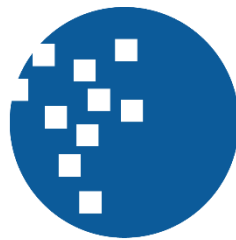


**PERANCANGAN CERITA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA UNTUK MENINGKATKAN *AWARENESS*
TENTANG *MATERNAL DEPRESSION***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Ivena Valentine Ferischa

0000034055

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

**PERANCANGAN CERITA INTERAKTIF SEBAGAI
MEDIA UNTUK MENINGKATKAN AWARENESS
TENTANG *MATERNAL DEPRESSION***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Ivena Valentine Ferischa

0000034055

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ivena Valentine Ferischa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034055

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN CERITA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA UNTUK
MENINGKATKAN *AWARENESS* TENTANG *MATERNAL DEPRESSION***

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, 7 Juni 2023



(Ivena Valentine Ferischa)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN CERITA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA UNTUK
MENINGKATKAN *AWARENESS* TENTANG *MATERNAL DEPRESSION***

Oleh

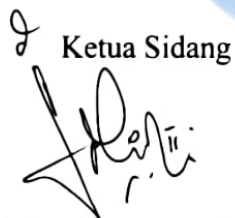
Nama : Ivena Valentine Ferischa
NIM : 00000034055
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 19 Juni 2023

Pukul 14.30 s.d 15.15 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


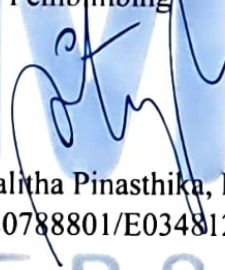
Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/E068502

Penguji



Dr. Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/E023902

Pembimbing



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
03080788801/E034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Ivena Valentine Ferischa
NIM : 00000034055
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/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 CERITA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN AWARENESS TENTANG MATERNAL DEPRESSION

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, 7 Juni 2023

Yang menyatakan,



(Ivena Valentine Ferischa)

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

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat-Nya, laporan ini bisa terselesaikan dengan lancar. Topik yang diambil penulis pertama kali penulis temukan lewat artikel yang meliput pengalaman ibu-ibu berjuang untuk mengurus anak sambil melawan kondisi depresinya. Dari artikel tersebut, ternyata tidak sedikit wanita yang memiliki pengalaman yang sama menjelang dan sesudah kehamilannya. Dengan berbagi cerita pengalaman tersebut, apa yang ibu dan calon ibu rasakan menjadi *valid*, para wanita tersebut tidak merasa ia harus membawa beban ini sendiri dan perlunya dukungan lebih dari pihak terdekat. Tujuan pembuatan perancangan ini diharapkan dapat menyampaikan bentuk pengalaman seputar depresi maternal yang tidak hanya diperkenalkan untuk ibu saja, tetapi juga untuk pihak terdekatnya sebagai sumber *support* utama.

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., 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 pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Anisa Cahya Ningrum selaku Penasihat di MotherHOPE Indonesia, sebagai narasumber yang telah menyalurkan *insight* dan pemahaman mendalam lewat ilmu dan perspektifnya mengenai topik yang dibahas dalam wawancara.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

7. Katryn Ivania Chandra, Leonardo Sentosa, dan Hans Cayadi yang sudah menjadi teman bimbingan dan sesama motivator selama mengerjakan tugas akhir.

Semoga karya ilmiah ini bisa membawa pemahaman mengenai dinamika apa saja yang terjadi pada seorang ibu, depresi, serta menjadi referensi bahan untuk keperluan akademis lainnya.

Tangerang, 20 Maret 2023



(Ivena Valentine Ferischa)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN CERITA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA

UNTUK MENINGKATKAN AWARENESS TENTANG

MATERNAL DEPRESSION

(Ivena Valentine Ferischa)

ABSTRAK

Kondisi depresi tidak lepas dari gender, wanita, apalagi seorang ibu rentan mengalaminya, apalagi pada ibu yang sedang mengandung hingga ia mempunyai anak. Efeknya berdampak pada pola pengasuhan pada anak, dan ketidakmampuan dirinya merawat diri sendiri maupun keluarga. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa, masa setelah melahirkan merupakan masa dimana ibu sangat dependan dengan keluarganya. Maka, dukungan sosial begitu penting bagi ibu dalam bentuk afirmasi positif, serta kehadiran pihak terdekatnya, supaya bisa membantu menanggulangi gangguan perasaan yang dialami seorang ibu tersebut. Bentuk dukungan dapat diperoleh lewat wawasan edukasi, tidak hanya dari pihak ibu saja tetapi keluarga dan terdekatnya juga perlu terlibat tentang kesehatan mental dan *motherhood* sebagai upaya capaian pemahaman kedua belah pihak. Dalam perancangan ini, penulis menggambarkan *what-if solution* berupa media interaktif dengan pendekatan transmedia yang bisa membangun partisipasi ibu sebagai audiens, dan ikut melibatkan pihak terdekat ibu sebagai *support system*. Ditambahkan dengan storytelling yang mampu memberi informasi edukasi, serta pemahaman yang mendidik dan *personal*.

Kata kunci: depresi, ibu, dukungan sosial, *storytelling*

U M M N
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

***INTERACTIVE STORYTELLING DESIGN AS A MEDIA TO
INCREASE AWARENESS ABOUT MATERNAL DEPRESSION***

(Ivena Valentine Ferischa)

ABSTRACT (English)

The condition of depression cannot be separated from gender, women, moreover a mother is prone to experiencing it, especially for mothers who are pregnant and have children. The effect has an impact on parenting patterns for children, and their inability to care for themselves and their families. The results of the study show that the period after giving birth is a period when the mother is very dependent on her family. So, social support is important for mothers in the form of positive affirmations, as well as the presence of those closest to them, so that they can help overcome the emotional disturbance experienced by a mother. Forms of support can be obtained through educational insights, not only from the mother's side, but her family and closest ones also need to be involved about mental health and motherhood awareness as an effort to achieve understanding of both parties. In this design, the author uses a what-if solution in the form of interactive media with transmedia approach that can build the participation of mothers as an audience, and involve those closest to the mother as a support system. Added with storytelling which is able to provide educational information, as well as educational and personal understanding.

Keywords: depression, mother, social support, storytelling

U M W N
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
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Desain Komunikasi Visual (DKV)	7
2.1.1 Elemen Desain	7
2.2 Interaction Design	16
2.2.1 Dimensi Interaction Design	17
2.2.2 User Experience (UX)	18
2.2.3 User Interface	20
2.2.4 Prototyping	21
2.2.5 Wireframe	22
2.2.6 User Flow atau Flowchart	23
2.3 Interactive Storytelling	23
2.3.1 Transmedia Storytelling	24
2.3.1.1 Story Structures	26
2.3.1.2 Storyworld dan Participatory Storyworld	30

2.3.1.3	Karakter	32
2.3.1.4	<i>Player Types</i>	34
2.3.1.5	<i>Measuring Engagement</i>	35
2.3.2	<i>Kernels dan Satellites</i>	36
2.4	Depresi Maternal	37
2.4.1	Gejala	38
2.4.2	Faktor	39
2.4.2.1	<i>Self-Esteem dan Self-Expection</i>	39
2.4.2.2	<i>Social Support</i>	39
2.4.3	Dampak.....	40
2.4.4	Dukungan Keluarga	40
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	42
3.1	Metodologi Penelitian	42
3.1.1	Metode Kualitatif.....	42
3.1.2	Metode Kuantitatif	66
3.2	Metodologi Perancangan	72
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	78
4.1	Strategi Perancangan	78
4.1.1	<i>Frame Your Design Challenge</i>	78
4.1.2	<i>Expert Interview</i>	79
4.1.3	<i>Group Interview</i>	79
4.1.4	<i>Coversation Starters</i>	79
4.1.5	<i>Secondary Research</i>	80
4.1.6	<i>Define Audience</i>	80
4.1.7	<i>Download Your Learnings</i>	81
4.1.8	<i>Create Insight Statement</i>	82
4.1.9	<i>How Might We</i>	83
4.1.10	<i>Persona</i>	83
4.1.11	<i>Brainstorming</i>	85
4.1.12	<i>Get Visual</i>	89
4.1.13	<i>Create a Concept</i>	89
4.1.14	<i>Prototype</i>	104

4.1.15	<i>Define Success</i>	109
4.1.16	<i>Live Prototyping</i>	109
4.1.17	<i>Keep Getting Feedback dan Keep Iterating</i>	109
4.1.18	Media Sekunder	110
4.1.19	<i>Create a Pitch</i>	116
4.2	Analisis Alpha	116
4.2.1	Analisis Visual	118
4.2.2	Analisis Konten Cerita	123
4.2.3	Analisis Interaktivitas	128
4.2.4	Hasil Perbaikan	129
4.3	Analisis Beta	133
4.3.1	Analisis Desain	133
4.3.2	Analisis Beta Test	145
4.4	<i>Budgeting</i>	151
BAB V PENUTUP		153
5.1	Simpulan	153
5.2	Saran	154
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		xviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Psikologi Warna.....	12
Tabel 3.1 Spesifikasi dan SWOT <i>Down Came the Rain</i>	52
Tabel 3.2 Spesifikasi dan SWOT <i>Real Mom Real Journey</i>	54
Tabel 3.3 Spesifikasi <i>Transmedia Goosebumps Series</i>	55
Tabel 3.4 Analisis <i>The Knight in Screaming Armor</i>	58
Tabel 3.5 Analisis <i>Wandering, Wondering</i>	61
Tabel 3.6 Analisis <i>Missed Messages</i>	64
Tabel 4.1 Tabel <i>Frame Your Design Challenge</i>	78
Tabel 4.1 Tabel <i>Button dan Icon</i>	104
Tabel 4.2 Tabel Interpretasi Skor Likert	117
Tabel 4.3 Tabel Pertanyaan Keselrasan Tipografi	118
Tabel 4.4 Tabel Pertanyaan Kesesuaian <i>Jenis Font</i>	119
Tabel 4.5 Tabel Pertanyaan <i>Readability</i> Teks	120
Tabel 4.6 Tabel Pertanyaan Kesesuaian Warna dan Ilustrasi	122
Tabel 4.7 Tabel Tabel Pertanyaan Pemahaman Cerita	123
Tabel 4.8 Tabel Tabel Pertanyaan Peran Karakter	124
Tabel 4.9 Tabel Pertanyaan <i>Pacing</i> Cerita	125
Tabel 4.10 Tabel Pertanyaan Pesan Cerita	126
Tabel 4.11 Tabel Pertanyaan Teknik Bercerita	127
Tabel 4.12 Tabel Pemahaman <i>Button dan Icon</i>	128
Tabel 4.13 Tabel <i>Beta Test</i> Analisis Visual	146
Tabel 4.14 Tabel <i>Beta Test</i> Analisis Konten Cerita	147
Tabel 4.15 Tabel <i>Beta Test</i> Analisis Interaktivitas	148
Tabel 4.16 Tabel <i>Budgeting</i> Media Utama dan Sekunder	151

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 GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Serif</i> dan <i>Sans-Serif</i>	8
Gambar 2.2 <i>Leading</i> , <i>Kerning</i> , dan <i>Tracking</i>	9
Gambar 2.3 <i>Grid</i> Multikolom	11
Gambar 2.4 Warna Dingin dan Hangat.....	12
Gambar 2.5 <i>Unity</i>	14
Gambar 2.6 <i>Differentiation</i>	15
Gambar 2.7 <i>Emphasis</i>	15
Gambar 2.8 <i>White Space</i>	16
Gambar 2.9 <i>Alignment</i>	16
Gambar 2.10 <i>Button</i>	20
Gambar 2.11 <i>Wireframe</i>	23
Gambar 2.12 <i>Transmedia Storytelling</i>	25
Gambar 2.13 <i>Transmedia Diagram</i>	26
Gambar 2.14 <i>Linear Story</i>	27
Gambar 2.15 <i>Branching Narrative</i>	27
Gambar 2.16 <i>Story on Rails</i>	28
Gambar 2.17 <i>Dynamic Story</i>	28
Gambar 2.18 <i>Open Storyworld</i>	29
Gambar 2.19 <i>Open Storyworld with Linear Media</i>	30
Gambar 2.20 <i>Participation Storytelling</i>	30
Gambar 2.21 <i>The World</i>	31
Gambar 2.22 <i>Participation</i>	32
Gambar 2.23 <i>Stages of Engagement</i>	36
Gambar 2.23 <i>Kernels</i> dan <i>Satelites</i>	36
Gambar 3.1 Wawancara dengan Anisa Cahya Ningrum	46
Gambar 3.2 Wawancara dengan Rice Yuni Dianti	47
Gambar 3.3 FGD.....	51
Gambar 3.4 Buku <i>Down Came the Rain</i>	52
Gambar 3.5 Buku <i>Real Mom Real Journey</i>	53
Gambar 3.6 Logo <i>Goosebumps</i>	55
Gambar 3.7 Buku <i>Give Yourself Goosebumps 9: The Knight in Screaming Armor</i>	58
Gambar 3.8 <i>Wandering, Wondering</i>	61
Gambar 3.9 <i>Missed Messages</i>	63
Gambar 3.10 Tanggapan tentang Pandangan Ibu	67
Gambar 3.11 Tanggapan tentang Persiapan Kelahiran.....	68
Gambar 3.12 Tanggapan tentang Bentuk Dukungan	69
Gambar 3.13 Tanggapan tentang Pemahaman Ibu	69

Gambar 3.14 Tanggapan tentang Ketertarikan Belajar.....	70
Gambar 3.15 Tanggapan tentang Pengalaman Ibu	70
Gambar 3.16 Tanggapan tentang Ibu Ideal	71
Gambar 3.17 Tanggapan tentang Keterlibatan Keluarga.....	71
Gambar 3.18 Tanggapan tentang Pemahaman Pihak Terdekat	72
Gambar 4.1 <i>Define Audience</i>	78
Gambar 4.2 <i>Download Learnings</i>	82
Gambar 4.3 <i>Persona 1</i>	84
Gambar 4.4 <i>Persona 2</i>	85
Gambar 4.5 <i>Mindmap</i>	86
Gambar 4.6 <i>Big Idea</i>	88
Gambar 4.7 <i>Tone of Voice</i>	88
Gambar 4.8 <i>Moodboard dan Referensi</i>	89
Gambar 4.9 Tahap <i>Discovery</i>	91
Gambar 4.10 Tahap <i>Experience</i>	92
Gambar 4.11 <i>Interactive Story Radar Diagram</i>	93
Gambar 4.12 Tahap <i>Exploration</i>	94
Gambar 4.13 <i>Flowchart Plot Cerita</i>	95
Gambar 4.14 <i>Flowchart Ending 1</i>	96
Gambar 4.15 <i>Flowchart Ending 2</i>	97
Gambar 4.16 <i>Flowchart Ending 3</i>	97
Gambar 4.17 Proses Perancangan Karakter	98
Gambar 4.18 <i>Overview Karakter Rania</i>	99
Gambar 4.19 <i>Overview Karakter Manda</i>	100
Gambar 4.20 Proses Perancangan Tipografi Judul	101
Gambar 4.21 Perbaikan Tipografi Judul	102
Gambar 4.22 Proses Perancangan Tipografi <i>Body Text</i>	102
Gambar 4.23 Pilihan Tipografi <i>Body Text</i>	103
Gambar 4.24 <i>Layout Grid</i>	103
Gambar 4.25 Proses dan Hasil Sketsa <i>Prototype</i>	106
Gambar 4.26 Proses Perancangan <i>Prototype</i>	107
Gambar 4.27 <i>High Fidelity Prototype</i>	108
Gambar 4.28 <i>Wireframe Prototype Ending 1</i>	108
Gambar 4.29 <i>Wireframe Prototype Final</i>	109
Gambar 4.30 <i>Mockup Instagram Story dan Feed Ads</i>	111
Gambar 4.31 <i>Mockup Poster</i>	112
Gambar 4.32 Desain dan <i>Mockup Homepage Website</i>	113
Gambar 4.33 <i>Laman Google Play Store</i>	114
Gambar 4.34 <i>Mockup Notebook</i>	115
Gambar 4.35 Desain <i>Planner</i>	115

Gambar 4.36 Presentasi dan <i>Showcase</i> Karya	116
Gambar 4.37 <i>Feedback</i> Ukuran Teks.....	119
Gambar 4.38 <i>Feedback Layout</i> Ilustrasi dan Teks.....	122
Gambar 4.39 <i>Feedback</i> Kendala Interaktivitas.....	129
Gambar 4.40 Revisi Tipografi Judul.....	130
Gambar 4.41 Revisi Tipografi Teks <i>Speech Bubble</i>	131
Gambar 4.42 Revisi <i>Leading Body Text</i>	131
Gambar 4.43 Revisi Ikon <i>Swipe Up</i>	132
Gambar 4.44 Revisi <i>Button Restart</i>	132
Gambar 4.45 Revisi <i>Wireframe</i>	133
Gambar 4.46 <i>Tone</i> Warna Perancangan.....	134
Gambar 4.47 Penggunaan Tipografi Judul.....	135
Gambar 4.48 Penggunaan Tipografi <i>Body Text</i> , <i>Button</i> , dan Narasi	136
Gambar 4.49 <i>Character Overview</i>	137
Gambar 4.50 <i>Layout Prototype</i> Final.....	137
Gambar 4.51 <i>Wireframe</i> dan Tampilan Visual <i>Prototype</i> Final	138
Gambar 4.52 Halaman Awal <i>Prototype</i>	138
Gambar 4.53 Rute <i>Ending 1 Prototype</i>	139
Gambar 4.54 Rute <i>Ending 2 Prototype</i>	140
Gambar 4.55 Rute <i>Ending 3Prototype</i>	141
Gambar 4.56 Analisis Instagram <i>Story Ads</i>	142
Gambar 4.57 Analisis Instagram <i>Feed Ads</i>	142
Gambar 4.58 Analisis Poster.....	143
Gambar 4.59 Analisis <i>Website</i>	144
Gambar 4.60 Analisis <i>Cover Notebook</i>	144
Gambar 4.61 Analisis <i>Planner</i>	145
Gambar 4.62 <i>Feedback</i> Ukuran Teks di <i>Beta Test</i>	147
Gambar 4.63 <i>Feedback</i> Layout di <i>Beta Test</i>	147
Gambar 4.64 <i>Feedback</i> Kendala Interaktivitas di <i>Beta Test</i>	149
Gambar 4.65 <i>Feedback Prototype</i> dari Psikolog	151

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 LAMPIRAN

Lampiran A Turnitin	xviii
Lampiran B Kuesioner	xxi
Lampiran C Transkrip	xxxvi
Lampiran D Form Bimbingan dengan Dosen Pembimbing	lxxxii
Lampiran E Hasil Karya dan Asistensi	lxxxiv
Lampiran <i>F Feedback Alpha Test</i>	xc
Lampiran <i>G Feedback Beta Test</i>	xcvii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA