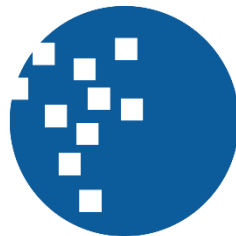


**PERANCANGAN *WEBSITE* PERSIAPAN KARIR SEBAGAI
FREELANCE ILLUSTRATOR DI JABODETABEK**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

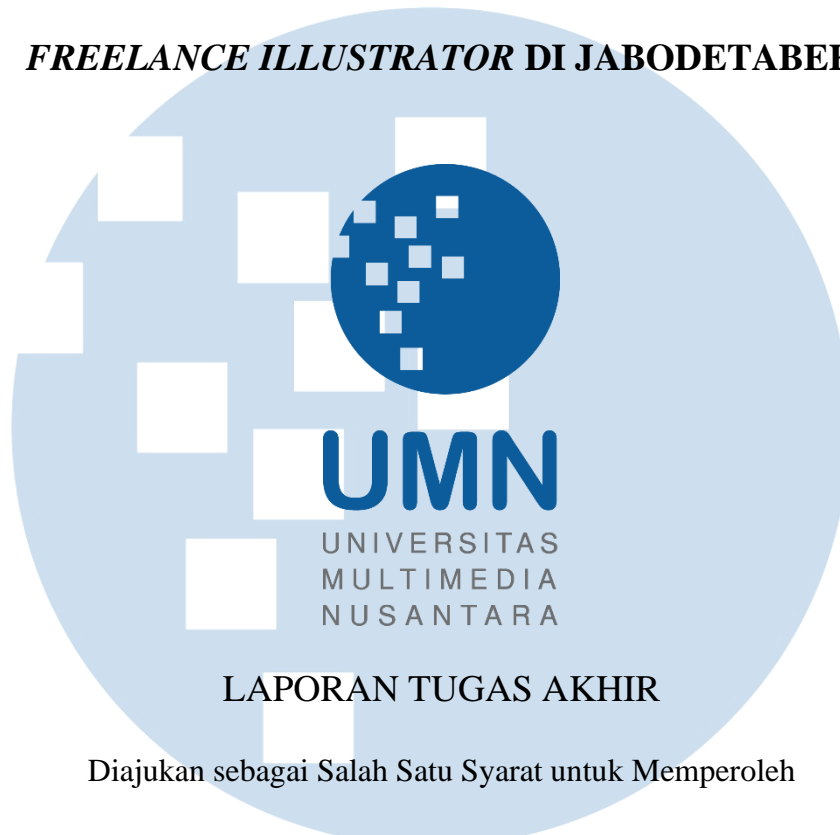
LAPORAN TUGAS AKHIR

Karina Theresia Tandella

00000046818

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* PERSIAPAN KARIR SEBAGAI
FREELANCE ILLUSTRATOR DI JABODETABEK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Karina Theresia Tandella

00000046818

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Karina Theresia Tandella

Nomor Induk Mahasiswa : 00000046818

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN *WEBSITE* PERSIAPAN KARIR SEBAGAI *FREELANCE ILLUSTRATOR* 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, 19 Desember 2023



Karina Theresia Tandella

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 PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* PERSIAPAN KARIR SEBAGAI *FREELANCE ILLUSTRATOR* DI JABODETABEK

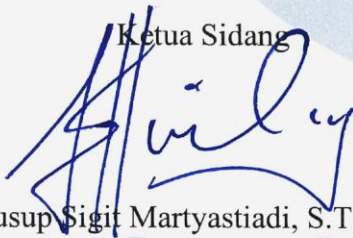
Oleh

Nama : Karina Theresia Tandella
NIM : 00000046818
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 8 Januari 2024
Pukul 14.30 s.d 15.15 dan dinyatakan
LULUS

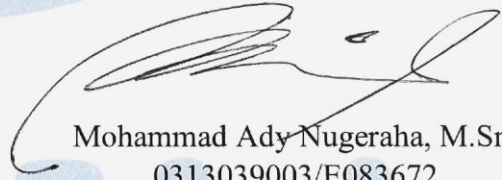
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/E023902

Penguji



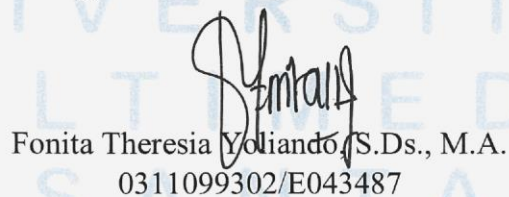
Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/E083672

Pembimbing



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

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 : Karina Theresia Tandella
NIM : 00000046818
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : 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* PERSIAPAN KARIR SEBAGAI *FREELANCE ILLUSTRATOR* 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, 19 Desember 2023

Yang menyatakan,



Karina Theresia Tandella

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 karena atas berkat dan Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Website Persiapan Karir sebagai *Freelance Illustrator* di Jabodetabek”. Penulis memilih topik ini sebagai pembahasan Tugas Akhir karena penulis menyadari bahwa terdapat kurangnya edukasi dan informasi tentang cara menentukan dan mengembangkan nilai karya oleh ilustrator pemula di Indonesia. Topik ini penting untuk dibahas karena jika ilustrator pemula di Indonesia tidak mengetahui cara yang benar untuk menentukan dan mengembangkan nilai karyanya, maka dapat berdampak pada menurunnya tingkat kesejahteraan masyarakat, terutama untuk para *freelance illustrator* di masa depan. Padahal, prospek karir sebagai *freelance illustrator* dapat terbilang cukup bagus sebagai pilihan karir.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, penulis mempelajari mengenai cara mengembangkan dan menentukan nilai karya sebagai *freelance illustrator*, seperti mengetahui terdapat banyak faktor yang dapat dilakukan seorang ilustrator pemula selain mengembangkan karya, namun juga kemampuan berkomunikasi, aktif dalam komunitas, hingga melakukan eksplorasi terhadap berbagai bidang.

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak akan berjalan lancar tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis 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. Tolention, S.Ds., M.M. sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.

5. Caroline F. Sunarko, S.Sn., Nucky Artha, S.Ds., Nadya Anindhita, S.Ds. sebagai narasumber yang telah memberikan waktu untuk wawancara dan informasi yang membantu kelancaran perancangan Tugas Akhir.
6. Selurus responden yang telah berpartisipasi dalam pengisian kuesioner *online* sebagai data kuantitatif mengenai minat dan pengetahuan cara berkarir sebagai *freelance illustrator*.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Aldo, Jessica, Cassandra, Nadindra, Cornelia, Alodia, Hadi, dan Rio selaku teman dekat yang memberikan dukungan secara mental dan motivasi.

Akhir kata, penulis berharap semoga perancangan *website* ini dapat memberikan pengetahuan dan manfaat lainnya mengenai persiapan karir sebagai *freelance illustrator* kepada pembaca.

Tangerang, 19 Desember 2023



Karina Theresia Tandella

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *WEBSITE* PERSIAPAN KARIR SEBAGAI

FREELANCE ILLUSTRATOR DI JABODETABEK

(Karina Theresia Tandella)

ABSTRAK

Freelance illustrator adalah profesi yang memecahkan masalah melalui ilustrasi dan tidak terikat secara kontrak *full-time* dengan suatu perusahaan. Profesi sebagai *freelance illustrator* merupakan salah satu prospek yang bagus dan memiliki banyak peminat di bidang kreatif. Namun, terdapat banyak *freelance illustrator* yang belum mengetahui cara mempersiapkan karir dan mengembangkan nilai karyanya sehingga kesulitan untuk menjual karya pada pasar ilustrasi. Sebagian besar *freelance illustrator* di Indonesia memiliki pendapatan bulanan di bawah UMR Jabodetabek, sehingga dapat berakibat pada menurunnya tingkat kesejahteraan masyarakat. Melihat adanya permasalahan ini, penulis mengajukan perancangan *website* untuk persiapan karir sebagai *freelance illustrator* di Jabodetabek. Pengumpulan data dilakukan oleh penulis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, yaitu wawancara, *focused group discussion*, studi eksisting, studi referensi, dan penyebaran kuesioner. Berdasarkan wawancara dengan para ahli dan target audiens, media yang dibutuhkan oleh *freelance illustrator* untuk mengakses informasi terkait persiapan karir adalah *website*. Maka dari itu, penulis menggunakan metode perancangan *Design Thinking* oleh Interaction Design Foundation yang cenderung berpusat pada pengguna dalam merancang *website*. Hasil dari perancangan ini adalah *website* berjudul IllustWorld yang bersifat informatif sekaligus menyenangkan bagi *illustrator* pemula, khususnya di Indonesia.

Kata kunci: *freelance illustrator*, *website*, persiapan karir

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

**INFORMATION MEDIA DESIGN FOR CAREER
DEVELOPMENT AS A FREELANCE ILLUSTRATOR IN
JABODETABEK**

(Karina Theresia Tandella)

ABSTRACT (English)

The profession of a freelance illustrator involves problem-solving through illustrations and isn't confined by a full-time contract with a company. Being a freelance illustrator holds promising prospects and attracts numerous enthusiasts in the creative field. However, many illustrators lack the know-how to prepare their careers and enhance the value of their work, making it challenging to sell their creations in the illustration market. Most freelance illustrators in Indonesia earn a monthly income below the Jabodetabek UMR, potentially leading to a decrease in societal welfare levels. Recognizing this issue, the author proposes a website design aimed at preparing careers for freelance illustrators in Jabodetabek. Data collection was conducted by the author using both qualitative and quantitative methods, including interviews, focused group discussions, existing studies, reference studies, and distributing questionnaires. Based on interviews with experts and target audiences, it was determined that freelance illustrators require a media platform, specifically a website, to access information related to career preparation. Therefore, the author employed the Design Thinking method by Interaction Design Foundation, which focuses on user-centered designs. The outcome of this design process is a website titled IllustWorld, aiming to be both informative and enjoyable for budding illustrators, especially those in Indonesia.

Keywords: *freelance illustrator, website, career development*

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 TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
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	5
2.1 Media Informasi	5
2.1.1 Fungsi Media Informasi	5
2.1.2 Jenis Media Informasi	6
2.1.3 Efek Media Informasi dalam Kehidupan	8
2.2 Website	8
2.2.1 Anatomi Website	9
2.2.2 Komponen Website	12
2.2.3 User Interface (UI)	16
2.2.4 User Experience (UX)	26
2.3 Ilustrasi	33
2.3.1 Peran Ilustrasi	33
2.3.2 Ilustrasi untuk Audiens	36
2.4 Desain Karakter	40

2.5	<i>Freelance Illustrator</i>	41
2.5.1	Peran <i>Freelance Illustrator</i>	41
2.5.2	Pasar Ilustrasi	41
2.5.3	Persiapan sebagai <i>Freelance Illustrator</i>	50
2.5.4	<i>Pricing</i>	52
2.5.5	Referensi <i>Pricing</i>	54
2.5.6	<i>Freelance Illustrator di Indonesia</i>	60
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		61
3.1	Metodologi Penelitian.....	61
3.1.1	Metode Kualitatif.....	61
3.1.2	Metode Kuantitatif	78
3.2	Metodologi Perancangan	85
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		88
4.1	Strategi Perancangan	88
4.1.1	<i>Empathize</i>	88
4.1.2	<i>Define</i>	89
4.1.3	<i>Ideation</i>	94
4.1.4	<i>Prototype</i>	107
4.1.5	<i>Test</i>	134
4.2	Analisis Alpha	135
4.2.1	Analisis Visual.....	135
4.2.2	Analisis Konten.....	138
4.2.3	Analisis <i>User Experience</i>	139
4.2.4	Hasil Perbaikan Alpha	141
4.3	Analisis Perancangan	143
4.3.1	Analisis <i>Beta Test</i>	143
4.3.2	Analisis Beranda dan <i>Storytelling</i>	146
4.3.3	Analisis Rancangan Karir dan Artikel.....	148
4.3.4	Analisis <i>Resources</i>	150
4.3.5	Analisis Komunitas.....	151
4.3.6	Analisis <i>IllustFair</i>	153
4.3.7	Analisis Log Masuk dan Profil Pengguna	154

4.3.8 Analisis <i>Footer</i>	155
4.3.9 Analisis Media Sekunder: <i>Mobile Website</i>	157
4.3.10 Analisis Media Sekunder: <i>Media Sosial</i>	157
4.3.11 Analisis Media Sekunder: <i>Poster</i>	159
4.3.12 Analisis Media Sekunder: <i>Merchandise</i>	159
4.4 <i>Budgeting</i>	164
BAB V PENUTUP	166
5.1 Simpulan	166
5.2 Saran	167
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvi



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Survei Harga Ilustrasi Penerbitan	55
Tabel 2.2 Survei Harga Ilustrasi Editorial.....	55
Tabel 2.3 Survei Harga Ilustrasi Komik	56
Tabel 2.4 Survei Harga Ilustrasi Periklanan dan <i>Marketing</i>	56
Tabel 2.5 Survei Harga Ilustrasi Musik	57
Tabel 2.6 Survei Harga Ilustrasi <i>Visual Development</i> dan <i>Concept Art</i>	58
Tabel 2.7 Survei Harga Ilustrasi <i>Merchandise</i>	58
Tabel 2.8 Survei Harga Ilustrasi <i>Commission</i>	59
Tabel 2.9 Survei Harga Ilustrasi Lainnya	59
Tabel 3.1 Analisis SWOT Ilustrasee.....	73
Tabel 3.2 Analisis SWOT Kreavi	75
Tabel 4.1 <i>Microinteraction Call to Action</i>	111
Tabel 4.2 <i>Microinteraction Scroll</i>	112
Tabel 4.3 <i>Microinteraction Hover</i>	112
Tabel 4.4 <i>Microinteraction Loop</i>	113
Tabel 4.5 <i>Microinteraction Color Change</i>	114
Tabel 4.6 <i>Microinteraction Pop-Up Feedback</i>	114
Tabel 4.7 Tabel Hasil Kuesioner Analisis Visual	136
Tabel 4.8 Tabel Hasil Kuesioner Analisis Konten.....	138
Tabel 4.9 Tabel Hasil Kuesioner Analisis <i>User Experience</i>	139
Tabel 4.10 Saran mengenai <i>User Experience</i> dari Hasil Kuesioner	140
Tabel 4.11 <i>Budgeting</i>	164



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Brosur	6
Gambar 2.2 <i>Interactive Website</i>	7
Gambar 2.3 <i>Signage</i>	7
Gambar 2.4 <i>Containing Block</i>	9
Gambar 2.5 <i>Logo di Website</i>	10
Gambar 2.6 <i>Navigation Bar</i>	10
Gambar 2.7 <i>Website Content</i>	11
Gambar 2.8 <i>Footer</i>	11
Gambar 2.9 <i>Whitespace</i>	12
Gambar 2.10 <i>Homepage</i>	12
Gambar 2.11 <i>Single-Page Website</i>	13
Gambar 2.12 <i>User Registration</i>	13
Gambar 2.13 <i>Login</i>	14
Gambar 2. 14 <i>User Profile</i>	14
Gambar 2.15 <i>Online Forums</i>	15
Gambar 2.16 <i>Comment Thread</i>	15
Gambar 2.17 <i>Help Center</i>	16
Gambar 2.18 <i>Graphical User Interfaces</i>	16
Gambar 2.19 <i>Voice-Controlled Interfaces</i>	17
Gambar 2.20 <i>Gesture-Based Interfaces</i>	17
Gambar 2.21 <i>Warna RGB dan CMYK</i>	18
Gambar 2.22 <i>Penggunaan Warna Merah</i>	19
Gambar 2.23 <i>Penggunaan Warna Jingga</i>	19
Gambar 2.24 <i>Penggunaan Warna Kuning</i>	20
Gambar 2.25 <i>Penggunaan Warna Hijau</i>	20
Gambar 2.26 <i>Pemakaian Warna Biru</i>	21
Gambar 2.27 <i>Penggunaan Warna Ungu</i>	21
Gambar 2.28 <i>Warna Putih dalam Desain</i>	22
Gambar 2.29 <i>Penggunaan Warna Hitam</i>	22
Gambar 2.30 <i>Grid</i>	23
Gambar 2.31 <i>Icon</i>	24
Gambar 2.32 <i>Tipografi dalam Web</i>	24
Gambar 2.33 <i>Button</i>	25
Gambar 2.34 <i>Submission Forms</i>	25
Gambar 2.36 <i>User Persona</i>	27
Gambar 2.37 <i>User Journey Map</i>	28
Gambar 2.38 <i>Site Map</i>	29
Gambar 2.39 <i>User Flow</i>	29
Gambar 2.40 <i>Wireframe</i>	30
Gambar 2.41 <i>Low Fidelity Prototype</i>	32
Gambar 2.42 <i>High Fidelity Prototype</i>	32

Gambar 2.75 Ilustrasi untuk <i>Instruction</i>	33
Gambar 2.76 Ilustrasi untuk Artikel Politik.....	34
Gambar 2.77 Ilustrasi untuk Bercerita	35
Gambar 2.78 Ilustrasi untuk Iklan.....	35
Gambar 2.79 Ilustrasi sebagai Identitas	36
Gambar 2.80 <i>Children Book Illustration</i>	36
Gambar 2.81 <i>Non-Fiction Illustration</i>	37
Gambar 2.82 <i>General Fiction Illustration</i>	37
Gambar 2.83 <i>Specialist Illustration</i>	38
Gambar 2.84 <i>Magazine Illustration</i>	38
Gambar 2.85 <i>Advertising Illustration</i>	38
Gambar 2.86 <i>Design Group Illustration</i>	39
Gambar 2.87 <i>Illustration for Animation</i>	39
Gambar 2.88 Karakter dengan Personalitas	40
Gambar 2.89 <i>Children's Book Publishing</i>	42
Gambar 2.90 <i>Magazine Illustration</i>	42
Gambar 2.91 <i>Licensed Illustration</i>	43
Gambar 2.92 <i>Web Images</i>	43
Gambar 2.93 <i>Illustration in Packaging</i>	44
Gambar 2.94 <i>Illustration in Advertising</i>	45
Gambar 2.95 Ilustrasi Album J-Pop.....	45
Gambar 2.96 <i>Medical Illustration</i>	46
Gambar 2.97 <i>Animation</i>	46
Gambar 2.98 <i>Comic</i>	47
Gambar 2.99 <i>Map Illustration</i>	47
Gambar 2.100 Galeri Seni.....	48
Gambar 2.101 <i>Merchandise Onsite</i>	49
Gambar 2.102 <i>Personal Commissions</i>	49
Gambar 2.103 Kontes.....	49
Gambar 2.104 <i>Teaching</i>	50
Gambar 2.105 <i>Website</i> Portofolio	52
Gambar 2.106 Kartu Bisnis.....	52
Gambar 3.1 Wawancara dengan Caroline F. Sunarko, S.Sn.....	62
Gambar 3.2 Wawancara dengan Nucky Artha, S.Ds.....	64
Gambar 3.3 Wawancara dengan Nadya Anindhita, S.Ds.	66
Gambar 3.4 Wawancara dengan Marleen Phangestu, S.Ds.....	67
Gambar 3.5 <i>Focused Group Discussion</i> (FGD) dengan Target Audiens	70
Gambar 3.6 Tampilan Instagram Ilustrasee	72
Gambar 3.7 Tampilan <i>Website</i> Ilustrasee.....	72
Gambar 3.8 Tampilan <i>Website</i> Kreavi	74
Gambar 3.9 Tampilan Instagram Kreavi.....	75
Gambar 3.10 <i>Website</i> Replicant.....	77
Gambar 3.11 <i>Website</i> Dental Select.....	77

Gambar 3.12 Pertanyaan Mengenai Usia.....	79
Gambar 3.13 Pertanyaan Mengenai Domisili	79
Gambar 3.14 Pertanyaan Mengenai Jenis Ilustrator	80
Gambar 3.15 Pertanyaan Mengenai Penghasilan Bulanan sebagai <i>Freelance</i> <i>Illustrator</i>	80
Gambar 3.16 Pertanyaan Mengenai Minat Menjadi <i>Freelance Illustrator</i>	81
Gambar 3.17 Pertanyaan Mengenai Jawaban Ya.....	81
Gambar 3.18 Pertanyaan Mengenai Jawaban Tidak	82
Gambar 3.19 Pertanyaan Mengenai Kesulitan Menjual Karya.....	82
Gambar 3.20 Pertanyaan Mengenai Menentukan <i>Value</i> Karya	83
Gambar 3.21 Pertanyaan Mengenai Edukasi terhadap Ilustrator Pemula.....	83
Gambar 3.22 Pertanyaan Mengenai Media Informasi untuk <i>Freelance Illustrator</i>	84
Gambar 3.23 Pertanyaan Mengenai Media Informasi yang Diharapkan.....	84
Gambar 3.24 Pertanyaan Mengenai Fitur yang Diharapkan	85
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Pertama.....	90
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Kedua	91
Gambar 4.3 <i>User Journey Persona</i> Pertama.....	92
Gambar 4.4 Logo Kreavi.....	93
Gambar 4.5 <i>Mind Map</i>	95
Gambar 4.6 <i>Moodboard</i>	97
Gambar 4.7 <i>Copywriting</i>	97
Gambar 4.8 Palet Warna	98
Gambar 4.9 <i>Typeface</i> yang Digunakan	99
Gambar 4.10 Sketsa Alternatif Logo	100
Gambar 4.11 Finalisasi Logo	100
Gambar 4.12 Referensi Ilustrasi Elemen	101
Gambar 4.13 Sketsa Ilustrasi Elemen	101
Gambar 4.14 Finalisasi Ilustrasi Elemen	102
Gambar 4.15 Referensi Karakter.....	102
Gambar 4.16 Sketsa Ilustrasi Karakter.....	103
Gambar 4.17 Finalisasi Ilustrasi Karakter.....	103
Gambar 4.18 Pengaplikasian Ilustrasi Karakter Pertama.....	104
Gambar 4.19 Pengaplikasian Ilustrasi Karakter Kedua	104
Gambar 4.20 Ilustrasi Aktivitas Karakter	105
Gambar 4.21 <i>Grid Website</i>	105
Gambar 4.22 <i>Icon</i>	106
Gambar 4.23 <i>Button</i>	107
Gambar 4.24 <i>Site Map</i>	108
Gambar 4.25 <i>User Flow</i> Persiapan Karir	109
Gambar 4.26 <i>User Flow</i> Komunitas Ilustrator.....	110
Gambar 4.27 <i>Wireframe</i>	110
Gambar 4.28 <i>Low Fidelity</i>	115

Gambar 4. 29 <i>Prototype High Fidelity</i>	116
Gambar 4.30 <i>High Fidelity Beranda dan Storytelling</i>	119
Gambar 4.31 <i>High Fidelity Rancangan Karir</i>	120
Gambar 4.32 <i>High Fidelity Resources</i>	122
Gambar 4.33 <i>High Fidelity Komunitas</i>	122
Gambar 4.34 <i>High Fidelity Interaksi Post dan Comment</i>	123
Gambar 4.35 <i>High Fidelity IllustFair</i>	124
Gambar 4.36 <i>High Fidelity Log Masuk dan Pendaftaran Akun</i>	125
Gambar 4.37 <i>High Fidelity Profil</i>	125
Gambar 4.38 <i>High Fidelity Footer</i>	126
Gambar 4.39 <i>High Fidelity Konten Footer</i>	127
Gambar 4.40 <i>Wireframe Mobile Website</i>	127
Gambar 4.41 <i>Grid Mobile Website</i>	128
Gambar 4.42 <i>High Fidelity Mobile Website</i>	128
Gambar 4.43 <i>High Fidelity Menu Bar</i>	129
Gambar 4.44 <i>Sketsa Sosial Media</i>	129
Gambar 4.45 <i>Modular Grid dalam Desain Sosial Media</i>	130
Gambar 4.46 <i>Finalisasi Sosial Media</i>	130
Gambar 4.47 <i>Sketsa Poster</i>	131
Gambar 4.48 <i>Single Grid dalam Media Poster</i>	132
Gambar 4.49 <i>Finalisasi Poster</i>	132
Gambar 4.50 <i>Sketsa Merchandise</i>	133
Gambar 4.51 <i>Penggunaan Grid dalam Merchandise</i>	134
Gambar 4.52 <i>Finalisasi Merchandise</i>	134
Gambar 4.53 <i>Booth Prototype Day</i>	135
Gambar 4.54 <i>Zoom In Gambar</i>	141
Gambar 4.55 <i>Microinteraction Call to Action Scroll</i>	141
Gambar 4.56 <i>Perubahan Layout Jenis Ilustrator</i>	142
Gambar 4.57 <i>Halaman Tersimpan</i>	142
Gambar 4.58 <i>Beta Test Focused Group Discussion</i>	143
Gambar 4.59 <i>Perbaikan Roundness Gambar</i>	144
Gambar 4.60 <i>Perbaikan Jarak Button</i>	144
Gambar 4.61 <i>Preview Halaman Beranda</i>	146
Gambar 4.62 <i>Landing Page</i>	146
Gambar 4.63 <i>Isi Halaman Beranda</i>	147
Gambar 4.64 <i>Isi Halaman Storytelling</i>	147
Gambar 4.65 <i>Preview Halaman Rancangan Karir</i>	148
Gambar 4.66 <i>Pop-Up Informasi</i>	148
Gambar 4.67 <i>Preview Artikel</i>	149
Gambar 4.68 <i>Interaksi dalam Halaman Artikel</i>	149
Gambar 4.69 <i>Preview Halaman Resources</i>	150
Gambar 4.70 <i>Preview Isi Resources</i>	150
Gambar 4.71 <i>Preview Halaman Komunitas</i>	151

Gambar 4.72 Proses Pembuatan <i>Post</i>	151
Gambar 4.73 Proses Pembuatan Komentar.....	152
Gambar 4.74 <i>Pop-Up Aksi</i>	152
Gambar 4.75 <i>Preview Halaman IllustFair</i>	153
Gambar 4.76 <i>Preview Pembelian Tiket</i>	154
Gambar 4.77 <i>Preview Halaman Log Masuk</i>	154
Gambar 4.78 <i>Preview Halaman Pendaftaran Akun</i>	155
Gambar 4.79 <i>Preview Halaman Profil</i>	155
Gambar 4.80 <i>Preview Footer</i>	156
Gambar 4.81 <i>Preview Halaman Tentang Kami</i>	156
Gambar 4.82 <i>Preview Halaman Kebijakan Privasi</i>	156
Gambar 4.83 <i>Preview Mobile Website</i>	157
Gambar 4.84 <i>Menu Bar Mobile Website</i>	157
Gambar 4.85 <i>Preview Konten Feeds</i>	158
Gambar 4.86 <i>Konten Instagram Story</i>	158
Gambar 4.87 <i>Mock Up Poster</i>	159
Gambar 4.88 <i>Mock Up Lanyard</i>	160
Gambar 4.89 <i>Mock Up Identity Card</i>	161
Gambar 4.90 <i>Mock Up Wristband</i>	162
Gambar 4.91 <i>Mock Up Notebook</i>	162
Gambar 4.92 <i>Mock Up Pin</i>	163
Gambar 4.93 <i>Mock Up Stiker</i>	163
Gambar 4.94 <i>Mock Up Art Print</i>	164



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form BAP Bimbingan	xvi
Lampiran B Transkrip Wawancara dengan <i>Co-Founder</i> Kreavi	xviii
Lampiran C Transkrip Wawancara dengan <i>Freelance Illustrator</i>	xxx
Lampiran D Transkrip Wawancara dengan <i>Freelance Illustrator 2</i>	xxxvi
Lampiran E Transkrip Wawancara dengan <i>UI UX Designer</i>	xli
Lampiran F Transkrip <i>Focused Group Discussion</i> dengan Target Audiens.....	xlvi
Lampiran G <i>Focused Group Discussion</i> untuk <i>Beta Test</i> dengan Target Audiens	lvii
Lampiran H Hasil Kuesioner	lxv
Lampiran I Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	lxix
Lampiran J Hasil Turnitin	lxxviii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA