

PERANCANGAN *WEBSITE MONTESSORI PRACTICAL LIFE*

UNTUK ORANG TUA USIA 27-35 TAHUN



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Katya Ruthven Rumambi

0000036592

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN *WEBSITE MONTESSORI PRACTICAL LIFE*

UNTUK ORANG TUA USIA 27-35 TAHUN



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Katya Ruthven Rumambi

0000036592

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Katya Ruthven Rumambi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000036592
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Media Informasi dengan judul:

**PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI MONTESSORI
PRACTICAL LIFE UNTUK ORANG TUA USIA 27-35 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, 7 Juni 2023



Katya Ruthven Rumambi

U M M
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE MONTESSORI PRACTICAL LIFE*

UNTUK ORANG TUA USIA 27-35 TAHUN

Oleh

Nama : **Katya Ruthven** Rumambi
NIM : **00000036592**
Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Seni dan Desain**

Telah diujikan pada hari **Senin**, 19 Juni 2023
Pukul 00.00 s.d 00.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech
0319037807/E23902

Penguji



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

Pembimbing



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308068801/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 : Katya Ruthven Rumambi
NIM : 00000036592
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
JenisKarya : 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 *WEBSITE MONTESSORI PRACTICAL LIFE* UNTUK ORANG TUA USIA 27-35 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, 23 Juni 2023

Yang menyatakan,


Katya Ruthven Rumambi

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

Sedari remaja, penulis memiliki ketertarikan terhadap perancangan permainan bagi anak, dan topik tentang pendidikan anak maupun psikologi bagi anak usia dini. Pada awal tahun 2020 penulis mulai mengenal sebuah metode pendidikan bernama montessori, yaitu sebuah bentuk metode pendidikan yang memberikan kebebasan bagi anak untuk berimajinasi tinggi dan berpikir kritis sangat berbeda dengan pendidikan tiger parenting yang sering di terapkan sebagai pendidikan di Asia Timur. Melihat keunikan dari metode pendidikan ini penulis tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang manfaat dan perbedaan dari anak – anak yang tumbuh dengan metode pendidikan tersebut, berdasarkan hasil riset penulis diketahui bahwa anak – anak yang tumbuh dengan metode tersebut memiliki pemikiran yang lebih kritis dan kedewasaan secara emosi yang lebih baik di bandingkan anak – anak dengan pendidikan nonmontessori, melalui hal tersebut penulis tertarik untuk membagikan ide – ide kegiatan berbasis pada metode pendidikan ini.

Topik tentang montessori ini merupakan bahasan yang sangat penting, karena berdasarkan riset yang penulis lakukan walaupun banyak manfaat yang di dapat dari pendidikan montessori ini sayangnya masih banyak orang tua yang belum mengetahui tentang pendidikan ini, oleh karena itu penulis ingin mengenalkan metode ini melalui ide – ide kegiatan yang dapat di terapkan dengan mudah oleh para orang tua dirumah.

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. Rieke Afrilia, S.Pd., selaku narasumber ahli yaitu kepala sekolah dari Jomontessori yang telah membantu penulis dalam proses pengumpulan data bagi perancangan tugas akhir.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Rekan – rekan di laboratorium FSD yang telah membantu memberi dukungan moral selama pengerjaan tugas akhir ini.
8. Teman – teman Basecamp, yang selalu memberi support baik secara moral dan emosional. Terlebih kepada Maria Felicia yang selalu memberi saya tumpangan untuk bekerja di apartemennya begitupun kepada Jenniver Aviantara, Shera amira, Andrea Christies, Yola Fransisca, Catherine Citta, Liliani Yesi, Jeniosa Efrata, yang memberikan dukungan support secara moral, dan Joshua Kristanto yang memberi dukungan moral dan konsumsi.
9. Begitupun seluruh pihak – pihak luar yang turut membantu, terlebih kepada Megan Audrey yang membantu memberi pengarahan terkait penulisan tugas akhir, dan seluruh saudara – saudari dalam USF Spectre.

Penulis berharap hasil dari penulisan topik perancangan tugas akhir ini dapat menambah wawasan para pembaca terkait manfaat dari metode pendidikan montessori.

Tangerang, 23 Juni 2023


Katya Ruthven Rumambi

PERANCANGAN *WEBSITE MONTESSORI PRACTICAL LIFE*

UNTUK ORANG TUA USIA 27-35 TAHUN

Katya Ruthven Rumambi

ABSTRAK

Berbeda dengan negara Timur, pendidikan di negara Barat cenderung memberikan pengajaran tentang cara berpikir kritis dan bagaimana seorang individu dapat menentukan pilihan – pilihan dalam hidup mereka sedari dini. Montessori merupakan metode pendidikan bagi anak usia dini yang di prakarsai oleh seorang ilmuwan Italia bernama Maria Montessori. Dalam pendidikan Montessori anak tidak hanya diajarkan bagaimana bertindak atau berperilaku dalam masyarakat namun anak juga di berikan kesempatan untuk memilih, berpikir kritis, dan anak juga diajarkan bagaimana cara untuk mengatur emosi dalam diri mereka. Oleh karena itu anak dengan pendidikan Montessori cenderung memiliki pendewasaan secara emosional yang lebih baik di karenakan sejak dini mereka sudah terlatih untuk belajar memahami kebutuhan diri dan memahami lingkungan di sekitarnya. Montessori dikenal sebagai salah satu jenis pendidikan dengan biaya yang cukup tinggi, namun berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa sebagian orang tua belum mengetahui makna dari pendidikan Montessori walaupun mereka memasukan anak mereka kesekolah dengan basis pendidikan Montessori. Melalui hasil pengumpulan data diketahui bahwa sebagian besar target memilih *website* sebagai media untuk mencari informasi oleh karena itu penulis merancang media informasi dengan basis *website*.

Kata kunci: *Website*, Montessori, Anak usia dini, pendidikan

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

MONTESSORI PRACTICAL LIFE INFORMATION MEDIA

FOR PARENT AGED 25-35 YEARS

Katya Ruthven Rumambi

ABSTRACT (English)

In contrast to Eastern countries, education in Western countries tends to provide teaching about critical thinking and how an individual can make choices in their life from an early age. Montessori is a method of education for early childhood initiated by an Italian scientist named Maria Montessori. In Montessori education children are not only taught how to act or behave in society but children are also given the opportunity to choose, think critically, and children are also taught how to regulate their emotions. Therefore children with Montessori education tend to have better emotional maturity because they have been trained from an early age to learn to understand their own needs and understand the environment around them. Montessori is known as a type of education with a fairly high cost, but based on research results it is found that some parents do not know the meaning of Montessori education even though they send their children to schools based on Montessori education. Through the results of data collection it is known that most of the targets choose the website as a medium to find information, therefore the authors design an information media on a website basis.

Keywords: *Website, Montessori, Early Childhood, Education*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Teori Desain Grafik	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.1.1 Garis	6
2.1.1.2 Bentuk	10
2.1.1.3 Warna	10
2.1.1.4 Teori Warna	12
2.1.1.5 Psikologi Warna	15
2.1.1.6 Ruang	19
2.1.1.7 Value	19
2.1.1.8 Ilustrasi	20
2.1.2 Prinsip Desain	26
2.1.2.1 Format	26
2.1.2.2 Keseimbangan	27

2.1.2.3	Hirarki Visual	28
2.1.2.4	Ritme	29
2.1.2.5	Kesatuan	29
2.1.2.6	<i>Laws of Perceptual Organization</i>	30
2.2	Fungsi Desain	32
2.2.1	Informasi	32
2.2.2	Persuasi	33
2.2.3	Dekorasi	33
2.3	<i>Website</i>	33
2.3.1	Fungsi <i>Website</i>	33
2.4	Teori Perkembangan Anak	34
2.4.1	Teori Erik Erikson	34
2.4.2	Teori Behavioral	35
2.4.3	Teori Jean Piaget	35
2.5	Teori Montessori	35
2.5.1	<i>The Absorbent Mind</i>	35
2.5.2	<i>The Conscious Mind</i>	35
2.5.3	<i>The Sensitive Periods</i>	35
2.5.4	<i>Encouraging Independence</i>	36
2.5.5	<i>Children Want to Learn</i>	36
2.5.6	<i>Learning Through Play</i>	36
2.5.7	<i>Stages Development</i>	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		37
3.1	Metodologi Penelitian	37
3.1.1	Metode Kualitatif	37
3.1.2	Metode Kuantitatif	51
3.2	Metodologi Perancangan	57
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		58
4.1	Strategi Perancangan	58
4.1.1	Tahapan Inspiration	58
4.1.1.1	<i>Frame Your Design Challenge</i>	60
4.1.1.2	<i>Create a Project Plan</i>	68

4.1.2	Tahapan <i>Ideation</i>	69
4.1.2.1	<i>Create Framework</i>	69
4.1.2.2	Get Visual	77
4.1.3	Tahapan <i>Implementation</i>	89
4.1.3.1	<i>Live Prototyping</i>	89
4.2	Analisis Alpha	90
4.2.1	Analisis Visual	90
4.2.2	Analisis Usabilitas dan Interaktifitas Design	93
4.3.1	Analisis Konten Informasi	95
4.4.1	Hasil Perbaikan	96
4.5	Analisis Beta	99
4.3.1	Analisis Desain	99
4.3.2	Analisis Beta Test	105
4.6	<i>Budgeting</i>	110
BAB V PENUTUP		112
5.1	Simpulan	112
5.2	Saran	113
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		xv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel SWOT Studi Eksisting.....	50
Tabel 4. 1 Analisa Visual.....	91
Tabel 4. 2 Analisa Usabilitas dan Interaktivitas.....	93
Tabel 4. 3 Analisa Konten Informasi.....	95
Tabel 4. 4 Analisa Visual.....	105
Tabel 4. 5 Analisa Usabilitas dan Interaktivitas.....	107
Tabel 4. 6 Analisa Konten Informasi.....	109
Tabel 4. 7 <i>Budgeting</i> Media Primer.....	110
Tabel 4. 8 <i>Budgeting</i> Media Sekunder.....	111

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Outline</i>	7
Gambar 2. 2 Kontur.....	7
Gambar 2. 3 <i>Gesture Line</i>	8
Gambar 2. 4 <i>Sketch Lines</i>	8
Gambar 2. 5 <i>Calligraphic Lines</i>	9
Gambar 2. 6 <i>Implied Lines</i>	9
Gambar 2. 7 Bentuk	10
Gambar 2. 8 <i>Warm Colors</i>	11
Gambar 2. 9 <i>Cool Colors</i>	11
Gambar 2. 10 <i>Hue</i>	14
Gambar 2. 11 <i>Intensity</i>	14
Gambar 2. 12 <i>Value</i>	14
Gambar 2. 13 Hitam.....	15
Gambar 2. 14 Putih	15
Gambar 2. 15 Abu - abu.....	16
Gambar 2. 16 Coklat	16
Gambar 2. 17 Ungu.....	17
Gambar 2. 18 Jingga	17
Gambar 2. 19 Biru.....	17
Gambar 2. 20 Hijau.....	18
Gambar 2. 21 Kuning.....	18
Gambar 2. 22 Merah	19
Gambar 2. 23 <i>Vector</i>	20
Gambar 2. 24 <i>Layer by layer</i>	21
Gambar 2. 25 <i>Medical Ilustration</i>	21
Gambar 2. 26 <i>Blue Print</i>	22
Gambar 2. 27 <i>Greeting Card</i>	22
Gambar 2. 28 <i>In-House Ilustration</i>	23
Gambar 2. 29 <i>Fashion</i>	23
Gambar 2. 30 <i>Fashion Magazine</i>	24
Gambar 2. 31 <i>Travel Magazine</i>	24
Gambar 2. 32 <i>Newspaper</i>	25
Gambar 2. 33 Cover Buku Cerita Anak.....	25
Gambar 2. 34 Cover Buku Novel Remaja	26
Gambar 2. 35 Simetris.....	27
Gambar 2. 36 Asimetris	27
Gambar 2. 37 Radial	28
Gambar 2. 38 Hirarki Visual.....	28
Gambar 2. 39 Ritme	29
Gambar 2. 40 Kesatuan.....	29
Gambar 2. 41 <i>Similarity</i>	30
Gambar 2. 42 <i>Proximity</i>	30

Gambar 2. 43 <i>Continuity</i>	31
Gambar 2. 44 <i>Closure</i>	31
Gambar 2. 45 <i>Common Fate</i>	31
Gambar 2. 46 <i>Continuing Line</i>	32
Gambar 3. 1 <i>IMC Landing Page</i>	43
Gambar 3. 2 <i>IMC Homepage</i>	44
Gambar 3. 3 <i>IMC Navigation Bar</i>	45
Gambar 3. 4 <i>IMC Resouerces Page</i>	46
Gambar 3. 5 <i>Landing Page Montessori for Everyone</i>	47
Gambar 3. 6 <i>Testimonials Page Montessori for Everyone</i>	48
Gambar 3. 7 <i>Articles & Interviews Page Montessori for Everyone</i>	48
Gambar 3. 8 <i>Testimonials Page Montessori for Everyone</i>	49
Gambar 3. 9 Hasil Kuisisioner Klasifikasi Umur	53
Gambar 3. 10 Hasil Kuisisioner Klasifikasi Domisili	54
Gambar 3. 11 Hasil Kuisisioner Klasifikasi Pengetahuan tentang montessori.....	54
Gambar 3. 12 Hasil Kuisisioner Klasifikasi Pengetahuan penerapan montessori...	55
Gambar 3. 13 Hasil Kuisisioner Klasifikasi Pemilihan Gaya Visual	56
Gambar 4. 1 <i>User Persona</i>	61
Gambar 4. 2 <i>Empathy Map</i>	63
Gambar 4. 3 <i>Finding Big Idea</i>	66
Gambar 4. 4 <i>Moodboard General</i>	69
Gambar 4. 6 <i>Moodboard Icon</i>	71
Gambar 4. 5 <i>Moodboard Ilustration</i>	71
Gambar 4. 7 <i>Moodboard Layout</i>	72
Gambar 4. 8 <i>Moodboard Tutorial</i>	72
Gambar 4. 9 <i>Color Palette Playful</i>	73
Gambar 4. 10 <i>Color Palette Passionate</i>	73
Gambar 4. 11 <i>Color Palette Friendly</i>	74
Gambar 4. 25 <i>Color Palette Base Website</i>	74
Gambar 4. 16 <i>Color Palette Icon</i>	75
Gambar 4. 39 <i>Tipografi Headline</i>	76
Gambar 4. 40 <i>Tipografi Body Text</i>	76
Gambar 4. 43 <i>Uji Coba Tipografi</i>	77
Gambar 4. 50 <i>Sitemap</i>	78
Gambar 4. 51 <i>Grid</i>	78
Gambar 4. 64 <i>Wireframe</i>	79
Gambar 4. 55 <i>Sketsa Wireframe</i>	79
Gambar 4. 71 <i>Sketsa Environment Website</i>	79
Gambar 4. 59 <i>Sketsa Background Environment</i>	79
Gambar 4. 78 <i>Finalisasi Background Landing Page</i>	80

Gambar 4. 79 Finalisasi Background Kecerdasan Emosi	81
Gambar 4. 86 Sketsa Icon	82
Gambar 4. 93 Finalisasi Icon	82
Gambar 4. 79 Sketsa Base Website.....	83
Gambar 4. 109 Finalisasi Base Website Motorik Kasar	84
Gambar 4. 118 Sketsa tutorial.....	84
Gambar 4. 127 Finalisasi Tutorial.....	85
Gambar 4. 99 High Fidelity	85
Gambar 4. 145 Sketsa Scarf 1	86
Gambar 4. 6 Sketsa Scarf 2	86
Gambar 4. 171 Finalisasi Scarf 1	87
Gambar 4. 163 Finalisasi Scarf 2	87
Gambar 4. 124 Poster.....	88
Gambar 4. 129 Template Kegiatan	88
Gambar 4. 202 Icon Game sebelum Revisi.....	96
Gambar 4. 211 Icon Game setelah Revisi.....	97
Gambar 4. 223 Thumbnail Activity	97
Gambar 4. 232 Page Documentation sebelum revisi	98
Gambar 4. 244 Page Documentation setelah revisi	98
Gambar 4. 159 Page Account	99

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 – Form Bimbingan Tugas Akhir.....	xv
Lampiran 2 – Hasil Turnitin.....	xv
Lampiran 3 – Bukti Angket.....	xvi
Lampiran 4 – Bukti Wawancara Narasumber Andrian Baso.....	xx
Lampiran 5 – Bukti Wawancara Narasumber Rieke Afrilia.....	xx
Lampiran 6 – Transkrip wawancara narasumber Rieke Afrilia.....	xxi
Lampiran 7 – Transkrip wawancara narasumber Andrias Baso.....	xxv

