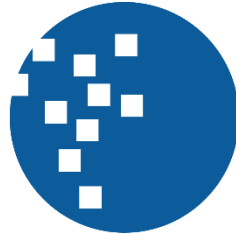


**PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI MENGENAI
EDUKASI SARAF KEJEPIT KEPADA USIA 20 – 30 TAHUN
DI JABODETABEK**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

**Moza Hizkia
0000029006**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI MENGENAI
EDUKASI SARAF KEJEPIT KEPADA USIA 20 – 30 TAHUN**

DI JABODETABEK



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Moza Hizkia
00000029006

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

2024

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Moza Hizkia
Nomor Induk Mahasiswa : 00000029006
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI MENGENAI EDUKASI SARAF KEJEPIT KEPADA USIA 20 – 30 TAHUN DI JABODETABEK

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, 13 Desember 2023



Moza Hizkia

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI MENGENAI EDUKASI SARAF KEJEPIT KEPADA USIA 20 – 30 TAHUN DI JABODETABEK

Oleh

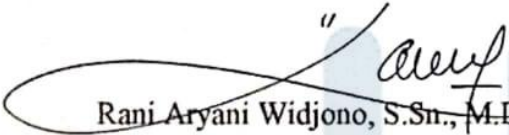
Nama : Moza Hizkia
NIM : 00000029006
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 4 Januari 2024
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang

Penguji

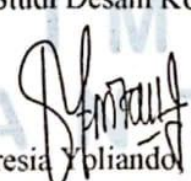

Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/E023987


Aditya Satyagrana, S.Sn., M.Ds.
0326128001/E038953

Pembimbing


Nadia Mahatmi, M.Ds.
0416038705/E039375

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 : Moza Hizkia
NIM : 00000029006
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 INFORMASI MENGENAI EDUKASI SARAF KEJEPIT KEPADA USIA 20 – 30 TAHUN DI JABODETABEK

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, 13 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Moza Hizkia)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus atas penyertaanNya dan kasih karuniaNya yang membuat penulis dapat menyelesaikan Tugas akhir dengan judul Perancangan Media Informasi mengenai Edukasi saraf Kejepit kepada Generasi Zilenial. Penulis tertarik isu mengenai edukasi akan saraf kejepit karena mau memberikan informasi agar pembaca tidak memiliki paham yang keliru akan saraf kejepit, maka dengan membahas isu ini, harapan penulis yaitu pembaca mendapatkan edukasi dan menjadi tahu serta dapat menjadi wawasan bagi pembaca.

Penyusunan tugas akhir ini menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar pada fakultas seni dan desain, Universitas Multimedia Nusantara, Tugas akhir yang dibuat oleh penulis masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari para pembaca. Tugas akhir ini dapat selesai karena adanya orang - orang yang mendukung dan membantu baik dalam hal material maupun moral, maka pada kesempatan yang diberikan, penulis menyampaikan rasa 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. Nadia Mahatmi, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Mohd. Yudhistira Septian Nugraha selaku UX Designer freelancer, sebagai narasumber yang telah berpartisipasi dalam penyelesaian tugas akhir,
6. Nur Fajri Hayyuni Maulidya selaku UX Reseacher Harisenin.com sebagai narasumber yang telah berpartisipasi dalam penyelesaian tugas akhir.

7. Dr. Donald selaku ahli dibidang saraf sebagai narasumber yang telah berpartisipasi dalam penyelesaian tugas akhir.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Sahabat saya yang telah memberikan semangat selama berjalannya tugas akhir ini.
10. Rekan kerja dalam memberikan dukungan moral dalam menyelesaikan tugas ini.

Pada akhir kata, harapan penulis dari Tugas akhir ini yaitu dapat memberi wawasan mengenai saraf kejepit, cara mencegah saraf kejepit, dan adanya tempat informasi yang dapat menampung tentang saraf kejepit., serta dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Tangerang, 13 Desember 2023



Moza Hizkia

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI MENGENAI
EDUKASI SARAF KEJEPIT KEPADA USIA 20 – 30 TAHUN**

DI JABODETABEK

(Moza Hizkia)

ABSTRAK

Saraf kejepit adalah saraf yang tertekan oleh jaringan berupa jaringan otot, tulang, dan tulang rawan dan tertekan oleh jaringan sekitarnya. beberapa penyebab saraf kejepit yaitu adanya kegiatan yang dilakukan secara berulang - ulang, mempunyai berat badan yang lebih, dan aktivitas olahraga yang dapat membuat orang cedera. penyakit ini dapat terjadi kepada masyarakat perkotaan, pekerjaan yang memiliki kebiasaan duduk didepan komputer dalam jangka waktu lama. Generasi zilenial mahir dalam teknologi akan tetapi cenderung melakukan pengobatan mandiri, sehingga rentan terhadap penyakit saraf kejepit dikarenakan memiliki kebiasaan postur duduk yang kurang baik depan komputer yang dalam jangka waktu lama. Maka penulis membuat perancangan media informasi mengenai edukasi saraf kejepit kepada generasi zilenial. penelitian ini menggunakan metode campuran yaitu kualitatif, melakukan wawancara dengan narasumber yang ahli dalam bidang User Interface/User Experience designer, dan dokter yang ahli saraf kejepit dan kuantitatif, melakukan penyebaran kuesioner melalui Google form disebarkan ke 100 responden. Dengan adanya perancangan ini mampu mengumpulkan data yang valid dan media yang dirancang dapat bermanfaat bagi masyarakat

Kata kunci: Saraf kejepit, Generasi Zilenial, Media informasi

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

DESIGNING AN INFORMATIONAL WEBSITE ABOUT NERVE

PINCH EDUCATION FOR 20 - 30 YEAR OLDS IN

JABODETABEK.

(Moza Hizkia)

ABSTRACT (English)

A pinched nerve is a nerve that is compressed by tissue in the form of muscle, bone, and cartilage tissue and is compressed by the surrounding tissue. some of the causes of pinched nerves are activities that are carried out repeatedly, have more weight, and sports activities that can make people injured. this disease can occur in urban communities, jobs that have a habit of sitting in front of a computer for long periods of time. The millennial generation is proficient in technology but tends to do self-medication, so they are prone to pinched nerve disease because they have the habit of sitting in front of a computer for a long time. So the author made an information media design about nerve nerve education to the zillennial generation. this research uses a mixed method, namely qualitative, conducting interviews with sources who are experts in the field of User Interface / User Experience designers, and doctors who are experts in nerve nerve and quantitative, distributing questionnaires via Google form distributed to 100 respondents. With this design, it is able to collect valid data and the designed media can be useful for the community.

Keywords: *Pinched nerve, Zillennial generation, Information media*

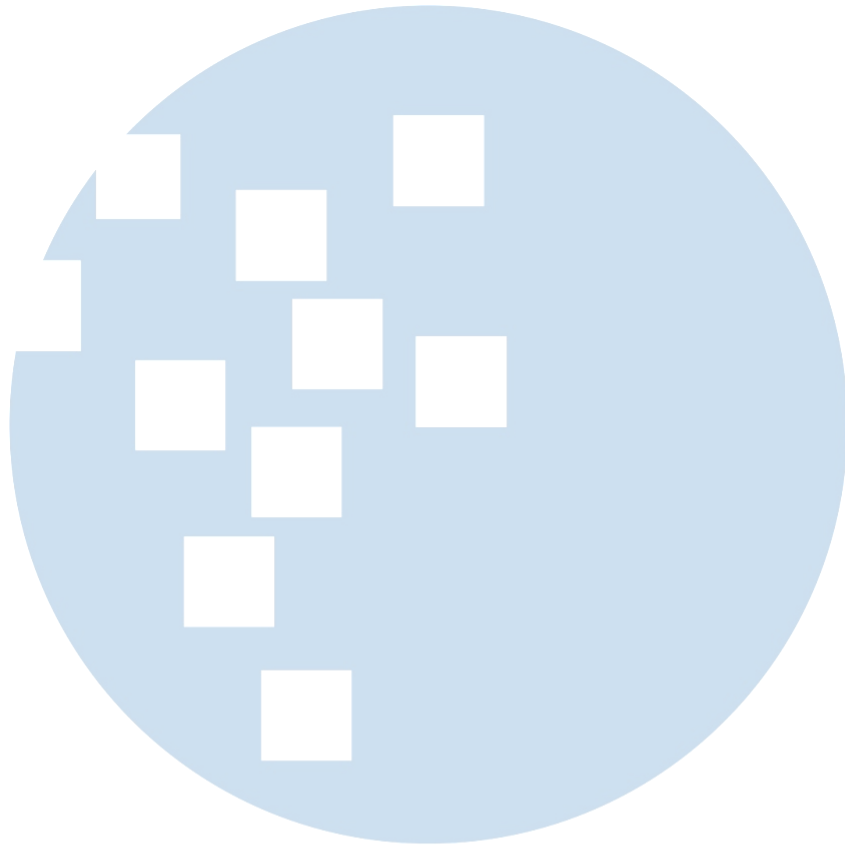
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

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 Prinsip dan Elemen Desain	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.2 Prinsip Desain	11
2.2 <i>Website</i>	20
2.2.1 Kelebihan dan Kekurangan <i>Website</i>	20
2.2.2 Fungsi dan Kegunaan <i>Website</i>	20
2.2.3 Jenis – Jenis <i>Website</i>	21
2.2.4 Cara Membuat <i>Website</i>	25
2.3 Elemen dan Prinsip <i>User Interface</i>	30
2.3.1 Elemen <i>User Interface</i>	30
2.3.2 Prinsip <i>User Interface</i>	31
2.4 Saraf Kejepit	33
2.4.1 Gejala Saraf Kejepit	33
2.4.2 Akibat Saraf Kejepit	34
2.4.3 Dampak Saraf Kejepit	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	36
3.1 Metodologi Penelitian	36

3.1.1	Metode Kualitatif.....	36
3.1.2	Metode Kuantitatif	42
3.1.2.1	Kesimpulan Kuesioner	50
3.2	Studi Referensi.....	55
3.2.1	Situs Web <i>Cancer Breast Organization</i>	55
3.2.2	Situs Web <i>Slack</i>	57
3.2.3	Situs Web <i>Sonja Van Dulmen</i>	58
3.3	Metodologi Perancangan	60
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	65
4.1	Strategi Perancangan	65
4.1.1	<i>Define the Websites's Purpose and Target Audience</i>	65
4.1.2	<i>Determine the Website's General Content</i>	66
4.1.3	<i>Select the Website's Structure</i>	67
4.1.4	<i>Specify the Website's Navigation System</i>	68
4.1.5	<i>Design the Website's Look</i>	69
4.1.6	<i>Test, Publish and Maintain the Website</i>	80
4.1.7	Hasil <i>alpha test prototype</i>	82
4.1.8	Kesimpulan Kuesioner	83
4.1.9	Analisis <i>Alpha Testing</i>	87
4.1.10	Media Sekunder	90
4.1.11	Hasil Perbaikan.....	93
4.2	Analisis Perancangan	97
4.2.1	Analisis <i>Beta Test</i>	97
4.2.2	Analisis Tipografi yang Digunakan	111
4.2.3	Analisis <i>Layout</i>	111
4.2.4	Analisis Foto	112
4.2.5	Fitur Pencarian.....	113
4.2.6	Ikon Panah <i>Back Button</i> dan <i>Back to Top</i>	114
4.2.7	Analisis Media Sekunder	114
4.3	<i>Budgeting</i>	117
BAB V	PENUTUP	118
5.1	Simpulan.....	118
5.2	Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA	121



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Skala Likert Kesimpulan Kuesioner	54
Tabel 3.2. Interval Skala Likert.....	57
Tabel 4.1. Ikon - Ikon dalam <i>Website</i> yang Digunakan	85
Tabel 4.2. Biodata <i>User</i> berdasarkan <i>Alpha Testing</i>	92
Tabel 4.3. Skala Likert Kesimpulan Kuesioner	92
Tabel 4.4. Interval Skala Likert.....	96
Tabel 4.5. Data Profil Audiens	105
Tabel 4.6. Pernyataan Responden Media Utama	110
Tabel 4.7. Interval Skala Likert	112
Tabel 4.8. Pernyataan Responden Media Sekunder.....	113
Tabel 4.9. Interval Skala Likert.....	117
Tabel 4.10. Tabel <i>Bugdeting</i>	124

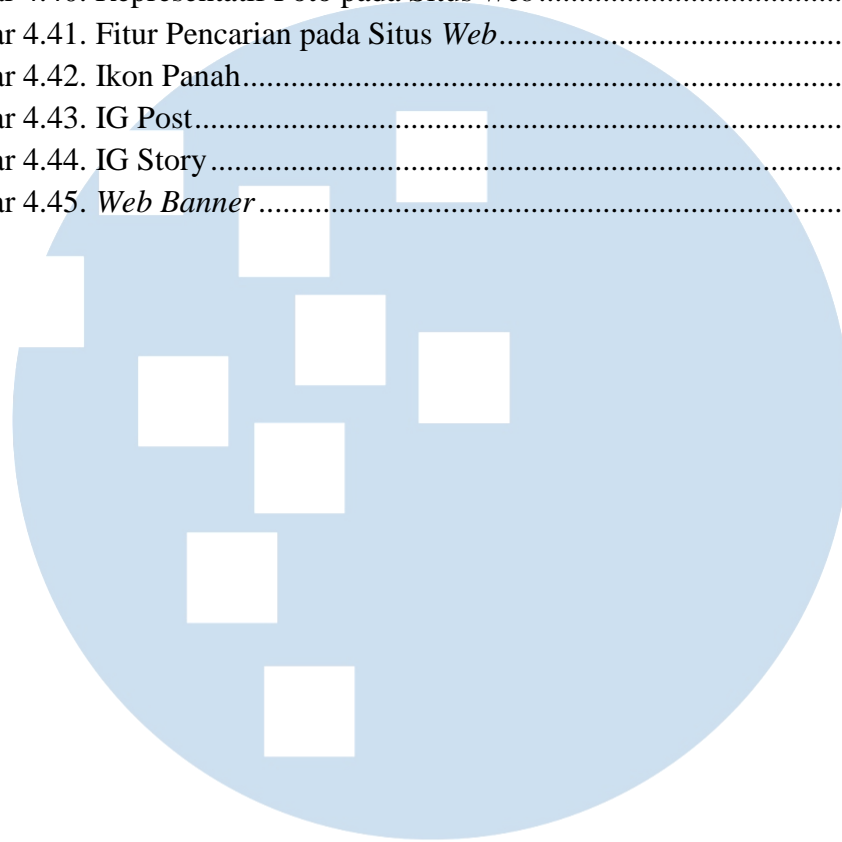


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Penerapan Elemen Titik pada <i>Website</i>	6
Gambar 2.2. Penerapan Elemen Garis pada Desain.....	7
Gambar 2.3. Penerapan Elemen Bidang Geometri pada Desain.....	8
Gambar 2.4. Penerapan Elemen Bidang Non-Geometri pada Desain	8
Gambar 2.5. Penerapan Elemen Tekstur pada Desain	9
Gambar 2.6. Penerapan Elemen Ruang pada Desain.....	9
Gambar 2.7. Penerapan Elemen Ruang pada Desain Publik	10
Gambar 2.8. CMYK (<i>Cyan, Magenta, Yellow, Black</i>) dan RGB (<i>Red, Green, Blue</i>).....	11
Gambar 2.9. Penerapan Prinsip Kesatuan Dalam <i>Website</i>	12
Gambar 2.10. Penerapan <i>Proximity</i> Pengelompokan Bentuk	12
Gambar 2.11. Penerapan Prinsip Penjajaran pada Desain Publik.....	13
Gambar 2.12. Penerapan Pengulangan dalam Desain Publik	13
Gambar 2.13. Penerapan Prinsip Kontras pada Poster Film	14
Gambar 2.14. Penerapan Ritme pada Desain Publik	14
Gambar 2.15. Penerapan Ritme Repetisi Murni	15
Gambar 2.16. Penerapan Ritme Repetisi Variasi.....	15
Gambar 2.17. Penerapan Ritme Progresif.....	16
Gambar 2.18. Penerapan Ritme Mengalir.....	16
Gambar 2.19. Penerapan <i>Balance</i> (Keseimbangan) pada Desain Publik	17
Gambar 2.20. Penerapan Keseimbangan Simetris pada Desain Publik.....	18
Gambar 2.21. Penerapan Keseimbangan Asimetris pada Lukisan Ukiyo-e	18
Gambar 2.22. Penerapan Penekanan pada Spanduk Makanan	19
Gambar 2.23. Penerapan Proporsi dalam Desain Banner	19
Gambar 2.24. Gambar Jenis <i>Personal Website</i>	21
Gambar 2.25. Contoh Jenis <i>Website Personal Blogspot</i>	22
Gambar 2.26. Contoh Jenis <i>Organization and Topical Website Asian Pacific Fund</i>	23
Gambar 2.27. Gambar Jenis <i>Organization and Topical Website Water</i>	23
Gambar 2.28. Contoh Jenis <i>Commercial Website</i> – Traveloka	24
Gambar 2.29. Contoh Jenis <i>Commercial Website</i> – Shopee.....	24
Gambar 2.30. Contoh Jenis <i>Website</i> lainnya : <i>Klikbca Website</i>	25
Gambar 3.1. Wawancara dengan Mohd. Yudhistira Septian Nugraha.	38
Gambar 3.2. Wawancara dengan Nur Fajri Hayyuni Maulidya.....	39
Gambar 3.3. Wawancara dengan Donald Gunawan Tjenderas.	41
Gambar 3.4. Gambar <i>Pie Chart</i> dalam Kategori Usia	43
Gambar 3.5. Gambar <i>Pie Chart</i> dalam Kategori Domisili.....	43
Gambar 3.6. Gambar <i>Pie Chart</i> dalam Kategori Profesi	44
Gambar 3.7. Navigasi <i>Menu Bar</i> pada <i>Web Breast Cancer</i>	56
Gambar 3.8. Hierarchy Visual, Judul dan <i>Button Web Breast Cancer</i>	56
Gambar 3.9. Gambar/Illustrasi pada <i>Web Breast Cancer</i>	56

Gambar 3.10. Situs <i>Web Breast Cancer</i>	57
Gambar 3.11 Judul, Teks, dan Gambar <i>Mock Up</i> pada Situs <i>Web Slack</i>	57
Gambar 3.12. Situs <i>Web Slack</i>	58
Gambar 3.13. Warna Tulisan Pada Teks. Situs <i>Sonja Van Dulmen</i>	59
Gambar 3.14. Warna Tulisan Pada Teks. Situs <i>Sonja Van Dulmen</i>	59
Gambar 3.15. Situs <i>Web Sonja Van Dulmen</i>	59
Gambar 4.1. <i>Site Map Website</i> Kejepit	68
Gambar 4.2. <i>Mindmapping Website</i>	69
Gambar 4.3. <i>Moodboard</i>	70
Gambar 4.4. <i>Moodboard Referensi</i>	70
Gambar 4.5. Sketsa Perancangan <i>Web</i> Kejepit	72
Gambar 4.6. Sketsa Perancangan <i>Web</i> Kejepit	72
Gambar 4.7. Tipografi : <i>Montserrat</i>	73
Gambar 4.8. Skema Warna	73
Gambar 4.9. Sketsa Navigasi Bar	74
Gambar 4.10. Pengerjaan Ikon Kembali	74
Gambar 4.11. <i>Low Fidelity</i> Navigasi Bar.....	74
Gambar 4.12. <i>High Fidelity</i> Navigasi Bar	75
Gambar 4.13. Pengerjaan Ikon Kembali	75
Gambar 4.14. Proses <i>Low Fidelity</i>	77
Gambar 4.15. Hasil <i>Low Fidelity</i>	77
Gambar 4.16. Hasil Foto untuk <i>Website</i>	78
Gambar 4.17. <i>High Fidelity</i> Saraf kejepit	78
Gambar 4.18. Proses Pengerjaan <i>Prototyping</i> dalam Figma.....	79
Gambar 4.19. Proses Pengerjaan Interaksi <i>Button</i> dalam Figma	79
Gambar 4.20. <i>Mock Up Website</i> Kejepit.....	80
Gambar 4.21. <i>Before and After</i> Tipografi	88
Gambar 4.22. Revisi Penempatan <i>Back Button</i>	89
Gambar 4.23. <i>Before and After Back button</i>	89
Gambar 4.24. Proses IG Post di Figma	90
Gambar 4.25. IG Post.....	90
Gambar 4.26. <i>Mock Up IG Post</i>	91
Gambar 4.27. Proses IG Story di Figma	91
Gambar 4.28. IG Story	92
Gambar 4.29. <i>Mock Up IG Story</i>	92
Gambar 4.30. <i>Web Banner</i>	93
Gambar 4.31. Hasil Perbaikan pada Teks	94
Gambar 4.32. Proses Foto Adobe Photoshop	95
Gambar 4.33. Foto Sebelum dan Sesudah Perbaikan	95
Gambar 4.34. Foto IG Post Sebelum dan Sesudah Perbaikan	96
Gambar 4.35. <i>Web Banner</i> Sebelum dan Sesudah Perbaikan.....	96
Gambar 4.36. FGD dengan 5 Responden	99
Gambar 4.37. <i>Font Cantarell</i> pada Bagian Isi Teks	111

Gambar 4.38. <i>Font Monserrat bold</i> pada Judul	111
Gambar 4.39. <i>Layout</i> menggunakan 12 <i>grid</i>	112
Gambar 4.40. Representatif Foto pada Situs <i>Web</i>	113
Gambar 4.41. Fitur Pencarian pada Situs <i>Web</i>	114
Gambar 4.42. Ikon Panah.....	114
Gambar 4.43. IG Post.....	115
Gambar 4.44. IG Story	116
Gambar 4.45. <i>Web Banner</i>	117



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lampiran Turnitin.....	125
Lampiran B Lampiran Bimbingan	130
Lampiran C Tanda Tangan Halaman Pengesahan	135
Lampiran D Kuesioner untuk Bab 3	136
Lampiran E Kuesioner <i>Prototype Day</i>	141
Lampiran F Kuesioner <i>Beta Test</i>	148
Lampiran G Transkrip Wawancara.....	158
Lampiran H Transkrip Wawancara <i>Beta Test</i>	170
Lampiran I <i>Mindmap</i>	176



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA