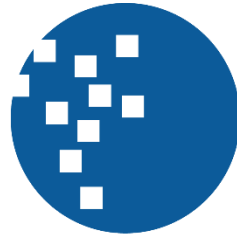


**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI INTERAKTIF
TERHADAP KEPUTUSAN *CHILDFREE*
UNTUK USIA 25-30 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Marshel Ryan Christanto

0000034614

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

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI INTERAKTIF

TERHADAP KEPUTUSAN *CHILDFREE*

UNTUK USIA 25-30 TAHUN



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

MARSHEL RYAN CHRISTANTO

00000034614

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Marshel Ryan Christanto

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034614

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI INTERAKTIF TERHADAP KEPUTUSAN *CHILDFREE* UNTUK USIA 25-30 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, 8 Juni 2023



Marshel Ryan Christanto

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI INTERAKTIF TERHADAP KEPUTUSAN *CHILDFREE* UNTUK USIA 25-30 TAHUN

Oleh

Nama : Marshel Ryan Christanto
NIM : 00000034614
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 20 Juni 2023
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS


Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang




Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.
0414078202/E025361

Penguji



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, S.Sn., M.Ds.
9903262976/E081434

Pembimbing



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

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 : Marshel Ryan Christanto

NIM : 00000034614

Program Studi : DKV

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 MEDIA INFORMASI INTERAKTIF TERHADAP KEPUTUSAN *CHILDFREE* UNTUK USIA 25-30 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, 4 Juli 2023

Yang menyatakan,



Marshel Ryan Christanto

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

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena atas rahmat dan anugerahNya, penulis dapat menyelesaikan karya tulis laporan Tugas Akhir dengan berjudul “Perancangan Media Informasi Interaktif terhadap Keputusan *Childfree* untuk Usia 25-30 Tahun”, sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Dalam penulisan laporan Tugas Akhir, penulis mendapat banyak bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

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. Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Nirmala Ika Kusumaningrum, M.Psi., Psikolog, sebagai narasumber ahli yang telah membantu dalam pengumpulan data mengenai fenomena *childfree* di Indonesia, melalui sudut pandang Psikolog.
6. Wanda Roxanne Ratu Pricilla, sebagai narasumber ahli yang telah membantu dalam pengumpulan data mengenai fenomena *childfree* di Indonesia, melalui sudut pandang kajian gender.
7. Wida Ayu Puspitosari, sebagai narasumber ahli yang telah membantu dalam pengumpulan data mengenai fenomena *childfree* di Indonesia, melalui sudut pandang Sosiolog.
8. Daniel Revelino Arsono, sebagai narasumber Individu *childfree* yang telah membantu dalam pengumpulan data mengenai fenomena *childfree* di Indonesia.

9. Fanny Octaria Arsono, sebagai narasumber Individu *childfree* yang telah membantu dalam pengumpulan data mengenai fenomena *childfree* di Indonesia.
10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Laporan Tugas Akhir yang telah disusun oleh penulis tentu belum mendekati kata sempurna. Terdapat banyak kesalahan dan ketidaktepatan sebagai sebuah karya penulisan. Oleh karena itu, sangatlah diharapkan segala kritik dan saran dari pembimbing serta pembaca sekalian terhadap laporan ini. Sehingga dalam penyusunan karya penulisan di masa mendatang, sebuah karya yang lebih baik dan tepat dapat tercipta melalui apresiasi dalam bentuk saran yang diterima dari pembaca dan pembimbing sekalian. Akhir kata, semoga laporan yang telah disusun ini dapat memberikan manfaat dan ilmu kepada pembaca sekalian. sehingga dapat menjadi referensi dan memberikan direksi dalam merancang acara untuk perancangan-perancangan yang akan datang.

Tangerang, 4 Juli 2023



(Marshel Ryan Christanto)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI INTERAKTIF

TERHADAP KEPUTUSAN *CHILDFREE*

UNTUK USIA 25-30 TAHUN

(Marshel Ryan Christanto)

ABSTRAK

Voluntary Childlessness atau *childfree* merupakan istilah yang merujuk pada keputusan dari seorang individu untuk tidak memiliki anak. Pada lingkup negara Indonesia, individu *childfree* memiliki jumlah yang kecil, dan hidup ditengah masyarakat dengan budaya memiliki anak, sehingga tercipta stigma-stigma negatif terhadap individu tersebut. Stigma-stigma negatif tercipta terhadap pilihan *childfree* sebagai penanda yang diberikan atas keputusan yang dianggap aneh dan menyimpang, dan hanya berdasar pada asumsi-asumsi yang dibentuk oleh lingkungan sosial mereka. Tidak adanya keterbukaan informasi, mengakibatkan berkembangnya stigma negatif tersebut menghasilkan pandangan masyarakat terhadap keputusan *childfree* terus berputar dalam perdebatan antar salah dan benar, yang pada kenyataannya hanyalah sebuah pilihan yang dipilih sebagai pilihan terbaik untuk setiap individu dengan latar belakang masing-masing. Penulis mengajukan perancangan media informasi interaktif sebagai sarana keterbukaan informasi dan wadah informasi terhadap keputusan *childfree* di lingkup negara Indonesia, serta menyampaikan konsep hidup *childfree* sebagai pilihan alternatif bentuk keluarga non-tradisional yang dapat dipilih oleh individu atau pasangan yang belum menentukan pilihan dalam keinginan untuk memiliki anak atau tidak.

Kata kunci: *Voluntary Childlessness*, Media Informasi, Desain Interaktif

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 INFORMATION MEDIA DESIGN ABOUT
CHILDFREE DECISIONS FOR AGE 25-30 YEARS***

(Marshel Ryan Christanto)

ABSTRACT (English)

Voluntary Childlessness or childfree is a term that refers to the decision of an individual not to have children. In Indonesia, childfree individuals have a small number, and live in a society with a culture of having children, which leads to negative stigmas created against these individuals. Negative stigmas are created towards childfree individuals as a marker given prior to their decisions that are considered strange and deviant, and the negative stigmas are usually based on assumptions formed by their social environment. The absence of information disclosure has resulted in the development of a negative stigma resulting in society's view of childfree decisions continuing to revolve in debates between right and wrong, which in reality is just an option chosen as the best choice for each individual with their own background. The author proposes the design of interactive information media as a means of information disclosure and information container for childfree decisions within the Indonesian state, as well as conveying the concept of childfree life as an alternative choice of non-traditional family forms that can be chosen by individuals or couples who have not made a choice in their desire to have children or not.

Keywords: *Voluntary Childlessness, Information Media, Interactive Design*

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 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	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Teori Desain Grafis.....	4
2.1.1 Elemen Visual	4
2.1.1.1 Garis.....	4
2.1.1.2 Bentuk	4
2.1.1.3 Figur dan Latar	5
2.1.1.4 Warna	6
2.1.1.5 Warna Primer.....	7
2.1.1.6 Skema Warna	7
2.1.1.7 Motif.....	9
2.1.1.8 Tekstur	10
2.1.2 Tipografi	10
2.1.2.1 Tata Nama Tipografi.....	10
2.1.2.2 Tipografi Pada Layar	11
2.1.2.3 Anatomi dan Taksonomi Tipografi.....	12

2.1.2.4	Ukuran Tipografi.....	13
2.1.2.5	Penjajaran Tipografi	13
2.1.2.6	Simbol Sebagai Tipografi	14
2.1.3	<i>Grid</i>	15
2.1.4	Prinsip Desain	16
2.1.4.1	Keseimbangan.....	16
2.1.4.2	Hirarki Visual	17
2.1.4.3	Empasis	18
2.1.4.4	Ritme	19
2.1.4.5	Kesatuan	20
1.4.5.1.	Hukum Organisasi Perseptual.....	21
2.2	Teori Desain Interaksi	22
2.2.1	Perancangan Pengalaman Pengguna	22
2.2.1.1	Faktor yang Mempengaruhi Pengalaman Pengguna ...	22
2.2.1.2	Arsitektur Informasi.....	24
2.2.2	Desain Antarmuka Visual	25
2.2.2.1	Pergerakan dan Perubahan Antar Waktu	25
2.2.2.2	Prinsip Desain Antarmuka Visual	25
2.2.2.3	Prinsip Desain Visual Informasi	30
2.3	Teori Desain Informasi	31
2.3.1	Jenis Desain Informasi	31
2.4	Teori Ilustrasi.....	33
2.4.1	Bahasa Visual.....	33
2.4.2	Metafora Visual	34
2.4.3	Diagram	34
2.4.4	Abstraksi	35
2.4.5	Ilustrasi untuk Informasi	36
2.5	<i>Voluntary Childlessness</i>	36
2.5.1	Siapa yang Memilih untuk Tidak Memiliki Anak?	37
2.5.2	Mengapa Individu Memilih untuk Tidak Memiliki Anak?.....	38
2.5.3	Apa Konsekuensi dari Pilihan untuk Tidak Memiliki Anak?.....	38

2.5.4	Stigmatisasi dari Gaya Hidup Tanpa Memiliki Anak	39
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	41
3.1	Metodologi Penelitian	41
3.1.1	Metode Kualitatif	41
3.1.2	Metode Kuantitatif	53
3.1.3	Studi Referensi	58
3.1	Metodologi Perancangan	63
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	66
4.1	Strategi Perancangan	66
4.1.1	<i>Empathize</i>	66
4.1.2	<i>Define</i>	68
4.1.2.1	Perancangan <i>User Persona</i>	69
4.1.2.2	Perancangan <i>User Journey</i>	70
4.1.2.3	Perancangan <i>Information Architecture</i>	73
4.1.2.4	Perancangan Konten	74
4.1.3	<i>Ideate</i>	77
4.1.3.1	<i>Mind mapping</i> dan Perancangan <i>Keywords</i>	77
4.1.3.2	Perancangan <i>Big Idea</i>	79
4.1.3.3	Perancangan <i>Tone of Voice</i>	81
4.1.3.4	Perancangan <i>Mood Board</i>	83
4.1.4	<i>Design & Prototype</i>	87
4.1.4.1	Perancangan <i>Flowchart</i>	87
4.1.4.2	Perancangan Desain Low Fidelity	89
4.1.4.3	Perancangan Komponen <i>Key Visual</i>	91
4.1.4.4	Perancangan <i>Grid System</i>	116
4.1.4.5	Perancangan <i>Hi-fi Design</i>	120
4.1.4.6	<i>Prototype</i>	139
4.1.4.7	Perancangan Media Sekunder	144
4.2	Analisis Alpha	153
4.2.1	Analisis Konten	154
4.2.2	Analisis Visual	155
4.2.2.1	Analisis Warna	156

4.2.2.2 Analisis Tipografi	157
4.2.2.3 Analisis Ilustrasi	158
4.2.3 Analisis Interaktivitas.....	160
4.2.4 Analisis <i>Feedback</i>	163
4.2.5 Hasil Perbaikan	164
4.3 Analisis Beta	170
4.3.1 Analisis Beta Test.....	171
4.3.2 Kesimpulan Beta Test.....	178
4.4 <i>Budgeting</i>	178
BAB V PENUTUP	180
5.1 Simpulan.....	180
5.2 Saran.....	182
DAFTAR PUSTAKA	xiii
Buku	xiii
LAMPIRAN	xv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 <i>Problem Statement</i>	67
Tabel 4. 2 Lanjutan Tabel <i>Problem Statement</i>	68
Tabel 4. 3 Garis Besar Konten Media Informasi.....	75
Tabel 4. 4 Hasil Beta Test Kuesioner Konten	174
Tabel 4. 5 Hasil Beta Test Kuesioner Visual	175
Tabel 4. 6 Lanjutan Tabel Hasil Beta Test Kuesioner Visual.....	176
Tabel 4. 7 Hasil Beta Test Kuesioner Interaktivitas	177
Tabel 4. 8 Estimasi Rincian Biaya Realisasi Prototipe Media Informasi	179

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Figur dan Latar.....	5
Gambar 2.2 Warna <i>Additive</i> dan Warna <i>Subtractive</i>	6
Gambar 2. 3 Skema Warna	8
Gambar 2.4 Gambar Anatomi <i>Grid</i>	15
Gambar 2.5 Contoh Gambar Keseimbangan Simetris dan Asimetris	17
Gambar 2.6 Contoh Gambar dari Hirarki Visual pada Sebuah Komposisi	18
Gambar 2.7 Contoh Gambar dengan Ritme Visual.....	20
Gambar 2.8 Contoh Gambar Hukum Organisasi Perseptual	20
Gambar 2. 9 Contoh Bentuk Arsitektur Informasi	24
Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi <i>Diagram</i> yang Menggambarkan Alur Waktu Geologik Bumi	35
Gambar 2. 11 Contoh Ilustrasi Abstrak Karya Joel Nakamura.....	35
Gambar 3.1 Dokumentasi wawancara dengan Nirmala Ika Kusumaningrum melalui Zoom	42
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara dengan Wanda Roxanne Ratu Pricilla melalui Zoom	45
Gambar 3. 3 Dokumentasi Wawancara dengan Wida Ayu Puspitosari, S.Sos., M.Si. melalui Zoom.....	47
Gambar 3. 4 Dokumentasi Wawancara dengan Daniel Revelino Arsono dan Fanny Octaria Andini melalui <i>Email</i>	50
Gambar 3.5 Data Kuesioner Pertanyaan Rentang Umur Seseorang/Pasangan Memutuskan untuk <i>Childfree</i>	55
Gambar 3.6 Data Kuesioner Pertanyaan Apakah Keputusan <i>Childfree</i> merupakan Keputusan yang Egois	56
Gambar 3.7 Data Kuesioner Pertanyaan Apakah Responden Setuju dengan Keputusan <i>Childfree</i> di Indonesia	57
Gambar 3.8 Tampilan Halaman Utama dari <i>Website We Are Childfree</i>	58
Gambar 3.9 Tampilan Halaman <i>Portraits</i> dari <i>Website We Are Childfree</i>	59
Gambar 3.10 Tampilan Halaman <i>Podcast</i> dari <i>Website We Are Childfree</i>	60
Gambar 3.11 Tampilan Halaman <i>Short Stories</i> dari <i>Website We Are Childfree</i> ..	60
Gambar 3.12 Tampilan Halaman <i>Share Your Story</i> dari <i>Website We Are Childfree</i>	61

Gambar 3.13 Tampilan halaman <i>Journal</i> dari <i>Website We Are Childfree</i>	61
Gambar 3.14 Tampilan Halaman <i>Community</i> dari <i>Website We Are Childfree</i>	62
Gambar 3.15 Tampilan Halaman <i>Events</i> dari <i>Website We Are Childfree</i>	63
Gambar 4. 1 <i>User Persona</i>	69
Gambar 4. 2 <i>User Journey</i>	71
Gambar 4. 3 <i>Information Architecture</i>	74
Gambar 4. 4 <i>Mind Mapping</i>	78
Gambar 4. 5 Perancangan <i>Big Idea</i>	79
Gambar 4. 6 <i>Tone of Voice</i>	82
Gambar 4. 7 <i>Mood Board</i> Tipografi dan <i>Layout</i>	84
Gambar 4. 8 <i>Mood Board</i> Warna	85
Gambar 4. 9 <i>Mood Board</i> Ilustrasi	86
Gambar 4. 10 <i>Flowchart</i>	87
Gambar 4. 11 Sketsa Kasar <i>Lo-fi Design</i>	89
Gambar 4. 12 Digitalisasi Sketsa <i>Lo-fi Design</i>	90
Gambar 4. 13 Penyusunan <i>Lo-fi Design</i>	91
Gambar 4. 14 Referensi Tipografi.....	92
Gambar 4. 15 Iterasi Pemilihan Tipografi	94
Gambar 4. 16 Kombinasi Tipografi Instrument Serif dan Open Sans.....	95
Gambar 4. 17 Referensi Warna	96
Gambar 4. 18 Iterasi Kombinasi Warna	98
Gambar 4. 19 <i>Testing</i> Kombinasi Warna.....	98
Gambar 4. 20 Kombinasi Warna Primer dan Sekunder.....	99
Gambar 4. 21 Referensi <i>Controls</i>	100
Gambar 4. 22 <i>Button</i> Media Informasi	101
Gambar 4. 23 <i>Button-Button</i> Spesial	102
Gambar 4. 24 <i>Arrow Button</i>	103
Gambar 4. 25 <i>Navigation Bar</i> Media Informasi.....	105
Gambar 4. 26 Referensi <i>Message Box</i>	106
Gambar 4. 27 <i>Message Box</i> Pada <i>Page</i> Bagian.....	107
Gambar 4. 28 <i>Message Box</i> Pada <i>Page</i> Cerita.....	108

Gambar 4. 29 Iterasi Sketsa Kasar Perancangan Gaya Ilustrasi	109
Gambar 4. 30 Digitalisasi dan Finalisasi Iterasi Ilustrasi Pertama.....	109
Gambar 4. 31 <i>Brainstorming</i> dan Sketsa Kasar Pengembangan Ilustrasi	110
Gambar 4. 32 Aset Ilustrasi Prototype Day	111
Gambar 4. 33 Kuesioner Gaya Ilustrasi.....	112
Gambar 4. 34 Proses Perancangan dan Modifikasi Gaya Ilustrasi Baru	113
Gambar 4. 35 Proses Perancangan Aset Ilustrasi Final	114
Gambar 4. 36 Perancangan Ilustrasi <i>Line Art</i>	116
Gambar 4. 37 Referensi Tampilan <i>Layout</i>	117
Gambar 4. 38 Perancangan <i>Grid System Modular</i>	118
Gambar 4. 39 Persiapan Komponen	121
Gambar 4. 40 Representasi Proses Perancangan <i>High Fidelity Design</i>	121
Gambar 4. 41 Tahap Perancangan <i>High Fidelity</i> Pertama.....	123
Gambar 4. 42 Tahap Perancangan <i>High Fidelity</i> Kedua	124
Gambar 4. 43 Tahap Perancangan <i>High Fidelity</i> Ketiga	125
Gambar 4. 44 Tampilan <i>Page Homepage</i>	126
Gambar 4. 45 Tampilan <i>Page</i> Bagian.....	127
Gambar 4. 46 Tampilan <i>Page</i> Cerita dan Komunitas.....	128
Gambar 4. 47 Tampilan Halaman Komunitas dan Aktivitas	129
Gambar 4. 48 Halaman Representasi Bagian Pertama	130
Gambar 4. 49 Halaman Representasi Bagian Kedua.....	132
Gambar 4. 50 Halaman Representasi Bagian Ketiga.....	133
Gambar 4. 51 Halaman Representasi Bagian Kelima	135
Gambar 4. 52 Tampilan <i>Page</i> Profil Aktivitas dan Komunitas	136
Gambar 4. 53 Tampilan <i>Page</i> Cerita Individu	137
Gambar 4. 54 Dokumentasi <i>Working File</i> Untuk Prototype Day	138
Gambar 4. 55 Dokumentasi <i>prototype</i> untuk Prototype Day	139
Gambar 4. 56 Pengaturan Transisi <i>Prototype</i>	140
Gambar 4. 57 Pengaturan Animasi <i>Prototype</i>	141
Gambar 4. 58 Pengaturan Transisi <i>After Delay</i>	142
Gambar 4. 59 Perancangan <i>Splash Screen</i>	143

Gambar 4. 60 Representasi Proses Perancangan Media Sekunder.....	144
Gambar 4. 61 Perancangan <i>Wide Skyscraper Digital Banner</i>	146
Gambar 4. 62 Perancangan <i>Leaderboard Digital Banner</i>	147
Gambar 4. 63 Perancangan <i>Small Square Digital Banner</i>	148
Gambar 4. 64 <i>Mockup Digital Advertisement Banner</i>	149
Gambar 4. 65 Perancangan <i>Instagram Post</i>	150
Gambar 4. 66 <i>Mockup Instagram Post</i>	151
Gambar 4. 67 Perancangan <i>Instagram Stories</i>	152
Gambar 4. 68 <i>Mockup Instagram Stories</i>	153
Gambar 4. 69 Pertanyaan Bagian Konten <i>Feedback</i> Prototipe.....	155
Gambar 4. 70 Pertanyaan Bagian Visual <i>Feedback</i> Prototipe	156
Gambar 4. 71 Pertanyaan Bagian Warna <i>Feedback</i> Prototipe.....	157
Gambar 4. 72 Pertanyaan Bagian Tipografi <i>Feedback</i> Prototipe.....	158
Gambar 4. 73 Pertanyaan Bagian Ilustrasi <i>Feedback</i> Prototipe.....	159
Gambar 4. 74 Pertanyaan Bagian Interaktivitas <i>Feedback</i> Prototipe.....	160
Gambar 4. 75 Pertanyaan Bagian <i>Navigation Bar</i> <i>Feedback</i> Prototipe	161
Gambar 4. 76 Pertanyaan Bagian <i>Button</i> <i>Feedback</i> Prototipe.....	161
Gambar 4. 77 Pertanyaan Bagian Animasi <i>Feedback</i> Prototipe	162
Gambar 4. 78 Penambahan Arah Panah Indikator	164
Gambar 4. 79 Penyatuan Informasi Menjadi Satu <i>Page</i>	165
Gambar 4. 80 Perbaikan Tombol Arah Panah.....	166
Gambar 4. 81 Pembesaran Ukuran <i>Body Text</i>	167
Gambar 4. 82 Penambahan Garis <i>Navigation Bar</i>	168
Gambar 4. 83 Perubahan Gaya Ilustrasi	169
Gambar 4. 84 Perbaikan Pengaturan Interaktivitas <i>Page</i> Konklusi	170
Gambar 4. 85 <i>Bug</i> Halaman Formulir Pendaftaran Aktivitas Komunitas	173

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	xv
Lampiran B Transkrip Wawancara.....	xvii
Lampiran C Kuesioner.....	xxviii
Lampiran D <i>Test Play Beta Test</i>	l
Lampiran E Penjabaran Konten Media Informasi.....	lii
Lampiran F Hasil Turnitin	lix
Lampiran G Dokumentasi Perancangan	lxi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA