
Gambar 4.5 Perancangan Persona.....	127
Gambar 4.6 Proses Pencarian <i>Big Idea</i>	130
Gambar 4.7 Proses <i>Brainstorming</i>	133
Gambar 4.8 Proses <i>Bundle Ideas/Idea Clustering</i>	135
Gambar 4.9 Proses Perancangan <i>Tone of Voice</i>	138
Gambar 4.10 Perancangan <i>Moodboard</i>	140
Gambar 4.11 Perancangan <i>Sitemap</i>	143
Gambar 4.12 <i>Color palette</i> utama.....	143
Gambar 4.13 <i>Color palette</i> Sekunder.....	144
Gambar 4.14 <i>Color palette</i> Ilustrasi.....	145
Gambar 4.15 Proses Pemilihan Tipografi Tahap Pertama	146
Gambar 4.16 Proses Penyusunan Tipografi Pertama	146
Gambar 4.17 Proses Tahap Revisi Pemilihan <i>Typeface</i>	147
Gambar 4.18 Tahap Pemilihan <i>Typeface</i>	148
Gambar 4.19 Sketsa Kasar Perancangan Logo <i>Website</i>	149
Gambar 4.20 Proses pencarian Nama <i>Website</i>	149
Gambar 4.21 Hasil Akhir Logo.....	150
Gambar 4.22 Proses Pemilihan <i>Typeface</i> untuk Nama <i>Website</i>	151
Gambar 4.23 Hasil Akhir Logo.....	151
Gambar 4.24 <i>Moodboard</i> Ilustrasi	152
Gambar 4.25 Sketsa Ilustrasi.....	153
Gambar 4.26 Proses Perancangan Aset Visual	153
Gambar 4.27 Hasil Akhir Ilustrasi	154
Gambar 4.28 Normal <i>Button</i> ke Klik Respon <i>Button</i>	154
Gambar 4.29 <i>Button Auto Layout</i>	155
Gambar 4.30 Sketsa Kasar <i>Wireframe</i>	156

Gambar 4.31 <i>Low-Fidelity</i>	156
Gambar 4.32 <i>High-Fidelity</i>	157
Gambar 4.33 Perancangan <i>Layout</i> Aset Visual Instagram <i>Feed</i>	161
Gambar 4.34 Perancangan <i>Layout</i> Tipografi Instagram <i>Feed</i>	161
Gambar 4.35 Hasil Perancangan Media Promosi Instagram <i>Feed</i>	162
Gambar 4.36 Proses <i>Layouting</i> Media Promosi Instagram <i>Story</i>	163
Gambar 4.37 Hasil Akhir Instagram <i>Story</i>	163
Gambar 4.38 Peletakan Aset Visual Banner Digital.....	164
Gambar 4.39 Hasil Akhir <i>Banner</i> Digital	165
Gambar 4.40 Perancangan <i>Lanyard</i>	165
Gambar 4.41 Perancangan <i>Lanyard</i>	166
Gambar 4.42 Proses Perancangan <i>Standing Banner</i>	166
Gambar 4.43 Proses Perancangan <i>Standing Banner</i>	167
Gambar 4.44 Proses Perancangan Poster	167
Gambar 4.45 Hasil Perancangan Poster	168
Gambar 4.46 Visual Yang akan Digunakan.....	169
Gambar 4.47 Hasil Akhir	169
Gambar 4.48 Hasil Akhir Post-It	170
Gambar 4.49 Hasil Pena.....	171
Gambar 4.50 Hasil Pemilihan Aset.....	171
Gambar 4.51 Hasil Akhir Tempat Pensil	171
Gambar 4.52 Proses Pemilihan Sticker.....	172
Gambar 4.53 Hasil Akhir Sticker.....	173
Gambar 4.54 <i>Layouting Notepad</i>	174
Gambar 4.55 Hasil Akhir <i>Notepad</i>	174
Gambar 4.56 Hasil Akhir Logo.....	177
Gambar 4.57 Analisis <i>Layout</i> Pada Halaman Informasi.....	178
Gambar 4.58 Analisis Warna pada Halaman Informasi dan <i>Planner</i>	179
Gambar 4.59 Analisis Tipografi Halaman Informasi.....	179
Gambar 4.60 Analisis Tipografi Fitur <i>Planner</i>	180
Gambar 4.61 Analisis Elemen Grafis.....	181
Gambar 4.62 Hasil Akhir <i>Website</i>	181
Gambar 4.63 <i>Mock-up</i> Instagram <i>Feed</i>	183
Gambar 4.64 <i>Mock-up</i> Instagram <i>Feed</i>	183
Gambar 4.65 <i>Mock-up</i> Digital <i>Banner</i>	184
Gambar 4.66 <i>Mock-up</i> <i>Lanyard</i>	185
Gambar 4.67 <i>Mock-up</i> <i>Standing Banner</i>	186
Gambar 4.68 <i>Mock-up</i> Poster.....	187
Gambar 4.69 <i>Mock-up</i> <i>Notebook</i>	187



Gambar 4.70 <i>Mock-up Post-It</i>	188
Gambar 4.71 <i>Mock-up Pena</i>	189
Gambar 4.72 <i>Mock-Up Tempat Pensil</i>	189
Gambar 4.73 <i>Mock-up stiker</i>	190
Gambar 4.74 <i>Mock-up To-Do-List Notepad</i>	191

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Lembar Bimbingan	xvii
Lampiran B: Kuesioner	xix
Lampiran C: Tabel Observasi	xxvii
Lampiran D: Transkrip FGD (<i>Forum Group Discussion</i>)	xxxiv
Lampiran E: Hasil Turn It In	xlv

