

**PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI MENGENAI  
TRAUMA *LITTLE T* UNTUK REMAJA AKHIR**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Frisca Auriel**

**00000041506**

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI MENGENAI  
TRAUMA *LITTLE T* UNTUK REMAJA AKHIR**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

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

**Frisca Auriel  
00000041506**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Frisca Auriel

Nomor Induk Mahasiswa : 00000041506

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI MENGENAI TRAUMA *LITTLE T* UNTUK REMAJA AKHIR**

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



(Frisca Auriel)

U M I  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN


Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI MENGENAI TRAUMA *LITTLE*  
TUNTUK REMAJA AKHIR**

Oleh

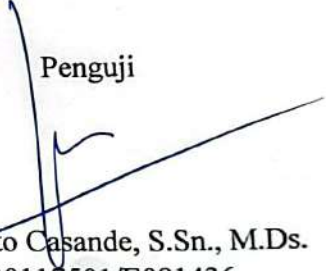
Nama : Frisca Auriel  
NIM : 00000041506  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 22 Juni 2023  
Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang

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


Penguji

  
Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.  
0330117501/E081436

Pembimbing

  
Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds.  
0309089201/E066120

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 : Frisca Auriel  
NIM : 00000041506  
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 WEBSITE INFORMASI MENGENAI TRAUMA *LITTLE T* UNTUK REMAJA AKHIR**

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,



(Frisca Auriel)

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 penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebab atas berkat dan karunia-Nya penulis mampu melaksanakan perancangan rangkaian tugas akhir ini sampai dengan selesai. Tugas akhir ini membahas topik terkait pengenalan informasi tentang trauma dalam diri remaja dewasa muda usia 17 sampai 23 tahun. Pembahasan mengenai psiko-trauma kecil atau trauma mental *little t* ini diangkat sebagai upaya menyampaikan informasi mengenai trauma melalui media interaktif yang sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga mampu menarik minat generasi remaja dewasa muda untuk lebih sadar terhadap trauma serta pengaruhnya dalam keseharian.

Adapun dalam penulisan tugas akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak di bawah ini yang telah membantu mewujudkan tugas akhir penulis:

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. Ken Natasha Violeta, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Nerissa Arviana, M.Psi., sebagai narasumber ahli yang telah membantu memberikan *insight* dalam wawancara untuk menambahkan informasi melalui pandangan psikologi.
6. Keluarga, terlebih lagi Mama penulis dan Poci yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, serta selalu memastikan kesehatan fisik dan mental penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.



7. Teman-teman penulis dan rekan-rekan satu bimbingan yang memberi bantuan dan dukungan emosional sehingga penulis terus memiliki motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir.

Informasi mengenai psiko-trauma terutama *little t* yang akrab dengan keseharian merupakan pengetahuan penting yang baiknya dikenali oleh kaum remaja dewasa muda. Semoga dengan pengerjaan karya ilmiah ini, penulis dapat memberikan wawasan yang berguna untuk tiap pembacanya. Akhir kata, penulis mengucapkan sekian dan terima kasih.

Tangerang, 7 Juni 2023



(Frisca Auriel)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# **PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI MENGENAI TRAUMA *LITTLE T* UNTUK REMAJA AKHIR**

(Frisca Auriel)

## **ABSTRAK**

Trauma yang tidak disadari, tidak diidentifikasi, dan tidak diatasi dengan benar adalah salah satu faktor utama penyebab munculnya gangguan mental dan perubahan perilaku. Anak-anak hingga remaja akhir merupakan usia prevalen mengalami trauma dan kesulitan memprosesnya (Paradigm Treatment, 2014). Penelitian Indonesia-National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) menyebutkan terdapat 2.45 juta remaja dewasa muda di Indonesia yang terganggu psikisnya. Minimnya media informasi yang komprehensif dan efektif untuk masyarakat menyebabkan pemahaman atas trauma terutama trauma kecil masih bersifat dangkal. Hal ini adalah bukti bahwa Indonesia masih belum mampu memfasilitasi edukasi dan penanganan atas trauma (Millenia, 2022). Maka daripada itu, diperlukan media informasi interaktif yang mampu mendukung penyampaian informasi mengenai trauma kepada remaja dewasa muda secara efektif untuk mencegah hal-hal buruk yang dapat terjadi sebagai akibat dari kurangnya pemahaman atas trauma mental. Dalam perancangan ini, penelitian menggunakan metode wawancara, kuesioner, dan studi eksisting. Perancangan didasari teori *Human Centered Design* oleh IDEO, dengan konsep menciptakan ruang mempelajari informasi yang didasari empati, koneksi, dan keterlibatan.

**Kata kunci:** psiko-trauma, media informasi, interaktivitas, kesehatan mental, remaja dewasa muda

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



# **INFORMATION WEBSITE DESIGN ABOUT LITTLE T**

## **TRAUMA FOR YOUNG ADULTS**

(Frisca Auriel)

### **ABSTRACT (English)**

*Trauma that is not recognized, not identified, and not handled properly is one of the main factors causing mental disorders and behavioral changes. Children to young adults are the age of prevalence to experience trauma and have difficulty processing it (Paradigm Treatment, 2014). Research from the Indonesia-National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) states that there are 2.45 million young adults in Indonesia who are mentally disturbed. The lack of comprehensive and effective information media provided to the community about little t trauma means that the understanding of trauma is still superficial. This is proof that Indonesia is still unable to facilitate education and treatment of trauma (Millenia, 2022). Therefore, interactive information media is needed that is able to support the delivery of information about trauma to young adults effectively to prevent bad things that can happen as a result of a lack of understanding of mental trauma. In this design, research uses interviews, questionnaires, and existing studies. The design is based on the theory of Human Centered Design by IDEO, with empathy, connection, and engaging as its concept.*

**Keywords:** *psychotrauma, information media, interactivity, mental health, young adult*

U 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

## 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 .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	3
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir</b> .....	4
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir</b> .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
<b>2.1 Prinsip Desain</b> .....	6
<b>2.1.1 Prinsip <i>Interaction Design</i></b> .....	6
<b>2.1.2 Prinsip Desain Grafis</b> .....	12
<b>2.2 Media Informasi</b> .....	34
<b>2.2.1 Media Interaktif Digital</b> .....	35
<b>2.3 Ilustrasi</b> .....	46
<b>2.4 Desain Karakter</b> .....	48
<b>2.4.1 Bentuk Primer</b> .....	49
<b>2.4.2 Bentuk Kontras dan Kompleks</b> .....	51
<b>2.5 Trauma</b> .....	52
<b>2.5.1 Kategori Trauma</b> .....	53
<b>2.5.2 <i>Post-Trauma Syndromes</i></b> .....	55
<b>2.5.3 Menghadapi Trauma</b> .....	58

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>62</b>
<b>3.1 Metodologi Penelitian.....</b>	<b>62</b>
<b>3.1.1 Metode Kualitatif.....</b>	<b>62</b>
<b>3.1.2 Metode Kuantitatif .....</b>	<b>74</b>
<b>3.1.3 Analisis Data Sekunder (Studi Eksisting) .....</b>	<b>82</b>
<b>3.2 Metodologi Perancangan .....</b>	<b>84</b>
<b>BAB IV STRATEGI &amp; ANALISIS PERANCANGAN.....</b>	<b>90</b>
<b>4.1 Strategi Perancangan.....</b>	<b>90</b>
<b>4.1.1 <i>Inspiration</i>.....</b>	<b>90</b>
<b>4.1.2 <i>Ideation</i> .....</b>	<b>99</b>
<b>4.1.3 <i>Implementation</i> .....</b>	<b>165</b>
<b>4.2 Analisis Alpha.....</b>	<b>16767</b>
<b>4.2.1 Analisis Visual.....</b>	<b>16767</b>
<b>4.2.2 Analisis Konten.....</b>	<b>16969</b>
<b>4.2.3 Analisis Interaktivitas .....</b>	<b>170</b>
<b>4.2.4 Analisis Pengalaman <i>User</i>.....</b>	<b>171</b>
<b>4.2.5 Hasil Perbaikan .....</b>	<b>173</b>
<b>4.3 Analisis Beta .....</b>	<b>179</b>
<b>4.3.1 Analisis Desain .....</b>	<b>180</b>
<b>4.3.2 Analisis Beta Test .....</b>	<b>205</b>
<b>4.4 <i>Budgeting</i> .....</b>	<b>217</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>220</b>
<b>5.1 Simpulan .....</b>	<b>220</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>222</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xiii</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xix</b>

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 TABEL

Tabel 3.1 Tabel Hasil Kuesioner ( <i>Multiple Choice</i> ) .....	75
Tabel 3.2 Analisis SWOT Aplikasi Self Help for Trauma .....	83
Tabel 3.3 Analisis SWOT <i>Platform</i> KALM .....	85
Tabel 3.4 Analisis SWOT The Body Keeps the Score .....	87
Tabel 4.1 <i>Frame Your Design Challenge</i> .....	90
Tabel 4.2 Konsep Nama .....	106
Tabel 4.3 <i>Color Palette</i> .....	118
Tabel 4.4 <i>Icon</i> .....	134
Tabel 4.5 Desain Karakter .....	146
Tabel 4.6 Rangkuman <i>Feedback User</i> Mengenai Visual .....	168
Tabel 4.7 Rangkuman <i>Feedback User</i> Mengenai Konten .....	169
Tabel 4.8 Rangkuman <i>Feedback User</i> Mengenai Interaktivitas .....	170
Tabel 4.10 Rangkuman <i>Feedback</i> Pengalaman <i>User</i> Mencoba <i>Prototype Alpha</i> .....	171
Tabel 4.11 Rangkuman <i>Feedback Beta Tester</i> Mengenai Visual .....	206
Tabel 4.12 Rangkuman <i>Feedback Beta Tester</i> Mengenai <i>Landing Page</i> .....	207
Tabel 4.13 Rangkuman <i>Feedback Beta Tester</i> Mengenai <i>Profile</i> dan <i>Friends</i> ..	208
Tabel 4.14 Rangkuman <i>Feedback Beta Tester</i> Mengenai <i>Quiz</i> .....	209
Tabel 4.15 Rangkuman <i>Feedback Beta Tester</i> Mengenai Artikel .....	210
Tabel 4.16 Rangkuman <i>Feedback Beta Tester</i> Mengenai <i>Webcomic</i> .....	211
Tabel 4.17 Rangkuman <i>Feedback Beta Tester</i> Mengenai Jurnal .....	212
Tabel 4.18 Rangkuman Kesimpulan <i>Feedback Beta Tester</i> Mengenai Konten .	213
Tabel 4.19 Rangkuman <i>Feedback Beta Tester</i> Mengenai Interaktivitas .....	214
Tabel 4.20 Rangkuman Pendapat <i>Beta Tester</i> Mengenai <i>Website</i> .....	215
Tabel 4.21 Tabel <i>Budgeting Website Development</i> .....	217

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>Interaction Design Beyond HCI</i> .....	7
Gambar 2.2 Aspek <i>Desirable</i> dan <i>Undesirable User Experience</i> .....	9
Gambar 2.3 Pengaplikasian <i>Constraints</i> pada <i>Interaction Design</i> .....	11
Gambar 2.4 Penggunaan <i>Point</i> .....	13
Gambar 2.5 Garis Sebagai Elemen Desain .....	14
Gambar 2.6 Penggunaan <i>Shape</i> .....	15
Gambar 2.7 <i>Form Projections</i> .....	16
Gambar 2.8 Penggunaan Cahaya .....	17
Gambar 2.9 Ragam Warna.....	18
Gambar 2.10 Contoh Tekstur.....	19
Gambar 2.11 Penggunaan Skala .....	20
Gambar 2.12 Aplikasi Gerak dalam Desain.....	21
Gambar 2.13 Penggunaan Ruang Negatif.....	21
Gambar 2.14 Aplikasi Simetri dalam Desain.....	22
Gambar 2.15 Aplikasi Asimetri dalam Desain .....	23
Gambar 2.16 Penekanan pada Desain.....	24
Gambar 2.17 Aplikasi <i>Closure</i> .....	25
Gambar 2.18 Ekspresi dalam Desain .....	25
Gambar 2.19 Abstraksi dalam Desain.....	26
Gambar 2.20 <i>Tone</i> dalam Desain .....	27
Gambar 2.21 Kontras dalam Desain .....	28
Gambar 2.22 <i>Figure-ground</i> dalam Desain .....	29
Gambar 2.23 Contoh <i>Frame</i> .....	29
Gambar 2.24 Contoh <i>Image</i> .....	30
Gambar 2.25 Pola dalam Desain.....	31
Gambar 2.26 Tipografi.....	32
Gambar 2.27 Penggunaan <i>Grid</i> dalam Desain.....	33
Gambar 2.28 Anatomi <i>Website</i> .....	37
Gambar 2.29 <i>16 Column Grid Website</i> .....	38
Gambar 2.30 Representasi Bits.....	41
Gambar 2.31 Pigmen Warna.....	42
Gambar 2.32 Penyampaian Emosi Menggunakan Ilustrasi .....	47
Gambar 2.33 Penyampaian Pesan Menggunakan Ilustrasi .....	48
Gambar 2.34 Bentuk Primer .....	49
Gambar 2.35 Bentuk Lingkaran.....	49
Gambar 2.36 Bentuk Persegi .....	50
Gambar 2.37 Bentuk Segitiga .....	51
Gambar 2.38 Aplikasi Bentuk pada Desain Karakter .....	52

Gambar 2.39 Desain Karakter.....	52
Gambar 3.1 Cuplikan Wawancara dengan Psikolog Nerissa.....	63
Gambar 3.2 Cuplikan Wawancara dengan Penderita Trauma Mina.....	68
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner Google Form (Usia) .....	76
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner Google Form (Dampak <i>little t</i> ).....	77
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner Google Form ( <i>Short Answer Little T</i> ) .....	78
Gambar 3.7 Cuplikan Hasil Kuesioner Google Form ( <i>Short Answer Big T</i> ).....	78
Gambar 3.8 Alasan Tidak Mencari Bantuan Profesional.....	80
Gambar 3.9 <i>Banner</i> Aplikasi Self Help for Trauma di Google Playstore .....	81
Gambar 3.10 Tangkapan Layar Fitur KALM Artikel situs KALM.....	83
Gambar 3.11 Sampul Depan Buku the Body Keeps the Score .....	85
Gambar 4.1 Persona Samantha .....	95
Gambar 4.2 Persona April.....	96
Gambar 4.3 Persona Bastian .....	97
Gambar 4.4 <i>Mindmap</i> Informasi Trauma.....	99
Gambar 4.5 <i>Tone of Voice</i> .....	103
Gambar 4.6 Hasil <i>Brainstorm</i> Konsep Nama Alternatif.....	105
Gambar 4.7 <i>User Journey Map</i> .....	114
Gambar 4.8 <i>Moodboard</i> .....	116
Gambar 4.9 <i>Information Architecture</i> (Sebelum Iterasi) .....	123
Gambar 4.10 <i>Information Architecture</i> (Setelah Iterasi) .....	127
Gambar 4.11 Referensi Visual <i>Website</i> .....	127
Gambar 4.12 <i>Low Fidelity Wireframe</i> .....	128
Gambar 4.13 <i>Low Fidelity Wireframe Landing Page</i> .....	129
Gambar 4.14 <i>Low Fidelity Wireframe</i> Fitur Jurnal.....	129
Gambar 4.15 <i>Low Fidelity Wireframe User Profile</i> .....	130
Gambar 4.16 Referensi Visual Logo <i>Website</i> .....	131
Gambar 4.17 Sketsa Logo <i>Website</i> .....	132
Gambar 4.18 Logo Ruang Pelita.....	133
Gambar 4.19 Contoh Penggunaan <i>Icon Grid</i> .....	133
Gambar 4.20 Jenis-Jenis Tombol.....	141
Gambar 4.21 Jenis-Jenis Tombol.....	141
Gambar 4.22 <i>Typeface</i> Poppins .....	142
Gambar 4.23 <i>Typeface</i> Lora.....	143
Gambar 4.24 <i>Typeface</i> Anthony Write .....	143
Gambar 4.25 Referensi Visual Ilustrasi .....	147
Gambar 4.26 Sketsa Ilustrasi <i>Landing Page</i> .....	150
Gambar 4.27 Hasil Ilustrasi <i>Landing Page</i> .....	151
Gambar 4.28 <i>Storyline Brainstorm Webcomic</i> .....	152
Gambar 4.29 Sketsa <i>Webcomic</i> .....	153



Gambar 4.30 Finalisasi <i>Webcomic</i> .....	154
Gambar 4.31 Ilustrasi Pelengkap .....	155
Gambar 4.32 <i>Grid</i> .....	156
Gambar 4.33 <i>High Fidelity Wireframe</i> .....	157
Gambar 4.34 <i>Mockup Landing Page</i> .....	158
Gambar 4.35 <i>Click Interaction</i> .....	159
Gambar 4.36 <i>Carousel (Horizontal Drag) Interaction</i> .....	159
Gambar 4.37 <i>Overlay Page (Interactive Webcomic)</i> .....	160
Gambar 4.38 <i>Prototype Ruang Pelita</i> .....	161
Gambar 4.39 <i>Instagram Ad</i> .....	162
Gambar 4.40 <i>Youtube Ad</i> .....	163
Gambar 4.41 <i>Notebook Mockup</i> .....	164
Gambar 4.42 <i>Tote Bag Mockup</i> .....	165
Gambar 4.43 Perbaikan Visual <i>Landing Page</i> .....	174
Gambar 4.44 Perbaikan Visual Fitur Profil .....	175
Gambar 4.45 Perbaikan Visual Fitur <i>Friends</i> .....	175
Gambar 4.46 Perbaikan Visual Fitur <i>Chat</i> .....	176
Gambar 4.47 Perbaikan Konten Fitur Artikel .....	177
Gambar 4.48 Perbaikan Konten Fitur <i>Quiz</i> .....	177
Gambar 4.49 Perbaikan Konten Halaman Membaca Artikel.....	178
Gambar 4.50 Perbaikan Interaktivitas Fitur <i>Webcomic</i> .....	179
Gambar 4.51 <i>Landing Page</i> .....	181
Gambar 4.52 <i>Landing Page</i> (Ukuran Penuh).....	182
Gambar 4.53 <i>Sign Up Page</i> .....	183
Gambar 4.54 <i>Log In Page</i> .....	184
Gambar 4.55 Profil ( <i>Self</i> ) .....	185
Gambar 4.56 Profil ( <i>Friend</i> ) .....	186
Gambar 4.57 <i>Friend List</i> .....	187
Gambar 4.58 <i>Friend Chat</i> .....	188
Gambar 4.59 Halaman Jurnal ( <i>Landing Interface</i> ) .....	189
Gambar 4.60 Halaman Jurnal ( <i>Writing</i> ).....	190
Gambar 4.61 Halaman <i>Quiz (Landing Interface)</i> .....	192
Gambar 4.62 Halaman <i>Quiz (Question)</i> .....	193
Gambar 4.63 Halaman <i>Quiz (Right and Wrong Answers)</i> .....	194
Gambar 4.64 Halaman <i>Quiz</i> (Hasil).....	194
Gambar 4.65 Halaman Artikel ( <i>Landing Interface</i> ).....	195
Gambar 4.66 Halaman Artikel ( <i>Bookmark System</i> ).....	196
Gambar 4.67 Halaman Artikel ( <i>Reading</i> ) .....	197
Gambar 4.68 Halaman <i>Webcomic (Landing Interface)</i> .....	198
Gambar 4.69 Halaman <i>Webcomic (Reading)</i> .....	199

Gambar 4.70 Halaman <i>Webcomic (Pop Up Question)</i> .....	200
Gambar 4.71 Halaman <i>Webcomic (Komentar)</i> .....	200
Gambar 4.72 Halaman <i>Webcomic (Sharing)</i> .....	201
Gambar 4.73 <i>Instagram Ad</i> .....	202
Gambar 4.74 <i>Youtube Ad</i> .....	203
Gambar 4.75 <i>Notebook Mockup</i> .....	204
Gambar 4.76 <i>Tote Bag Mockup</i> .....	205
Gambar 4.77 <i>Salah Satu Offline Beta Test</i> .....	215
Gambar 4.78 <i>Cuplikan Online Beta Test</i> .....	216



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Kartu Bimbingan .....	xixi
Lampiran B Lembar Pernyataan HAKI .....	xx
Lampiran C Lembar Pengecekan Turnitin .....	xxii
Lampiran D Transkrip Wawancara dan FGD .....	xxiii
Lampiran E Hasil Kuesioner .....	xxxv
Lampiran F Aset Perancangan .....	xxxix



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA