

**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI MANFAAT
KEGIATAN MERENDA UNTUK MENGATASI *QUARTER*
LIFE CRISIS DAN *LONELINESS* PADA USIA 18 – 25 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Katherine Vintika Justian

00000027435

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

**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI MANFAAT
KEGIATAN MERENDA UNTUK MENGATASI *QUARTER*
LIFE CRISIS DAN *LONELINESS* PADA USIA 18 – 25 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Katherine Vintika Justian

00000027435

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Katherine Vintika Justian

Nomor Induk Mahasiswa : 00000027435

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI MANFAAT

KEGIATAN MERENDA UNTUK MENGATASI *QUARTER*

LIFE CRISIS DAN *LONELINESS* PADA USIA 18 – 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, 12 Juni 2023



(Katherine Vintika Justian)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI MANFAAT KEGIATAN MERENDA UNTUK MENGATASI *QUARTER* *LIFE CRISIS* DAN *LONELINESS* PADA USIA 18 – 25 TAHUN

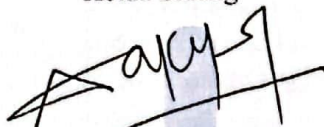
Oleh

Nama : Katherine Vintika Justian
NIM : 00000027435
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


Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/E067811


Penguji


Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/E023959

Pembimbing


Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/E076482

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 : Katherine Vintika Justian
NIM : 00000027435
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 MENGENAI MANFAAT

KEGIATAN MERENDA UNTUK MENGATASI *QUARTER*

LIFE CRISIS DAN LONELINESS PADA USIA 18 – 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, 06 Juli 2023

Yang menyatakan,



(Katherine Vintika Justian)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, karena berkat dan hikmat-Nyalah penulis dapat menyelesaikan sebuah karya Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Website Mengenai Manfaat Kegiatan Merenda untuk Mengatasi *Quarter Life Crisis* dan *Loneliness* pada Dewasa Awal Usia 18 – 25 tahun” dengan baik, tanpa kekurangan suatu apapun.

Penulis membuat sebuah perancangan karya yang menjelaskan tentang kegiatan merenda, beserta manfaatnya, dengan tujuan agar masyarakat Indonesia, terutama yang menjadi sasaran target penelitian, dapat mengatasi masalah yang sedang dialaminya. Penjelasan tentang manfaat dari kegiatan merenda ini adalah sebagai salah satu solusi yang dapat dikenalkan kepada sasaran target penelitian, yaitu usia 18 – 25 tahun. Namun, solusi yang ditawarkan oleh penulis bukan sebagai pengganti dari tugas Psikolog/Psikiater, sehingga tetap disarankan untuk mengunjungi Psikolog apabila keluhan yang dirasakan jauh lebih kompleks.

Keberhasilan dalam mengerjakan Tugas Akhir ini juga tidak luput dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menggunakan kesempatan ini untuk 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. Dedy Arpan, S.Des., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Mariati Budirahardjo, sebagai narasumber dari bidang psikologi yang telah membantu penulis dalam memberikan pengetahuan dan *insight* mengenai psikologi pada remaja.
6. Octy, sebagai narasumber ahli merenda yang telah membantu penulis dalam memberikan pengetahuan dan *insight* seputar dunia merenda

7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Sahabat terdekat, Emilio, yang selalu memberikan bantuan dan dukungan moral tanpa henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
9. Sahabat dan teman rohani, Vania, yang telah memberikan bantuan dan dukungan tanpa henti.
10. Teman-teman terdekat saya sejak SMA, yang telah memberikan dukungan tanpa henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
11. AR, dan Melinda, yang sudah bersedia menjadi narasumber penulis untuk mendukung data penelitian.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Tugas akhir ini dibuat dengan harapan bahwa perancangan ini dapat bermanfaat bagi Universitas, maupun bagi individu yang memasuki usia dewasa di Indonesia. Akhirnya, tugas akhir ini pun tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan kata maupun penyampaian penulis dalam penelitian ini, dan dengan rendah hati penulis mengharapkan sebuah kritik dan saran yang membangun untuk dapat memperbaikinya di kemudian hari.

Tangerang, 06 Juli 2023



(Katherine Vintika Justian)

**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI MANFAAT
KEGIATAN MERENDA UNTUK MENGATASI *QUARTER*
LIFE CRISIS DAN *LONELINESS* PADA USIA 18 – 25 TAHUN**

Katherine Vintika Justian

ABSTRAK

Fenomena *Quarter Life Crisis* diketahui dialami oleh individu yang baru saja memasuki usia dewasa awal, yang sedang dalam masa peralihan dari remaja ke dewasa di usia 18 – 25 tahun (Arnett, 2019). Namun, fenomena tersebut dapat membuat individu merasa kesepian, atau disebut dengan *loneliness* (Artiningsih & Savira, 2021). Karena itulah, diperlukan upaya untuk mengatasi hal tersebut. Vatin (2022) mengatakan bahwa salah satu hal yang dapat dilakukan adalah mencari kegiatan yang bermanfaat. Kegiatan yang dapat dikenalkan kepada individu yang mengalami fenomena *Quarter Life Crisis* ataupun *loneliness* adalah kegiatan merenda (Veldhuizen, 2020). Kegiatan merenda, atau *crocheting*, adalah kegiatan menautkan benang, yang kemudian menjadi sebuah kain atau fabrik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara, dan kuesioner. Berdasarkan data yang diperoleh, mayoritas individu di usia 18 – 25 tahun mengalami beberapa gejala *Quarter Life Crisis*, dengan intensitas waktu yang telah dirasakan selama 1 – 3 bulan. Perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk menginformasikan tentang manfaat kegiatan merenda, dikarenakan media informasi tentang merenda di Indonesia masih kurang menarik. Dalam perancangan ini, metode perancangan yang digunakan adalah Human-centered Design, dengan hasil perancangan akhir berupa sebuah *website* informasi.

Kata kunci: *Quarter Life Crisis*, *loneliness*, dewasa awal, merenda, *website*

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

**A WEBSITE DESIGN ABOUT CROCHETING AND ITS
BENEFITS TO OVERCOME QUARTER LIFE CRISIS AND
LONELINESS FOR AGE OF 18 TO 25-YEARS-OLD**

Katherine Vintika Justian

ABSTRACT (English)

Quarter Life Crisis phenomenon is known to happen among people who are just entering their Emerging Adulthood phase, experienced by those who are still adapting from their teenagers to adulthood, around age 18 to 25-years-old (Arnett, 2019). Research conducted by Artiningsih & Savira in 2021 said that this phenomenon could potentially affect individuals to feel lonely, known as loneliness. That being said, we need the effort to prevent loneliness happened in early adulthood. Vatin (2022) said one of the solutions offered is to search for a beneficial activity. One activity that could help prevent loneliness is crocheting, Veldhuizen (2020)said. Crocheting is an activity to create cloth(s), or fabric, by interlocking yarns. The gathering data used in this research are interviews with 6 people from different fields, and questionnaires. Based on the data collected, the majority of Emerging Adulthood in their late adolescence to mid-twenties happened to experience a few aspects of Quarter Life Crisis, with the intensity of 1 to 3 months. This designation is created to inform them about the benefits of crocheting, because of the lack of interest about the information. The method that is used as the design process is Human-centered Design by Srikant M. Datar stated in 2020, and the Final Artwork will be an informational website.

Keywords: *Quarter Life Crisis, loneliness, Emerging Adulthood, Crocheting, Website*

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 GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Perancangan.....	6
2.2 Media.....	6
2.3 Informasi.....	10
2.4 Desain Komunikasi Visual.....	10
2.4.1 Prinsip Desain.....	11
2.4.2 Elemen Desain.....	16
2.4.3 Tipografi.....	26
2.4.4 Layout.....	30
2.4.5 Grid.....	36
2.4.6 Ilustrasi.....	39
2.4.7 Fotografi.....	41
2.5 Merenda.....	44
2.6 Website.....	50

BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	54
3.1 Metodologi Penelitian.....	54
3.1.1 Metode Kualitatif.....	54
3.2 Metodologi Perancangan	80
3.2.1. Clarify	81
3.2.2. Ideate.....	82
3.2.3. Develop	82
3.2.4. Implement.....	83
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	84
4.1 Strategi Perancangan	84
4.1.1 Clarify	84
4.1.2 Ideate.....	85
4.1.3 Develop	92
4.1.4 Implement.....	108
4.2 Analisis Perancangan	121
4.2.1 Analisis Media Utama (Website).....	122
4.2.2 Analisis Instagram Profile	126
4.2.3 Analisis Desain Paper Bag untuk Bundle.....	128
4.2.4 Analisis Desain Kotak Penyimpanan Benang	129
4.2.5 Analisis Google Display Network.....	129
4.3 <i>Budgeting</i>	130
BAB V PENUTUP.....	132
5.1 Simpulan.....	132
5.2 Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN.....	xvii

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

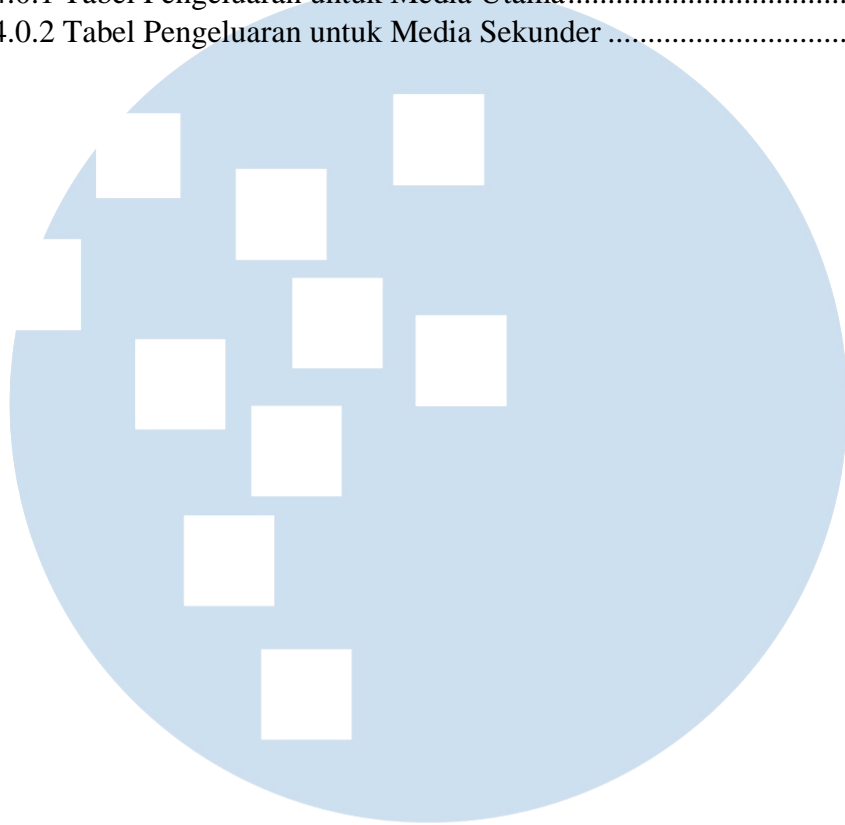
Gambar 2.0.1 Contoh Keseimbangan pada Website.....	11
Gambar 2.0.2 Contoh Keseimbangan Simetris pada Website	12
Gambar 2.0.3 Contoh Keseimbangan Asimetris pada Website	13
Gambar 2.0.4 Contoh Irama pada Banner dari sebuah website	13
Gambar 2.0.5 Contoh Kontras dari sebuah design website	14
Gambar 2.0.6 Contoh dari Isolasi Objek dalam Emphasis	15
Gambar 2.0.7 Contoh penempatan objek ditengah sebagai emphasis	15
Gambar 2.0.8 Contoh Kesatuan yang terlihat dari desain travel website	16
Gambar 2.0.9 Contoh penggunaan sebuah garis dalam desain website.....	17
Gambar 2.0.10 Contoh penggunaan Bentuk Geometris pada website.....	18
Gambar 2.0.11 Contoh penggunaan Bentuk Natural (seperti ombak) pada website	19
Gambar 2.0.12 Contoh penggunaan Bentuk Abstrak pada desain website.....	19
Gambar 2.0.13 Penjelasan mengenai Hue, Value, dan Chroma menurut lingkaran Munsell.....	20
Gambar 2.0.14 Warna Primer, Sekunder, dan Tersier	23
Gambar 2.0.15 Contoh warna-warna hangat, dan dingin.....	24
Gambar 2.0.16 Contoh penggunaan Kontras pada desain Website	25
Gambar 2.0.17 Contoh pengaplikasian ukuran dalam sebuah website	26
Gambar 2.0.18 Contoh aplikasi layout pada website	30
Gambar 2.0.19 Contoh elemen visual foto dalam website.....	33
Gambar 2.0.20 Contoh penggunaan artwork dalam website	34
Gambar 2.0.21 Contoh Website Infografis	34
Gambar 2.0.22 Penggunaan garis dalam sebuah website	35
Gambar 2.0.23 Contoh penggunaan kotak pada website	35
Gambar 2.0.24 Contoh Inzet dalam Website, ditandai dari grafis disekitar tulisan	36
Gambar 2.0.25 Contoh penggunaan Grid pada website.....	37
Gambar 2.0.26 Crocheting, atau dalam bahasa Indonesia, merenda	44
Gambar 2.0.27 Anatomi Hakpen	45
Gambar 2.0.28 macam-macam ukuran hakpen.....	46
Gambar 2.0.29 Contoh Rantai atau chain dalam merenda.....	47
Gambar 2.0.30 Contoh Single Crochet (sc) dalam merenda.....	48
Gambar 2.0.31 Contoh tusuk setengah ganda dalam merenda	48
Gambar 2.0.32 Contoh tusuk ganda dalam merenda	49
Gambar 2.0.33 Contoh slip stich dalam merenda	49
Gambar 3.0.1 Wawancara dengan Mariati Budirahardjo.....	55
Gambar 3.0.2 Grafik hasil kuesioner untuk ‘umur’	62
Gambar 3.0.3 Grafik hasil kuesioner untuk ‘domisili responden’	63
Gambar 3.0.4 Grafik hasil kuesioner mengenai masalah yang dialami.....	64
Gambar 3.0.5 Grafik mengenai perasaan responden	64

Gambar 3.0.6 Grafik mengenai rentang waktu yang telah dirasakan responden..	65
Gambar 3.0.7 Grafik hasil kuesioner mengenai upaya/solusi yang mereka lakukan	65
Gambar 3.0.8 Grafik mengenai kegiatan untuk menenangkan pikiran.....	66
Gambar 3.0.9 Grafik mengenai pengetahuan tentang merenda	67
Gambar 3.0.10 Grafik hasil kuesioner tentang sumber mereka mengetahui tentang merenda.....	67
Gambar 3.0.11 Grafik hasil kuesioner	68
Gambar 3.0.12 Grafik ketertarikan responden terhadap manfaat merenda lebih lanjut.....	69
Gambar 3.0.13 Grafik Pemilihan Media.....	69
Gambar 3.0.14 Grafik preferensi media.....	70
Gambar 3.0.15 Grafik tentang aspek manfaat yang ingin diketahui.....	70
Gambar 3.0.16 Tampilan media informasi yang lebih disukai	71
Gambar 3.0.17 Lama waktu yang akan diluangkan responden	71
Gambar 3.0.18 Grafik Kuesioner	73
Gambar 3.0.19 laman web easycrochet.com.....	75
Gambar 3.0.20 Laman web AllFreeCrochet	76
Gambar 3.0.21 Laman web We Don't Need Daylight Saving Time	78
Gambar 3.0.22 Laman web SpringLabs.....	79
Gambar 3.0.23 Bagian footer dari laman web SpringLabs.....	80
Gambar 4.0.1 Narasi untuk website	85
Gambar 4.0.2 Hasil Mindmapping data	86
Gambar 4.0.3 20 Alternatif Big Idea.....	89
Gambar 4.0.4 tiga alternatif pemilihan Big Idea.....	89
Gambar 4.0.5 Hasil mindmap visual.....	90
Gambar 4.0.6 Hasil brainstorm untuk membuat moodboard.....	91
Gambar 4.0.7 Moodboard	92
Gambar 4.0.8 Sketsa awal website.....	95
Gambar 4.0.9 Hasil sketsa akhir untuk website	96
Gambar 4.0.10 low fidelity dari tampilan website.....	98
Gambar 4.0.11 Color Palette untuk perancangan website	99
Gambar 4.0.12 Contoh Referensi Gaya Ilustrasi Minimalist.....	99
Gambar 4.0.13 Contoh Referensi Orang sedang Stress	100
Gambar 4.0.14 Sketsa yang Merujuk pada Referensi	100
Gambar 4.0.15 Hasil Ilustrasi Digital	100
Gambar 4.0.16 Referensi Gambar.....	101
Gambar 4.0.17 Sketsa dari hasil Referensi	101
Gambar 4.0.18 Hasil Ilustrasi Digital	102
Gambar 4.0.19 Referensi Ilustrasi.....	102
Gambar 4.0.20 Hasil Sketsa, dan Ilustrasi Digital	103
Gambar 4.0.21 Proses Sketsa Logo untuk Website	104
Gambar 4.0.22 Hasil Akhir Logo untuk Website	104

Gambar 4.0.23 Proses Sketsa Supergrafis.....	105
Gambar 4.0.24 Hasil Digitalisasi Supergrafis.....	106
Gambar 4.0.25 Hasil foto alat dan bahan dari crocheting.....	107
Gambar 4.0.26 Tampilan Hero Section pada Website.....	109
Gambar 4.0.27 Perancangan Website.....	110
Gambar 4.0.28 Perancangan Pop-up Message.....	110
Gambar 4.0.29 Wireframe Website.....	112
Gambar 4.0.30 Sketsa Feeds Instagram.....	113
Gambar 4.0.31 Hasil Perancangan untuk Instagram.....	114
Gambar 4.0.32 Implementasi kedalam Mockup Instagram.....	115
Gambar 4.0.33 Referensi Paper Bag.....	116
Gambar 4.0.34 Pattern yang terbentuk dari Supergrafis Sebagai Corak.....	117
Gambar 4.0.35 Pengaplikasian Corak pada Paper Bag.....	117
Gambar 4.0.36 Proses pembuatan mockup dan kotak penyimpanan benang.....	118
Gambar 4.0.37 Contoh mockup dari kotak penyimpanan benang, beserta implementasinya.....	119
Gambar 4.0.38 Hasil Desain Google Display Network.....	120
Gambar 4.0.39 Implementasi Google Display Network dalam suatu Website.....	120
Gambar 4.0.40 No-stress Balls.....	121
Gambar 4.0.41 Tampilan Website Project rumahrenda.....	122
Gambar 4.0.42 Color Palette.....	123
Gambar 4.0.43 Penggunaan Grid pada Website.....	124
Gambar 4.0.44 Hasil Aset Ilustrasi yang digunakan pada media.....	125
Gambar 4.0.45 Aset Foto yang digunakan pada media-media.....	126
Gambar 4.0.46 Contoh Salah Satu Post Instagram.....	127
Gambar 4.0.47 Hasil Desain Instagram Post (Collage).....	127
Gambar 4.0.48 Paperbag.....	128
Gambar 4.0.49 Kotak Penyimpanan Benang.....	129
Gambar 4.0.50 Proses Perancangan Google Display Network.....	130

DAFTAR TABEL

Tabel 4.0.1 Tabel Pengeluaran untuk Media Utama..... 130
Tabel 4.0.2 Tabel Pengeluaran untuk Media Sekunder 131



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Wawancara Narasumber: Psikolog Mariati Budirahardjo.....	xvii
Lampiran B Hasil Wawancara dengan Ahli Crochet.....	xxxii
Lampiran C Hasil Wawancara dengan Crocheters	xl
Lampiran D Hasil Kuesioner	1
Lampiran E Bimbingan.....	lviii
Lampiran F Turnitin Laporan.....	lxiii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA