

PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* TERKAIT DAMPAK

RUMINASI TERHADAP REMAJA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Kenny Kent

00000034597

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* TERKAIT DAMPAK

RUMINASI TERHADAP REMAJA



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Kenny Kent

0000034597

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kenny Kent

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034597

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE TERKAIT DAMPAK RUMINASI TERHADAP REMAJA

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 perancangan inian laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Kenny Kent)

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* TERKAIT DAMPAK RUMINASI TERHADAP REMAJA

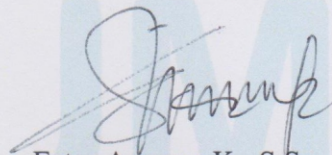
Oleh

Nama : Kenny Kent
NIM : 00000034597
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

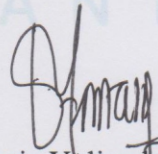
Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Ester Anggun K., S.Sn., M.Ds
0325039401/077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* TERKAIT DAMPAK RUMINASI TERHADAP REMAJA

Oleh

Nama : Kenny Kent
NIM : 00000034597
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

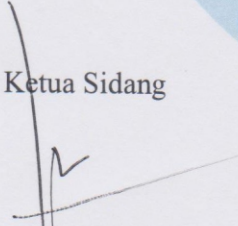
Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024

Pukul 16.00 s.d 16.45 dan dinyatakan

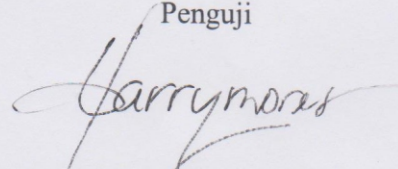
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

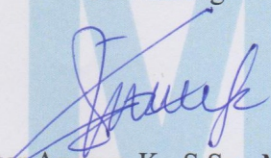
Ketua Sidang


Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.
0330117501/081436

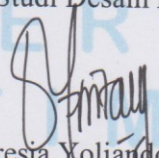
Penguji


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

Pembimbing


Ester Anggun K., S.Sn., M.Ds
0325039401/077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresa Xolianto, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kenny Kent
NIM : 00000034597
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* TERKAIT DAMPAK RUMINASI TERHADAP REMAJA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ✓ Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Kenny Kent)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji syukur serta nikmat kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya yang melimpah sehingga perancangan ini selesai melalui kegiatan Tugas Akhir di Universitas Multimedia Nusantara. Laporan ini dibuat untuk memenuhi persyaratan tugas mata kuliah *final project* untuk Jurusan Desain Komunikasi Visual.

Tujuan dibuatnya laporan Tugas Akhir ini, yaitu untuk melaporkan segala sesuatu yang ada kaitannya dengan proses perancangan *ui/ux website* yang informatif bagi remaja yang belum mengetahui atau mengalami ruminasi. Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, tentu tak lepas dari arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka besar rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Pihak-pihak yang terkait di antaranya sebagai berikut.

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. Frindhinia Medyasepti, S.Sp., M.Sc., selaku Koordinator dalam terlaksananya tugas akhir ini.
5. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn, M.Ds., sebagai Pembimbing Tugas Akhir program studi Desain Komunikasi Visual UMN yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Josephine Indah Setyawati, M. Psi., sebagai narasumber yang telah membantu saya dalam pengumpulan data kualitatif melalui wawancara.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga perancangan ini dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Teman-teman saya yang juga membantu membenarkan kekurangan laporan dan saling mendukung saya, sehingga perancangan ini dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Diharapkan perancangan ini dapat berguna bagi diri sendiri dan juga orang lain yang membacanya, semua ini juga merupakan kebaikan semua pihak yang telah perancangan ini sebutkan tadi maka perancangan ini bisa menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan sebaik-baiknya. Semoga karya ilmiah ini dapat berguna bagi semua yang telah membaca.

Tangerang, 20 Mei, 2024



(Kenny Kent)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* TERKAIT DAMPAK

RUMINASI TERHADAP REMAJA

(Kenny Kent)

ABSTRAK

Ruminasi merupakan suatu istilah psikologi dimana seseorang merenungkan kembali hal-hal negatif yang pernah dialami sebelumnya (masa lalu) baik itu perasaan yang menyakitkan, penghinaan, maupun suatu peristiwa yang disesali. Jangkauan umur yang mengalami atau pernah mengalami ruminasi cenderung ada pada usia remaja akhir yaitu 18-23 tahun, sekiranya sekitar 22.46%. Dampak kepada pengidapnya yaitu peningkatan kecemasan berlebih, terutama ketika terpengaruh perasaan rendah diri atau *unworthy*, hal ini bisa menjadi faktor utama dari depresi. Dampak tersebut bisa dikurang contohnya dengan menerapkan peningkatan *self-esteem* atau meditasi. Penelitian ini menemukan bahwa media informasi yang membahas ruminasi ini sudah cukup tersebar, hanya saja akses bagi remaja cukup sulit dikarenakan media berbentuk jurnal ilmiah yang sulit diakses siapa saja. Perancangan ini bertujuan untuk merancang *UI/UX website* mengenai ruminasi untuk remaja akhir yang akan membahas mengenai apa itu ruminasi, dampak negatifnya pada kehidupan, dan cara untuk mengatasinya, serta menargetkan media informasi ini kepada anak remaja akhir agar bisa peduli dan mengurangi pikiran negatif tersebut.

Kata kunci: ruminasi, remaja akhir, *interface*

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

WEBSITE UI/UX DESIGN REGARDING THE IMPACT OF RUMINATION ON ADOLESCENTS

(Kenny Kent)

ABSTRACT (English)

Rumination is a psychological term where a person rethinks negative things that have been experienced previously (the past), whether it is painful, offensive feelings, or a regrettable event. The age range that experiences or has experienced rumination tends to be in late adolescence, namely 18-23 years, around 22.46%. The impact on sufferers is an increase in excessive anxiety, especially when it affects feelings of inferiority or unworthiness, this can be a major faktor in depression. This impact can be reduced, for example, by increasing self-esteem or meditation. The author found that information media discussing rumination is quite widespread, but access for teenagers is quite difficult because the media is in the form of scientific journals which are difficult for anyone to access. The author aims to design information media about rumination for late teens which will discuss what rumination is, its negative impact on life, and ways to overcome it, as well as targeting this information media at late teens so they can care about and reduce these negative thoughts.

Keywords: *rumination, adolescent, interface*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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 |
| 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..... | 5 |
| 2.1 Desain Komunikasi Visual..... | 5 |
| 2.1.1 Warna..... | 5 |
| 2.1.2 Layout..... | 7 |
| 2.2 Media Informasi..... | 15 |
| 2.2.1 Website..... | 16 |
| 2.2.2 Instagram..... | 23 |
| 2.3 Ruminasi..... | 24 |
| 2.4 Remaja..... | 28 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN..... | 30 |
| 3.1 Metodologi Penelitian..... | 30 |
| 3.1.1 Metode Kualitatif..... | 30 |
| 3.1.2 Metode Kuantitatif..... | 53 |
| 3.2 Metodologi Perancangan..... | 64 |
| BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN | 66 |

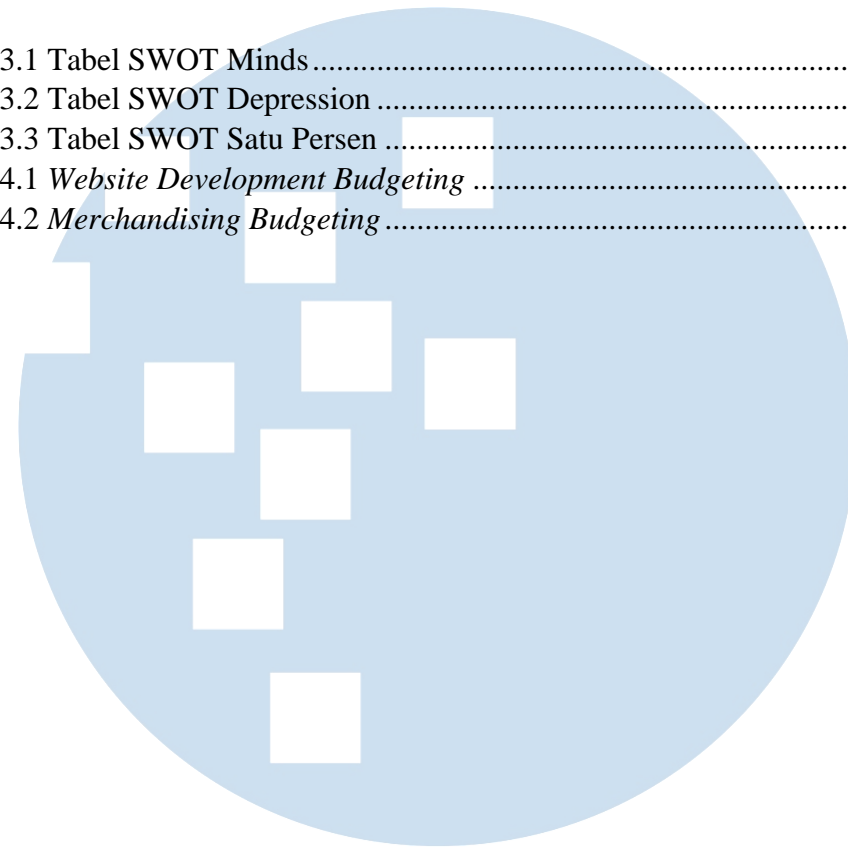
| | | |
|-----------------------|---|-------|
| 4.1 | Strategi Perancangan | 66 |
| 4.1.1 | Orientasi | 66 |
| 4.1.2 | Analisis | 69 |
| 4.1.3 | Konsepsi | 73 |
| 4.1.4 | Desain | 78 |
| 4.1.5 | Implementasi | 104 |
| 4.2 | Analisis Perancangan | 115 |
| 4.2.1 | Analisis <i>Beta Test</i> | 116 |
| 4.2.2 | Analisis <i>Mockup Instagram</i> | 144 |
| 4.2.3 | Analisis <i>Layout Buku</i> | 147 |
| 4.2.4 | Analisis <i>Website Ads</i> | 148 |
| 4.2.5 | Analisis <i>Photocard</i> | 149 |
| 4.2.6 | Analisis <i>Bookmark</i> | 150 |
| 4.2.7 | Analisis <i>Stiker</i> | 151 |
| 4.2.8 | Analisis <i>Sticky Notes</i> | 151 |
| 4.3 | <i>Budgeting</i> | 152 |
| BAB V | PENUTUP | 154 |
| 5.1 | Simpulan | 154 |
| 5.2 | Saran | 155 |
| DAFTAR PUSTAKA | | xiii |
| LAMPIRAN | | xviii |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel 3.1 Tabel SWOT Minds | 40 |
| Tabel 3.2 Tabel SWOT Depression | 44 |
| Tabel 3.3 Tabel SWOT Satu Persen | 47 |
| Tabel 4.1 <i>Website Development Budgeting</i> | 152 |
| Tabel 4.2 <i>Merchandising Budgeting</i> | 153 |



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 <i>Primary Colors</i> | 6 |
| Gambar 2.2 <i>Color Nomenclature</i> | 6 |
| Gambar 2.3 <i>Single-Column Grid</i> | 8 |
| Gambar 2.4 <i>Two-Column Grid</i> | 8 |
| Gambar 2.5 <i>Five-Column Grid</i> | 9 |
| Gambar 2.6 <i>Module-Based Grid</i> | 9 |
| Gambar 2.7 <i>Column-Grid</i> | 10 |
| Gambar 2.8 <i>Font dan Typeface</i> | 11 |
| Gambar 2.9 Ilustrasi..... | 12 |
| Gambar 2.10 Siluet..... | 12 |
| Gambar 2.11 Palet Warna..... | 13 |
| Gambar 2.12 <i>Exaggeration</i> | 14 |
| Gambar 2.13 <i>Website</i> | 16 |
| Gambar 2.14 <i>UX Honeycomb</i> | 18 |
| Gambar 2.15 Instagram..... | 23 |
| Gambar 2.16 Kerangka Konseptual..... | 26 |
| Gambar 3.1 Wawancara dengan Josephine Indah Setyawati..... | 31 |
| Gambar 3.2 <i>Focus Group Discussion</i> | 33 |
| Gambar 3.3 Interaktif dalam Minds..... | 36 |
| Gambar 3.4 Warna & Visual dalam Minds..... | 37 |
| Gambar 3.5 <i>How To, Kontak, News, & Menu</i> | 39 |
| Gambar 3.6 <i>Homepage Menu</i> dalam Depression..... | 41 |
| Gambar 3.7 Visual dalam Depression..... | 42 |
| Gambar 3.8 Kontak dalam Depression..... | 43 |
| Gambar 3.9 <i>Homepage Menu</i> dalam Satu Persen..... | 45 |
| Gambar 3.10 Visual dalam Satu Persen..... | 46 |
| Gambar 3.11 <i>Quiz</i> dalam Satu Persen..... | 46 |
| Gambar 3.12 Video YouTube Jiemi Adrian..... | 48 |
| Gambar 3.13 <i>Website Melody-flag</i> | 49 |
| Gambar 3.14 Menu Interaktif Meoldy-flag..... | 50 |
| Gambar 3.15 Diagram Jenis Kelamin..... | 53 |
| Gambar 3.16 Diagram Pemikiran Masa Lalu..... | 54 |
| Gambar 3.17 Diagram Sulit Bercerita..... | 54 |
| Gambar 3.18 Diagram Menyendiri..... | 55 |
| Gambar 3.19 Diagram Emosi Berubah..... | 55 |
| Gambar 3.20 Diagram Merenungkan Masa Lalu..... | 56 |
| Gambar 3.21 Diagram Gangguan Perut..... | 56 |
| Gambar 3.22 Diagram Bertanya pada Diri Sendiri..... | 57 |
| Gambar 3.23 Diagram Sulit Menyelesaikan Masalah..... | 57 |
| Gambar 3.24 Diagram Kritik Diri..... | 58 |
| Gambar 3.25 Diagram Sulit Produktif..... | 58 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 3.26 Diagram Mendengar Ruminasi | 59 |
| Gambar 3.27 Diagram dimana Mendengar Ruminasi | 59 |
| Gambar 3.28 Diagram Mengalami Ruminasi | 60 |
| Gambar 3.29 Diagram Kehidupan Sosial Terganggu | 60 |
| Gambar 3.30 Diagram Kinerja Terganggu..... | 61 |
| Gambar 3.31 Diagram Ketertarikan Mengetahui Ruminasi | 61 |
| Gambar 3.32 Diagram Harapan Informasi..... | 62 |
| Gambar 3.33 Diagram Penggunaan Media | 62 |
| Gambar 3.34 Diagram Bentuk Visual..... | 63 |
| Gambar 4.1 <i>Mind Map</i> | 74 |
| Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> | 77 |
| Gambar 4.3 Referensi..... | 79 |
| Gambar 4.4 <i>Bob Cut</i> | 79 |
| Gambar 4.5 <i>Dress</i> | 80 |
| Gambar 4.6 <i>Odd Eye</i> | 81 |
| Gambar 4.7 <i>Red Maples</i> | 81 |
| Gambar 4.8 <i>Character Sketch</i> | 82 |
| Gambar 4.9 Kelinci 1 | 83 |
| Gambar 4. 10 Kelinci 2 | 83 |
| Gambar 4. 11 Kelinci 3 | 84 |
| Gambar 4.12 <i>Rabbit Sketch</i> | 84 |
| Gambar 4.13 <i>Resilience Typeface</i> | 86 |
| Gambar 4.14 <i>Lemon Milk Typeface</i> | 87 |
| Gambar 4.15 <i>Ubuntu Typeface</i> | 87 |
| Gambar 4.16 Alternatif Logo..... | 88 |
| Gambar 4.17 Proses Logo 1 | 89 |
| Gambar 4.18 Proses Logo 2..... | 89 |
| Gambar 4.19 Proses Logo 3 | 90 |
| Gambar 4.20 Proses Logo 4..... | 91 |
| Gambar 4.21 Proses Logo 5 | 92 |
| Gambar 4.22 Proses Logo 6..... | 93 |
| Gambar 4.23 Proses Logo 7 | 94 |
| Gambar 4.24 Proses Logo 8..... | 94 |
| Gambar 4.25 Proses Logo 9 | 95 |
| Gambar 4.26 Proses Logo 10..... | 96 |
| Gambar 4.27 Proses Logo 11 | 96 |
| Gambar 4.28 Proses Logo 12 | 97 |
| Gambar 4.29 Proses Aset 1 | 97 |
| Gambar 4.30 Proses Aset 2 | 98 |
| Gambar 4.31 Proses Aset 3 | 98 |
| Gambar 4.32 Proses Aset 4 | 99 |
| Gambar 4.33 Proses Aset 5 | 99 |
| Gambar 4.34 <i>Low Fidelity</i> | 100 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.35 <i>Low Fidelity</i> Setelah Alpha Test | 101 |
| Gambar 4.36 <i>Margin</i> | 101 |
| Gambar 4.37 Penerapan <i>Margin 1</i> | 102 |
| Gambar 4.38 Penerapan <i>Margin 2</i> | 102 |
| Gambar 4.39 <i>Home</i> Sebelum <i>Alpha Test</i> | 103 |
| Gambar 4.40 <i>Home</i> Setelah <i>Alpha Test</i> | 103 |
| Gambar 4.41 <i>Landing Page</i> | 104 |
| Gambar 4.42 <i>Illustration</i> by Alexis Robbins | 105 |
| Gambar 4.43 Proses <i>Landing Page 1</i> | 106 |
| Gambar 4.44 Proses <i>Landing Page 2</i> | 106 |
| Gambar 4.45 Proses <i>Landing Page 3</i> | 107 |
| Gambar 4.46 Proses <i>Landing Page 4</i> | 107 |
| Gambar 4.47 Implementasi <i>Home Page</i> | 108 |
| Gambar 4.48 Implementasi Aset 1 | 109 |
| Gambar 4.49 Implementasi Aset 2 | 110 |
| Gambar 4.50 Media Sekunder 1 | 111 |
| Gambar 4.51 Media Sekunder 2 | 111 |
| Gambar 4.52 Media Sekunder 3 | 112 |
| Gambar 4.53 Media Sekunder 4 | 113 |
| Gambar 4.54 Media Sekunder 5 | 113 |
| Gambar 4.55 Media Sekunder 6 | 114 |
| Gambar 4.56 Media Sekunder 7 | 115 |
| Gambar 4.57 <i>Alpha Test 1</i> | 116 |
| Gambar 4.58 <i>Alpha Test 2</i> | 116 |
| Gambar 4.59 <i>Alpha Test 3</i> | 117 |
| Gambar 4.60 <i>Alpha Test 4</i> | 118 |
| Gambar 4.61 <i>Alpha Test 5</i> | 119 |
| Gambar 4.62 <i>Alpha Test 6</i> | 119 |
| Gambar 4.63 <i>Alpha Test 7</i> | 120 |
| Gambar 4.64 <i>Alpha Test 8</i> | 120 |
| Gambar 4.65 <i>Alpha Test 9</i> | 121 |
| Gambar 4.66 <i>Alpha Test 10</i> | 122 |
| Gambar 4.67 <i>Alpha Test 11</i> | 122 |
| Gambar 4.68 <i>Alpha Test 12</i> | 123 |
| Gambar 4.69 <i>Alpha Test 13</i> | 123 |
| Gambar 4.70 <i>Alpha Test 14</i> | 124 |
| Gambar 4.71 <i>Alpha Test 15</i> | 124 |
| Gambar 4.72 <i>Alpha Test 16</i> | 125 |
| Gambar 4.73 <i>Alpha Test 17</i> | 126 |
| Gambar 4.74 <i>Alpha Test 18</i> | 127 |
| Gambar 4.75 <i>Beta Test</i> Warna | 127 |
| Gambar 4.76 <i>Beta Test</i> Layout | 128 |
| Gambar 4.77 <i>Beta Test</i> Typography | 129 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.78 <i>Beta Test</i> Ilustrasi | 130 |
| Gambar 4.79 <i>Beta Test</i> Aset | 130 |
| Gambar 4.80 <i>Beta Test</i> Pergerakan Website..... | 131 |
| Gambar 4.81 <i>Beta Test</i> Keindahan..... | 132 |
| Gambar 4.82 <i>Beta Test</i> Harmoni..... | 132 |
| Gambar 4.83 <i>Beta Test</i> Kegunaan..... | 133 |
| Gambar 4.84 <i>Beta Test</i> Tombol | 133 |
| Gambar 4. 85 <i>Beta Test</i> Navigasi..... | 134 |
| Gambar 4.86 <i>Beta Test</i> Manfaat..... | 135 |
| Gambar 4.87 <i>Beta Test</i> Interaktifitas | 135 |
| Gambar 4.88 <i>Beta Test</i> Icon..... | 136 |
| Gambar 4.89 <i>Beta Test</i> Desain..... | 136 |
| Gambar 4.90 <i>Beta Test</i> Konten | 137 |
| Gambar 4.91 <i>Beta Test</i> Quiz | 138 |
| Gambar 4.92 Perubahan 1 | 139 |
| Gambar 4.93 Perubahan 2 | 139 |
| Gambar 4.94 Perubahan 3 | 140 |
| Gambar 4.95 Perubahan 4 | 141 |
| Gambar 4.96 Perubahan 5 | 141 |
| Gambar 4. 97 Perubahan 6 | 142 |
| Gambar 4. 98 Perubahan 7 | 143 |
| Gambar 4. 99 Perubahan 8 | 143 |
| Gambar 4.100 Profil Instagram..... | 144 |
| Gambar 4.101 Post Instagram..... | 145 |
| Gambar 4.102 <i>Reels</i> Instagram | 146 |
| Gambar 4.103 <i>Cover</i> Depan & Belakang | 147 |
| Gambar 4.104 Isi Buku | 148 |
| Gambar 4.105 <i>Website Ads</i> | 149 |
| Gambar 4.106 <i>Photocard</i> | 150 |
| Gambar 4.107 <i>Bookmark</i> | 150 |
| Gambar 4.108 Stiker | 151 |
| Gambar 4.109 <i>Sticky Notes</i> | 152 |

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 LAMPIRAN

| | |
|--|--------|
| Lampiran A BAP | xviii |
| Lampiran B Pertanyaan Wawancara | xx |
| Lampiran C Transkrip Wawancara | xxi |
| Lampiran D Pertanyaan FGD..... | xxiv |
| Lampiran E Transkrip FGD | xxv |
| Lampiran F Pertanyaan & Diagram Kuesioner..... | xxxiii |
| Lampiran G Hasil <i>Alpha Test</i> | xl |
| Lampiran H Hasil <i>Beta Test</i> | liii |
| Lampiran I Turnitin..... | lxii |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA