

**PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG STOIKISME
SEBAGAI CARA KONTROL EMOSI PADA REMAJA AKHIR**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Dieva Derwanti Zanubari

00000041765

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG STOIKISME
SEBAGAI CARA KONTROL EMOSI PADA REMAJA AKHIR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Dieva Derwanti Zanubari

00000041765

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Dieva Derwanti Zanubari

Nomor Induk Mahasiswa : 00000041765

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG STOIKISME

SEBAGAI CARA KONTROL EMOSI PADA 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, 8 Juni 2023



(Dieva Derwanti Zanubari)

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG STOIKISME SEBAGAI CARA
KONTROL EMOSI PADA REMAJA AKHIR**

Oleh

Nama : Dieva Derwanti Zanubari
NIM : 00000041765
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 30 Juni 2023

Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Tolentino, S.Sn., M.Ds.
0320078407/L00430

Penguji

Harry Mores, S.Ds., M.M.
0306078902/L00790

Pembimbing

Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.
0314068103/E025246

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 : Dieva Derwanti Zanubari
NIM : 00000041765
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Tugas Akhir

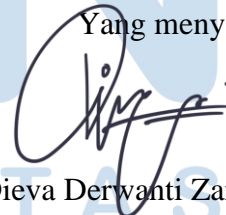
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG STOIKISME SEBAGAI CARA KONTROL EMOSI PADA 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, 8 Juni 2023

Yang menyatakan,



(Dieva Derwanti Zanubari)

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 kepada Tuhan yang Maha Esa, berkat anugerah-Nya penulis mampu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan *Website* tentang Stoikisme sebagai Cara Kontrol Emosi pada Remaja Akhir”. Laporan ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara sebagai Sarjana Desain Komunikasi Visual (DKV) fakultas Seni dan Desain. Perancangan ini telah membantu penulis belajar mengenai penelitian dan perancangan media *website* serta bagaimana mengatur jadwal dalam penelitian. Penulis mampu melakukan perancangan ini karena bantuan dari orang-orang sekitar penulis. Dengan ini, atas dukungan dan bantuannya penulis hendak 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. Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Fiona Valentina Damanik, M.Psi, selaku psikolog di Universitas Multimedia Nusantara sebagai narasumber yang telah membantu menyediakan dan verifikasi informasi dalam tugas akhir ini.
6. Mohammad Yusuf Efendi, selaku narasumber stoik muda yang telah berkenan memberikan informasinya.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman saya yang memberikan dukungan moral dan memberi masukan untuk penyelesaian tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat membantu peneliti atau pembaca di masa depan dalam mempelajari tentang stoikisme dan perancangan *website* informasi yang serupa.

Tangerang, 8 Juni 2023



(Dieva Derwanti Zanubari)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG STOIKISME SEBAGAI CARA KONTROL EMOSI PADA REMAJA AKHIR

(Dieva Derwanti Zanubari)

ABSTRAK

Stoikisme telah ada sejak zaman Yunani kuno diciptakan oleh Zeno dari Citium. Namun, meski keberadaannya yang sudah lama, stoikisme mendapatkan popularitasnya di zaman modern tepatnya semenjak masa-masa pandemi Covid-19. Pembelajaran filsafat ini digunakan untuk mengontrol emosi negatif dan menjaga kesehatan mental di masa sulit. Nilai-nilai stoikisme sudah terbukti kerjanya dengan adanya program CBT (*Cognitive Behavioural Therapy*) yang terkenal digunakan untuk menyembuhkan pasien *overthinking*, *anxiety*, dan depresi. Remaja akhir merupakan masa-masa yang rentan dengan stres dan *overthinking*. Berdasarkan penelitian resiko dunia 2021 yang diterbitkan *World Economic*, disebutkan bahwa 80% generasi muda mengalami penurunan syarat mental. Mayoritas remaja akhir merasa stres ini datang dari anggapan bahwa lingkungan sekitar mereka menuntut sebuah ekspektasi terutama pada urusan masa depan dan akademik. Dewasa ini media informasi yang menjelaskan stoikisme telah beredar di internet namun tidak banyak para remaja akhir yang mengetahui adanya stoikisme. Dengan memperkenalkan stoikisme kepada remaja akhir, mereka dapat mempertimbangkan stoikisme sebagai cara mengontrol emosi dalam kehidupan sehari-hari. Maka penulis mengajukan perancangan media informasi mengenai stoikisme khusus untuk para remaja akhir yang diharapkan dapat memberi ketertarikan para remaja akhir untuk mengimplementasikan nilai-nilai stoik untuk meningkatkan kualitas hidup mereka.

Kata kunci: Stoikisme, remaja akhir, *self-improvement*

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

DESIGN OF WEBSITE ABOUT STOICISM AS A WAY TO CONTROL EMOTIONS FOR LATE TEENAGERS

(Dieva Derwanti Zanubari)

ABSTRACT (English)

Stoicism has existed since the ancient Greek created by Zeno of Citium. But despite its long ancient existence, stoicism gained its popularity in modern times from the covid-19 pandemic times. This philosophical teaching is done to control negative emotions and keeps people's mental health in through difficult times. Stoicism is proven to be effective by the existence of CBT (Cognitive Behavioural Therapy) program, which is famous for its effectiveness for curing patients of overthinking, anxiety, and depression. Late teenagers are prone to overthinking and stress. Based on a research by of world risks published in 2021 by World Economic, it is mentioned that 80% of young generations experienced a decreasing level of mental state. The majority of it was caused by their perception that the environment around them expected many things especially for their future and academic standards. In this times, information media that explained about stoicism has risen on the internet, but not many late teenagers knew about the existence of stoicism. By introducing stoicism to the late teenagers, they can consider it as a way for them to control their emotions. Therefore the writer propose the idea of designing an information media for late teenagers that introduces them to stoicism with the hope that , they can consider to implement its teachings into their daily lifes to better control their emotions.

Keywords: *stoicism, late teenagers, self-improvement*

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
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Desain	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.2 Prinsip Desain	9
2.2 Media Informasi	12
2.2.1 Fungsi Media Informasi	12
2.2.2 Jenis Media Informasi	13
2.3 Desain Informasi	14
2.3.1 Metode Penelitian Desain Informasi	14
2.4 Website	16
2.4.1 Jenis Website	16
2.4.2 Fungsi Website	16
2.4.3 Prinsip Desain Website	18
2.5 Ilustrasi	22

2.5.1	<i>Visual Language</i>	23
2.5.2	Konteks dalam Ilustrasi	24
2.5.3	Narasi dalam Ilustrasi	28
2.6	Desain Karakter	29
2.6.1	<i>Archetypes</i>	29
2.6.2	Cerita	30
2.6.3	Originalitas	30
2.6.4	Bentuk dan Bayangan	30
2.6.5	Bayangan	32
2.6.6	Referensi	33
2.6.7	Estetika	33
2.6.8	Warna	34
2.7	Interaktivitas	35
2.7.1	Tipe Interaktivitas	35
2.8	Stoikisme	41
2.8.1	Hidup Sesuai Alam	42
2.8.2	Dikotomi Kendali	42
2.8.3	Disiplin Stoikisme	43
2.9	Remaja Akhir	44
2.9.1	Perkembangan Emosi Remaja Akhir	44
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	45
3.1	Metodologi Penelitian	45
3.1.1	Metode Kualitatif	45
3.1.2	Metode Kuantitatif	77
3.2	Metodologi Perancangan	81
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	82
4.1	Strategi Perancangan	82
4.1.1	<i>Inspiration</i>	82
4.1.2	<i>Ideation</i>	86
4.1.3	<i>Prototyping</i>	104
4.1.4	Media Sekunder	107
4.1.5	<i>Implementation</i>	110

4.1.5.1 Iterating	111
4.2 Analisis <i>Alpha</i>	111
4.2.1 Analisis Visual <i>Website</i>	111
4.2.2 Analisis <i>Interface</i> dan Interaktivitas.....	113
4.2.3 Analisis Konten	114
4.2.4 Rangkuman Pendapat Responden	115
4.2.5 Hasil Perbaikan.....	116
4.3 Analisis Beta.....	119
4.3.1 Analisis Media Utama	119
4.3.2 Analisis Media Sekunder	126
4.3.3 Analisis <i>Beta Test</i>	128
4.3.4 Catatan Perbaikan.....	131
4.4 <i>Budgeting</i>	132
BAB V PENUTUP	134
5.1 Simpulan.....	134
5.2 Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Analisa Visual StoicQuote.com	61
Tabel 3. 2 Studi Eksisting Website Daily Stoic	68
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Penilaian Visual Alpha Test Website	111
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Pertanyaan UI dan Interaksi	113
Tabel 4. 3 Tabel Hasil Penilaian Konten Website	114
Tabel 4. 4 Rangkuman Masukan yang akan Dievaluasi	115
Tabel 4. 5 Tabel Hasil Beta Test tentang Visual	129
Tabel 4. 6 Hasil Beta Test tentang UI dan Interaktivitas	130
Tabel 4. 7 Tabel Hasil Beta test tentang Konten	130
Tabel 4. 8 Tabel Rincian <i>Budgeting</i>	132

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Garis	7
Gambar 2. 2 Perbedaan <i>Saturation</i> , <i>Value</i> dan <i>Hue</i>	8
Gambar 2. 3 Elemen Tekstur Visual	9
Gambar 2. 4 Keseimbangan Simetris dan Asimetris	10
Gambar 2. 5 Beberapa cara <i>Emphasis Visual</i>	11
Gambar 2. 6 Contoh <i>Layout</i> yang dirancang untuk berbagai Media	18
Gambar 2. 7 Bagian-bagian <i>Grid</i>	19
Gambar 2. 8 <i>Rule of Third</i>	20
Gambar 2. 9 Jenis-jenis <i>Serif</i>	21
Gambar 2. 10 Ilustrasi sebagai Informasi	25
Gambar 2. 11 Ilustrasi sebagai Komentor	26
Gambar 2. 12 Ilustrasi sebagai <i>Storytelling</i>	27
Gambar 2. 13 Ilustrasi sebagai <i>Persuasi</i>	27
Gambar 2. 14 12 <i>Archetype</i> Karakter	29
Gambar 2. 15 Penggunaan Bentuk dalam Desain Karakter	32
Gambar 2. 16 Bayangan Desain Karakter	33
Gambar 2. 17 Roda Warna	35
Gambar 2. 18 <i>Pop-up Window</i> Pada <i>Desktop</i>	39
Gambar 2. 19 <i>Mega Menu</i> pada Toko Online	40
Gambar 2. 20 Contoh <i>Collapsible Menu</i>	41
Gambar 3. 1 Wawancara Ahli dengan Fiona Valentina Damanik	46
Gambar 3. 2 Wawancara <i>Google Meet</i> dengan Yusuf	50
Gambar 3. 3 <i>Focus Group Discussion</i>	54
Gambar 3. 4 Homepage <i>StoicQuotes.com</i>	61
Gambar 3. 5 <i>Homepage Website Daily Stoic</i>	67
Gambar 3. 6 <i>Homepage The Boat</i>	74
Gambar 3. 7 Paneling dalam <i>Website The Boat</i>	74
Gambar 3. 8 Homepage <i>Website “Defeat The B.O.C.O”</i>	75
Gambar 3. 9 <i>Storytelling</i> pada <i>Website “Defeat The B.O.C.O”</i>	76
Gambar 3. 10 Kuis Pilihan Ganda di Akhir Bab	77
Gambar 3. 11 Survey Tingkat Kekhawatiran terhadap Masa Depan	78
Gambar 3. 12 Survey Tingkat Minat Remaja Akhir Terhadap Media <i>Self-Improvement</i>	78
Gambar 3. 13 Pertanyaan Survei tentang Definisi Stoikisme	79
Gambar 4. 1 <i>User Persona 1</i>	84
Gambar 4. 2 <i>User Persona 2</i>	85
Gambar 4. 3 <i>Frame your Design Challenge Sheet</i>	86
Gambar 4. 4 <i>Mindmap</i> stoikisme remaja akhir	87
Gambar 4. 5 <i>Wireframe Website</i>	93

Gambar 4. 6 <i>Moodboard</i>	94
Gambar 4. 7 <i>Typeface Website</i>	94
Gambar 4. 8 <i>Color Palette Website</i>	95
Gambar 4. 9 Hasil Logo <i>Website</i>	96
Gambar 4. 10 Jenis <i>Filled Button</i> dengan Versi <i>Hover</i>	97
Gambar 4. 11 Variasi ukuran <i>Buttons</i>	97
Gambar 4. 12 Referensi Karakter Bony	98
Gambar 4. 13 Eksplorasi Karakter Bony	99
Gambar 4. 14 Proses Ilustrasi Karakter Bony	99
Gambar 4. 15 Referensi Karakter Opet.....	101
Gambar 4. 16 Eksplorasi Desain Karakter Opet	101
Gambar 4. 17 Proses Ilustrasi Karakter Opet.....	102
Gambar 4. 18 Elemen Gelembung	102
Gambar 4. 19 Elemen Grafis <i>Website</i> dan Penempatannya.....	103
Gambar 4. 20 Elemen <i>Speech Bubble</i>	103
Gambar 4. 21 <i>Low Fidelity Wireframe</i>	104
Gambar 4. 22 <i>Layout Website</i>	105
Gambar 4. 23 Proses Ilustrasi Clip Studio Paint	106
Gambar 4. 24 Tampilan Figma saat Perancangan Pertama.....	107
Gambar 4. 25 Desain <i>Youtube Overlay Ads</i>	107
Gambar 4. 26 Desain <i>Ad Banner 728 x 90</i>	108
Gambar 4. 27 Desain <i>Ad Banner 300 x 300</i>	108
Gambar 4. 28 Tampilan <i>Flyer Young Stoic</i>	109
Gambar 4. 29 Hasil Desain Media <i>X-Banner</i>	110
Gambar 4. 30 Desain pola lanyard	110
Gambar 4. 31 Perubahan <i>Homepage</i>	117
Gambar 4. 32 Perubahan Tampilan <i>Homepage</i>	117
Gambar 4. 33 Perbandingan Ilustrasi Sebelum dan Sesudah Perbaikan	118
Gambar 4. 34 Perbaikan Halaman Tokoh Filsafat	119
Gambar 4. 35 Layout <i>Homepage</i>	120
Gambar 4. 36 Layout Halaman Dikotomi Kendali	121
Gambar 4. 37 Layout Halaman Sejarah	122
Gambar 4. 38 Halaman Tokoh Filsuf Stoik	123
Gambar 4. 39 <i>Layout</i> Halaman Tahap Disiplin	124
Gambar 4. 40 Animasi <i>Hover</i> pada Bagian 1	125
Gambar 4. 41 <i>Layout</i> Halaman Referensi	126
Gambar 4. 42 <i>Mockup</i> Desain <i>Ad Banner</i>	126
Gambar 4. 43 <i>Mockup Flyer</i>	127
Gambar 4. 44 <i>Mockup X-Banner</i>	128
Gambar 4. 45 <i>Mockup</i> Desain Lanyard.....	128

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar <i>Form</i> Bimbingan	xvi
Lampiran B : Kuesioner kepada Remaja Akhir Usia 18 – 24 tahun.....	xviii
Lampiran C: Lembar Turnitin.....	xxviii
Lampiran D: Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxxii
Lampiran E: Hasil Kuesioner <i>Beta Testing</i>	xlii
Lampiran F: Transkrip Wawancara Psikolog	1
Lampiran G: Transkrip <i>Focus Group Discussion</i> dengan <i>Potential Target Audience</i>	lvii
Lampiran H: Transkrip Wawancara Remaja Akhir yang Mendalami Stoik.....	lxvii

