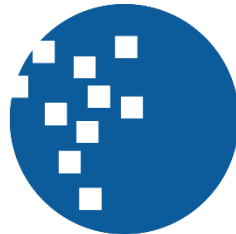


PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI *CIRCADIAN*

***RHYTHM DISORDER* UNTUK REMAJA AKHIR**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Ivan Agung Budiman

0000034814

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI *CIRCADIAN*

***RHYTHM DISORDER* UNTUK REMAJA AKHIR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Ivan Agung Budiman

0000034814

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Ivan Agung Budiman

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034814

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI *CIRCADIAN RHYTHM*
DISORDER 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, 15 Mei 2024



(Ivan Agung Budiman)

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 *WEBSITE* MENGENAI *CIRCADIAN RHYTHM* *DISORDER* UNTUK REMAJA AKHIR

Oleh

Nama : Ivan Agung Budiman
NIM : 00000034814
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



Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI *CIRCADIAN RHYTHM* *DISORDER* UNTUK REMAJA AKHIR

Oleh

Nama : Ivan Agung Budiman
NIM : 00000034814
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 29 Mei 2024

Pukul 15.15 s.d 16.45 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/034812

Penguji



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987

Pembimbing



Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/081472

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ivan Agung Budiman
NIM : 00000034814
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI *CIRCADIAN RHYTHM* *DISORDER* UNTUK REMAJA AKHIR

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



(Ivan Agung Budiman)

** 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 dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir yang berjudul “Perancangan Media Informasi mengenai Circadian Rhythm Disorder Untuk Remaja Akhir” ini dengan baik dan tepat dengan waktu yang telah ditentukan. Penulisan laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dan meraih gelar Sarjana Desain (S. Ds.).

Penulis memilih untuk mengambil dan mengangkat topik *circadian rhythm disorder* sebab selain pernah mengalami sendiri bagaimana rasanya memiliki jam tidur yang tidak sesuai dengan rutinitas keseharian, penulis juga telah melihat sendiri fenomena tersebut dari kerabat dan teman dekat di lingkungan sosial penulis. Setelah melakukan riset, penulis juga menemukan data-data yang menyatakan bahwa dikalangan masyarakatpun memang terjadi permasalahan mengenai tidur itu sendiri. Permasalahan tersebut berupa kesulitan untuk tidur tepat waktu, dan mendapatkan tidur yang cukup, yang berujung pada produktivitas yang tidak maksimal pada siang hari. Mendapatkan tidur yang cukup dan kualitas tidur yang baik berhubungan secara langsung terhadap bagaimana tubuh berfungsi untuk melakukan rutinitas keseharian. Oleh karena itu, penulis ingin mengangkat topik ini yang berhubungan dengan menjaga jadwal tidur dan kualitas tidur, agar masyarakat menjadi lebih waspada terhadap permasalahan tidur yang dialami dan menganggapnya dengan lebih serius.

Penulis juga menyadari bahwa proposal ini tidak dapat terselesaikan jika tidak adanya dukungan, bimbingan, dan motivasi dari beberapa pihak berikut. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada beberapa pihak yang bersangkutan antara lain:

Mengucapkan terima kasih

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. Lia Herna, S.Sn., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. dr. Andreas Prasadja, RPSGT sebagai narasumber yang telah membantu memberi validasi terhadap topik penelitian dan membantu terselesainya laporan tugas akhir ini.
6. Grup FGD yang sudah meluangkan waktu untuk bergabung dan berdiskusi bersama dalam penelitian topik tugas akhir ini; Keysha Andrea S., Jafferson Edria K., Gabriella Aretha V., Garin Adhika, Felix Louis L., dan Crysthalia Thomas.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap melalui karya tugas akhir ini, dapat dijadikan sebagai inspirasi dan referensi pembelajaran terhadap pihak-pihak yang membutuhkan. Solusi yang ditawarkan oleh penulis juga diharapkan dapat membantu pembaca dan target perancangan untuk memahami masalah dan solusi terkait dengan topik yang diangkat.

Tangerang, 27 Febuari 2024



(Ivan Agung Budiman)

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI *CIRCADIAN*

RHYTHM DISORDER UNTUK REMAJA AKHIR

(Ivan Agung Budiman)

ABSTRAK

Tidur merupakan bagian dalam kehidupan yang tidak dapat terpisahkan. Salah satu faktor atau sistem yang memengaruhi tidur adalah irama sirkadian. Irama sirkadian adalah jam biologis tubuh yang bekerja selama 24 jam yang mengatur siklus kewaspadaan dan kantuk tubuh yang responsif terhadap perubahan cahaya. Setiap orang memiliki irama sirkadian yang berbeda-beda dan gangguan terhadap irama sirkadian dapat menyebabkan gangguan terhadap pola tidur dan akhirnya mengalami kesulitan dan kekurangan tidur. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat masalah bahwa masih banyak orang yang tidak mengenal istilah irama sirkadian. Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama seorang ahli dokter spesialis tidur, penting bagi seseorang untuk memahami irama sirkadian dan mengenali irama sirkadian tubuhnya. Dan berdasarkan penelitian survei, masyarakat cenderung mencari informasi mengenai keluhan kesehatannya melalui internet, terutama media *website* terlebih dahulu untuk meringankan biaya pengeluaran. Oleh karena itu, dengan menggunakan metode perancangan media digital interaktif oleh Julia Griffey (2020), dirancanglah sebuah *website* mengenai irama sirkadian beserta gangguannya untuk meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya irama sirkadian dan mengenali irama sirkadian tubuh sendiri.

Kata kunci: irama sirkadian, tidur, kesehatan, remaja akhir, gangguan

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

CIRCADIAN RHYTHM DISORDER WEBSITE DESIGN FOR LATE ADOLESCENT

(Ivan Agung Budiman)

ABSTRACT (English)

Sleep is an inseparable part of life. One of the factors or systems that influence sleep is the circadian rhythm. Circadian rhythm is the body's biological clock that works for 24 hours which regulates the body's cycle of alertness and sleepiness which is responsive to changes in light. Each person has a different circadian rhythm and disruption of the circadian rhythm can cause disruption to sleep patterns and ultimately experience difficulty and lack of sleep. Based on research conducted, there is a problem that there are still many people who are not familiar with the term circadian rhythm. Based on interviews conducted with a sleep specialist, it is important for a person to understand circadian rhythms and recognize their body's circadian rhythms. Based on survey research, people tend to seek information about their health complaints through the internet, especially via websites first to reduce their expenses. Therefore, using the interactive digital media design method by Julia Griffey (2020), a website about circadian rhythms and their disorders was designed to raise awareness about the importance of circadian rhythms and to help individuals recognize their own circadian rhythms.

Keywords: *circadian rhythm, sleep, health, late adolescents, disorders*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
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 Desain Grafis.....	6
2.1.1 Prinsip Desain	6
2.1.2 Warna	15
2.1.3 <i>Layout</i>	26
2.1.4 Tipografi	34
2.2 Media Informasi	43
2.2.1 <i>Genre</i>	44
2.2.2 Jenis-Jenis Media Informasi.....	45
2.3 Media Digital Interaktif.....	48
2.3.1 Proses Pengembangan Media Digital Interaktif.....	49
2.3.2 Jenis-Jenis Media Interaktif	58
2.3.3 Elemen-Elemen dalam <i>User Interface (UI)</i>	62
2.3.4 Prinsip <i>User Experience (UX)</i>	79

2.4	Strategi AISAS.....	87
2.5	<i>Circadian Rhythm</i>	88
2.5.1	Proses Tidur	90
2.5.2	Gangguan Irama Sirkadian.....	91
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		95
3.1	Metodologi Penelitian.....	95
3.1.1	Wawancara.....	95
3.1.2	Metode Kuantitatif	115
3.1.3	Studi Eksisting	122
3.1.4	Studi Referensi.....	125
3.2	Metodologi Perancangan	136
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		139
4.1	Strategi Perancangan	139
4.1.1	<i>Brand Mandatory</i>	139
4.1.2	<i>Fase Definition</i>	140
4.1.3	<i>Fase Project Design</i>	151
4.2	Analisis <i>Alpha</i>	224
4.2.1	Analisis Visual.....	225
4.2.2	Analisis Konten	227
4.2.3	Analisis Interaktifitas	228
4.2.4	Kesimpulan Analisis <i>Alpha</i>	230
4.2.5	Hasil Perbaikan <i>Alpha</i>	230
4.3	Analisis <i>Beta</i>	234
4.3.1	Analisis Desain	235
4.3.2	Analisis <i>Beta Test</i>	257
4.4	<i>Budgeting</i>	262
BAB V PENUTUP.....		264
5.1	Simpulan.....	264
5.2	Saran.....	266
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN.....		xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Profil Peserta FGD	101
Tabel 3.2 Tabel Data Jenis Kesulitan Tidur Yang Dialami Oleh Responden.....	119
Tabel 4.1 Tabel Media Sekunder Berdasarkan AISAS.....	209
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Bagian Visual (<i>Alpha Test</i>)	225
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Bagian Konten (<i>Alpha Test</i>).....	227
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Bagian Interaktifitas (<i>Alpha Test</i>).....	228
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Bagian Visual (<i>Beta Test</i>)	257
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Bagian Konten (<i>Beta Test</i>).....	259
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Bagian Interaktivitas (<i>Beta Test</i>).....	260

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Format Pada Media Berbasis Layar	7
Gambar 2.2 Contoh Prinsip Kesatuan	8
Gambar 2.3 <i>Law of Proximity</i>	9
Gambar 2.4 <i>Law of Similarity</i>	9
Gambar 2.5 <i>Law of Continuity</i>	10
Gambar 2.6 <i>Law of Closure</i>	10
Gambar 2.7 <i>Law of Simplicity</i>	11
Gambar 2.8 <i>Symmetry</i>	11
Gambar 2.9 Contoh Keseimbangan Simetris	12
Gambar 2.10 Contoh Keseimbangan Asimetris	13
Gambar 2.11 Contoh <i>Emphasis</i> Melalui Kontras Warna	14
Gambar 2.12 <i>Emphasis</i> Melalui Skala	15
Gambar 2.13 <i>Hue</i>	16
Gambar 2.14 <i>Value</i>	16
Gambar 2.15 <i>Shade</i>	16
Gambar 2.16 <i>Tints</i>	17
Gambar 2.17 <i>Saturation</i>	17
Gambar 2.18 Skema Warna <i>Monochromatic</i>	18
Gambar 2.19 Skema Warna <i>Analogous</i>	19
Gambar 2.20 Skema Warna <i>Complementary</i>	20
Gambar 2.21 Skema Warna <i>Split Complementary</i>	20
Gambar 2.22 Skema Warna <i>Triadic</i>	21
Gambar 2.23 Skema Warna <i>Tetradic</i>	22
Gambar 2.24 Sekma Warna Panas dan Dingin	22
Gambar 2.25 Contoh <i>Grid</i> Horizontal	27
Gambar 2.26 Contoh <i>Fluid Grid</i>	28
Gambar 2.27 Contoh <i>Fixed Grid</i>	29
Gambar 2.28 Contoh Penerap <i>10 Points Grid</i>	30
Gambar 2.29 Contoh <i>Soft Grid</i>	30
Gambar 2.30 Grid Ikon Dengan <i>Keyline</i>	31
Gambar 2.31 <i>Orthogonal</i> Dalam <i>Grid</i> Ikon	32
Gambar 2.32 <i>Mask</i> Dalam <i>Grid</i> Ikon	32
Gambar 2.33 <i>Safe Area</i> Dan <i>Trim Area</i>	33
Gambar 2.34 Contoh <i>Modular Grid</i>	34
Gambar 2.35 <i>Baseline</i>	35
Gambar 2.36 <i>Cap Height</i>	35
Gambar 2.37 <i>X-Height</i>	35
Gambar 2.38 <i>Ascenders</i>	36
Gambar 2.39 <i>Descenders</i>	36
Gambar 2.40 Contoh Roman Font Helvetica	37
Gambar 2.41 Contoh Perbandingan <i>Small Caps</i>	37
Gambar 2.42 Contoh Perbandingan <i>Thin</i> , <i>Bold</i> , Hingga <i>Black</i>	38
Gambar 2.43 <i>Kerning</i>	39
Gambar 2.44 <i>Tracking</i>	40

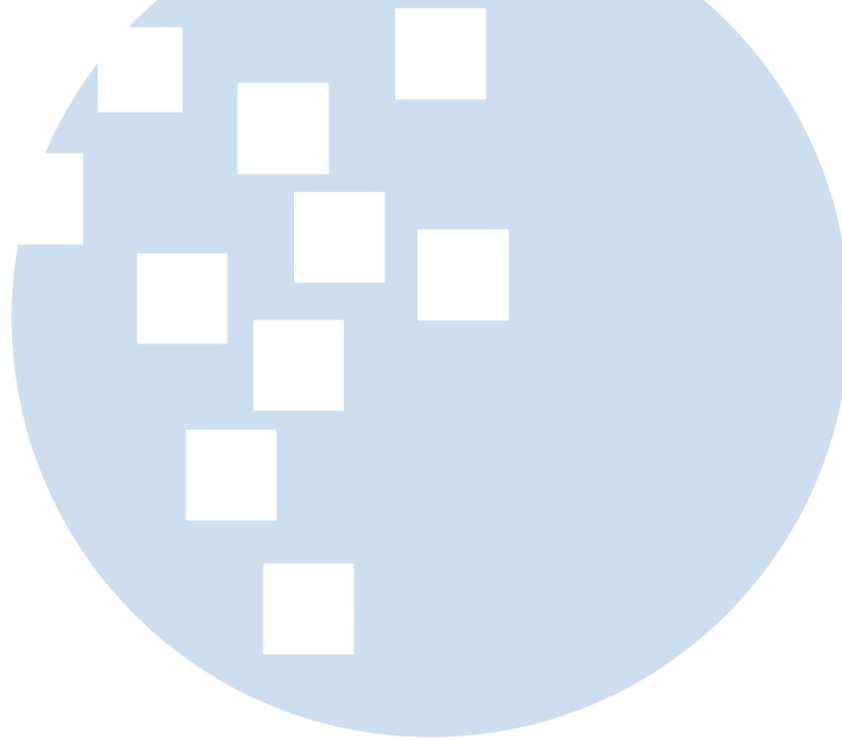
Gambar 2.45 <i>Leading</i>	40
Gambar 2.46 <i>Alignment Centered, Flushed Left dan Right.</i>	41
Gambar 2.47 <i>Alignment Justified</i>	42
Gambar 2.48 Contoh Media Sosial Instagram.....	47
Gambar 2.49 Contoh Search Engine Google.....	48
Gambar 2.50 Contoh <i>User Persona</i>	51
Gambar 2.51 Contoh <i>Moodboard</i> Beserta <i>Color Palette</i>	52
Gambar 2.52 <i>Flowchart</i>	53
Gambar 2.53 <i>Wireframes</i>	54
Gambar 2.54 <i>User Journey Map</i>	55
Gambar 2.55 Proses Penyelesaian <i>Wireframes</i> Menjadi <i>High-Fidelity</i>	56
Gambar 2.56 Contoh Proses Perancangan <i>Prototype</i> Pada <i>Software Figma</i>	57
Gambar 2.57 Contoh Sebuah <i>Stand-Alone Kiosk</i>	59
Gambar 2.58 Contoh <i>Website</i>	60
Gambar 2.59 Contoh <i>Mobile App</i>	61
Gambar 2.60 Contoh <i>Video Game Mobile</i>	62
Gambar 2.61 <i>The Box Model</i>	63
Gambar 2.62 Contoh Penggunaan Warna Pada UI Terkait Dengan Proses Penggunaan	65
Gambar 2.63 Kepentingan Tingkat Detail Dalam Ikon	66
Gambar 2.64 Ikon Solid Dan Outlined	66
Gambar 2.65 Anatomi Tombol	67
Gambar 2.66 Tipe-Tipe Tombol	68
Gambar 2.67 Contoh Pengaplikasian <i>Cards</i> Secara Horizontal Pada UI	69
Gambar 2.68 Contoh Pengaplikasian <i>Cards</i> Secara Vertikal Pada UI	69
Gambar 2.69 Contoh Pengaplikasian <i>Cards</i> Secara Tertumpuk Pada UI.....	70
Gambar 2.70 Contoh Pengaplikasian <i>Cards</i> Secara <i>Grid</i> Pada UI.....	70
Gambar 2.71 Tabel.....	71
Gambar 2.72 Grafik	72
Gambar 2.73 Contoh Formulir Dalam Desain UI.....	73
Gambar 2.74 Contoh Navigasi yang Terlihat.....	74
Gambar 2.75 Contoh Penggunaan Navigasi Tersembunyi Melalui <i>Hamburger Button</i>	74
Gambar 2.76 Contoh Penggunaan Navigasi Kontekstual Pada Halaman Produk	75
Gambar 2.77 Contoh Animasi Transisi Perubahan Posisi	76
Gambar 2.78 Contoh Bentuk <i>Progress Bar</i>	77
Gambar 2.79 Contoh <i>Microinteractions</i> Tombol.....	78
Gambar 2.80 Contoh Kesamaan Pada Tampilan UI <i>Website</i> Shopee Dan Tokopedia.....	80
Gambar 2.81 Contoh Pengaplikasian Prinsip <i>Fitts</i> Pada UI.....	81
Gambar 2.82 Contoh Pengaplikasian Prinsip <i>Hick</i> Pada UI.....	82
Gambar 2.83 Pengelompokan Informasi Pada UI Menggunakan Prinsip <i>Miller</i> .	83
Gambar 2.84 Contoh Penggunaan Prinsip <i>Postal</i>	84
Gambar 2.85 Penyelesaian Sebuah Proses Pada Sebuah Sistem	85
Gambar 2.86 Contoh Penggunaan Prinsip <i>Aesthtic-Usability</i>	86
Gambar 2.87 Contoh Penggunaan Prinsip <i>Von Restorff</i>	87

Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara Bersama dr. Andreas Prasadja, RPSGT di Rumah Sakir Kemayoran	96
Gambar 3.2 Dokumentasi FGD Online.....	102
Gambar 3.3 Data Mengenai Status Responden.....	115
Gambar 3.4 Data Mengenai Jam Tidur yang Didapat Oleh Responden	116
Gambar 3.5 Data Mengenai Tingkat Lelah Atau Mengantuk Responden	117
Gambar 3.6 Data Mengenai Tingkat Keteraturan Tidur Pada Responden.....	117
Gambar 3.7 Data Mengenai Kecocokan Jam Tidur Dengan Lingkungan	118
Gambar 3.8 Data Mengenai Konsumsi Minuman Yang Mengandung Kafein Atau Alkohol Pada Responden	119
Gambar 3.10 Data Mengenai Kesadaran Responden Terhadap Istilah Irama Sirkadian	121
Gambar 3.11 Data Mengenai Preferensi Penggunaan Media Oleh Responden..	121
Gambar 3.12 Tampilan Halaman Home <i>Website</i> Kemenkes.....	124
Gambar 3.13 Tampilan Halaman Home Pada <i>Website Sleep Foundation</i>	127
Gambar 3.14 Tampilan Halaman <i>Website Sleep Foundation</i> Dengan Informasi Yang Menumpuk.....	128
Gambar 3.15 Tampilan Halaman Home <i>Website National Sleep Foundation</i> ...	129
Gambar 3.16 Tampilan Halaman Utama <i>Website Seven Digital Deadly Sins</i>	132
Gambar 3.17 Tampilan Halaman Utama <i>Website</i> Honkai: Star Rail.....	134
Gambar 3.18 Ukuran Teks Yang Cenderung Kecil Pada <i>Website</i> Honkai: Star Rail	135
Gambar 4.1 Logo <i>Brand Mandatory</i> Mitra Keluarga	139
Gambar 4.2 Hasil <i>Mindmap</i>	141
Gambar 4.3 <i>User Persona 1</i>	146
Gambar 4.4 <i>User Persona 2</i>	147
Gambar 4.5 <i>Moodboard</i>	148
Gambar 4.6 Referensi Layout	149
Gambar 4.7 Referensi Warna	150
Gambar 4.8 Referensi Tipografi	150
Gambar 4.9 Referensi Aset Grafis	151
Gambar 4.10 <i>Information Architecture Website</i>	152
Gambar 4.11 <i>Flowchart</i>	153
Gambar 4. 12 <i>User Journey Map Persona 1</i>	155
Gambar 4.13 <i>Empathy Map Persona 1</i>	156
Gambar 4.14 <i>User Journey Map Persona 2</i>	158
Gambar 4.15 <i>Empathy Map Persona 2</i>	159
Gambar 4.16 Kanvas dan Implementasi <i>Grid</i> Horizontal penataan Halaman <i>website</i>	160
Gambar 4.17 Proses <i>Layouting Wireframe</i> Halaman <i>Landing Page</i>	161
Gambar 4.18 Hasil <i>Wireframe</i> Halaman <i>Landing Page</i>	162
Gambar 4.19 Proses <i>Layouting Wireframe</i> Halaman <i>Home</i>	162
Gambar 4. 20 Hasil <i>Wireframe</i> Halaman <i>Home</i>	163
Gambar 4.21 Hasil <i>Wireframe</i> Seluruh Halaman <i>Website</i>	164
Gambar 4.22 <i>Color Palette</i> Yang Digunakan Dalam Perancangan.....	165

Gambar 4.23 Jenis-Jenis <i>Typeface</i> Yang Dipertimbangkan Untuk Digunakan	166
Gambar 4.24 <i>Typeface</i> Yang Digunakan Dalam Perancangan	166
Gambar 4.25 Referensi <i>Background</i> Luar Angkasa	168
Gambar 4.26 Proses Penggunaan <i>Plug-in Blobs</i> Pada Perancangan <i>Background</i>	169
Gambar 4.27 Proses Perancangan <i>Aset Background</i> Untuk <i>Website</i>	170
Gambar 4.28 Proses Perancangan Partikel Bintang untuk <i>Background</i>	170
Gambar 4.29 Hasil Akhir Perancangan <i>Background Website</i>	171
Gambar 4.30 Proses Perancangan Sketsa dari Tipe <i>Chronotype</i> Serigala	172
Gambar 4.31 Proses Perancangan Ikon Tipe <i>Chronotype</i> Serigala	173
Gambar 4.32 Hasil Perancangan Ikon Tipe <i>Chronotype</i> Serigala	174
Gambar 4.33 Proses Perancangan Rasi Bintang Tipe <i>Chronotype</i> Serigala	175
Gambar 4.34 Hasil Perancangan Aset Ikon Tipe <i>Chronotype</i> Dan Rasi Bintang	175
Gambar 4.35 Sketsa Konsep Simbol Untuk Gangguan Irama Sirkadian	176
Gambar 4.36 Proses Perancangan Roda Gigi Dalam Perancangan Simbol <i>Shift Work Disorder</i>	177
Gambar 4.37 Hasil Perancangan Roda Gigi Untuk Simbol <i>Shift Work Disorder</i>	177
Gambar 4.38 Proses Perancangan Garis Sinar Matahari Menggunakan <i>Pattern Brush</i>	178
Gambar 4.39 Proses Perancangan Simbol Untuk Gangguan Irama Sirkadian	179
Gambar 4.40 Simbol <i>Shift Work Disorder</i>	180
Gambar 4.41 Simbol <i>Jet Lag Disorder</i>	181
Gambar 4.42 Simbol <i>Non-24 Sleep-Wake Rhythm Disorder</i>	182
Gambar 4.43 Simbol <i>Advance Sleep-Wake Phase Disorder</i>	183
Gambar 4.44 Simbol <i>Delayed Sleep-Phase Disorder</i>	184
Gambar 4.45 Simbol <i>Irregular Sleep-Wake Rhythm Disorder</i>	185
Gambar 4.46 Referensi Desain Dan Mekanisme Jam Untuk Visualisasi Jam Biologis Tubuh	186
Gambar 4. 47 Bagian-Bagian Dari Jam Astronomi	187
Gambar 4.48 Sketsa Visualisasi Jam Biologis Tubuh	188
Gambar 4.49 Proses Perancangan Bagian-Bagian Jam Menggunakan <i>Pattern Brush</i>	189
Gambar 4.50 Proses Perancangan Jarum Jam Pada Visualisasi Jam Biologis Tubuh	190
Gambar 4.51 Proses Perancangan Ikon untuk Irama Sirkadian Tubuh	191
Gambar 4.52 Proses Perancangan Visualisasi Jam Biologis Tubuh	192
Gambar 4.53 Hasil Perancangan Visualisasi Jam Biologis Tubuh	193
Gambar 4.54 Pemilihan Nama <i>Website</i>	194
Gambar 4.55 Sketsa Logo <i>Website</i>	195
Gambar 4.56 Proses Finalisasi Logo <i>Website</i>	196
Gambar 4.57 Hasil Perancangan Logo <i>Website</i>	196
Gambar 4.58 Aset-Aset Grafis Tambahan	197
Gambar 4.59 Proses Perancangan Tombol Untuk <i>Website</i>	198
Gambar 4.60 Proses Perancangan Panah Untuk Tombol Kembali dan Tombol Seleksi	199

Gambar 4.61 Tampilan Tombol Dalam Keadaan Normal Dan Aktif.....	200
Gambar 4.62 Proses Perancangan <i>High-Fidelity</i> Halaman <i>Landing Page</i>	201
Gambar 4.63 Hasil Perancangan <i>High-Fidelity</i>	203
Gambar 4.64 Proses Menghubungkan Seluruh Halaman <i>Website</i>	204
Gambar 4.65 Proses Perancangan <i>Microinteraction</i> Tombol	205
Gambar 4.66 Contoh <i>Microinteraction</i> Tombol Pada Halaman <i>Home</i>	206
Gambar 4.67 Tahapan Animasi Transisi Dari Halaman <i>Home</i> ke Halaman Penjelasan Irama Sirkadian	207
Gambar 4.68 Skenario AISAS	210
Gambar 4.69 Proses Perancangan Iklan <i>Story</i> Instagram	211
Gambar 4.70 Hasil Perancang Iklan <i>Story</i> Instagram Dan Alternatifnya	212
Gambar 4.71 <i>Mock-Up</i> Iklan <i>Story</i> Instagram	213
Gambar 4.72 Proses Perancangan Iklan <i>Feeds</i> Instagram	214
Gambar 4.73 Hasil Perancangan Iklan <i>Feeds</i> Instagram	214
Gambar 4.74 <i>Mock-Up</i> Iklan <i>Feeds</i> Instagram	215
Gambar 4.75 Proses Perancangan Halaman Depan <i>Flyer</i>	216
Gambar 4.76 Hasil Perancangan <i>Flyer</i>	217
Gambar 4.77 <i>Mock-Up Flyer</i>	218
Gambar 4.78 Proses Perancangan <i>Acrylic Wall Banner</i>	219
Gambar 4.79 <i>Mock-Up Acrylic Wall Banner</i>	220
Gambar 4.80 Tampilan <i>Sleep Diary</i>	221
Gambar 4.81 Proses Perancangan Halaman Isi <i>Sleep Diary</i>	222
Gambar 4.82 Proses Perancangan <i>Cover Booklet Sleep Diary</i>	222
Gambar 4.83 Hasil Perancangan Halaman-Halaman <i>Sleep Diary</i>	223
Gambar 4.84 <i>Mock-Up Sleep Diary</i>	224
Gambar 4.85 Perbaikan Pada Penulisan dan Ukuran Penjelasan Teks	231
Gambar 4.86 Perbaikan Tombol Navigasi Pada Halaman <i>Home</i>	232
Gambar 4.87 Perbaikan Halaman Penjelasan Gangguan Irama Sirkadian	232
Gambar 4.88 Perbaikan Halaman Tentang Irama Sirkadian.....	233
Gambar 4.89 Perbaikan Konsistensi Ukuran dan Warna Tombol	234
Gambar 4.90 <i>Landing Page</i>	235
Gambar 4.91 Halaman <i>Home</i> Bagian Atas	238
Gambar 4.92 Halaman <i>Home</i> Bagian Tengah.....	239
Gambar 4.93 Halaman <i>Home</i> Bagian Bawah	240
Gambar 4.94 Halaman Seleksi Topik Irama Sirkadian.....	241
Gambar 4.95 Halaman Penjelasan Irama Sirkadian.....	242
Gambar 4.96 Halaman Seleksi Tipe <i>Chronotype</i>	243
Gambar 4.97 Halaman <i>Chronotype</i> Serigala	244
Gambar 4.98 Halaman Karakteristik <i>Chronotype</i> Serigala.....	246
Gambar 4.99 Halaman Penjelasan Gangguan-Gangguan Irama Sirkadian	247
Gambar 4.100 Halaman Pertanyaan Tes <i>Chronotype</i>	248
Gambar 4.101 Halaman Hasil Tes <i>Chronotype</i>	249
Gambar 4.102 Halaman Cara Menjaga Irama Sirkadian Tubuh.....	251
Gambar 4.103 Halaman Penjelasan Jadwal Konsisten	252
Gambar 4.104 Iklan <i>Story</i> Instagram	253
Gambar 4.105 Iklan <i>Feeds</i> Instagram	254

Gambar 4.106 <i>Flyer A5</i>	255
Gambar 4.107 <i>Acrylic Wall Banner A3</i>	256
Gambar 4.108 <i>Booklet Sleep Diary</i>	257
Gambar 4.109 Hasil Pertanyaan Mengenai Solusi Perancangan	260



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	xvii
Lampiran B Hasil Cek Turnitin	xx
Lampiran C Hasil Kuesioner Penelitian.....	xxvii
Lampiran D Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxxiii
Lampiran E Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	xxxix
Lampiran F Transkrip Wawancara Terhadap dr. Andreas Prasadja, RPSGT.....	xlvi
Lampiran G Transkrip <i>Forum Group Discussion</i>	lii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA