

**PERANCANGAN MOBILE WEBSITE
TENTANG *BODY DYSMORPHIC DISORDER*
UNTUK REMAJA BERUSIA 15-21 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Jessie Mulia

00000047285

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN MOBILE WEBSITE
TENTANG *BODY DYSMORPHIC DISORDER*
UNTUK REMAJA BERUSIA 15-21 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Jessie Mulia

00000047285

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

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jessie Mulia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000047285

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN MOBILE WEBSITE TENTANG *BODY DYSMORPHIC DISORDER* UNTUK REMAJA BERUSIA 15-21 TAHUN

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, 3 Januari 2024



Jessie Mulia

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 MOBILE WEBSITE
TENTANG *BODY DYSMORPHIC DISORDER*
UNTUK REMAJA BERUSIA 15-21 TAHUN**

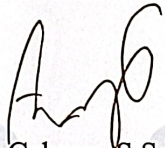
Oleh

Nama : Jessie Mulia
NIM : 00000047285
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Januari 2024
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS

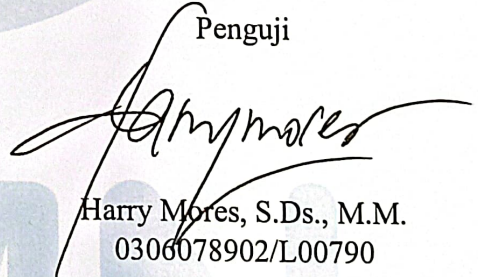
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/E023899

Penguji




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

Pembimbing



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

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 : Jessie Mulia
NIM : 00000047285
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 MOBILE WEBSITE
TENTANG *BODY DYSMORPHIC DISORDER*
UNTUK REMAJA BERUSIA 15-21 TAHUN**

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, 3 Januari 2024

Yang menyatakan,



Jessie Mulia

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Mobile Website Mengenai Body Dysmorphic Disorder untuk remaja berusia 15-21 Tahun” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara.

Topik ini diangkat berdasarkan keresahan pribadi dan orang disekitar penulis. Sebagai remaja yang sedang berada di periode transisi menuju kedewasaan, kondisi Body Dysmorphic Disorder (BDD) dapat menjadi faktor penghambat yang berdampak pada kesehatan mental mahasiswa.

Dalam proses riset dan perancangan tugas akhir ini, penulis mendapatkan dukungan dan bantuan oleh berbagai pihak sehingga penulis ingin 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 dan Pembimbing pertama yang telah memberikan arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
4. Fonita Theresia Yoliando, S. Ds., M.A., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Christine, M. Psi., sebagai narasumber ahli yaitu volunteer psikolog klinis di Himpunan Psikologi Indonesia (HIMPESI) yang membantu melengkapi data penulis dalam proses penelitian perancangan tugas akhir ini.
6. Hertha Christabelle Hambalie, M.Psi., sebagai narasumber ahli yaitu psikolog klinis sekaligus *founder* dari Clarity Psychology yang

mendukung melengkapi data dalam proses penelitian pada perancangan Tugas akhir ini.

7. Teman-teman yang bersedia untuk membantu dan mendukung secara materi, fisik, dan mental selama pengerjaan Tugas Akhir.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga melalui perancangan mobile website ini bisa menjadi media yang bermanfaat dan mendukung pembaca terkait permasalahan Body Dysmorphic Disorder di kalangan remaja.

Tangerang, 3 Januari 2024



Jessie Mulia

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN MOBILE WEBSITE
TENTANG *BODY DYSMORPHIC DISORDER*
UNTUK REMAJA BERUSIA 15-21 TAHUN

Jessie Mulia

ABSTRAK

Body dysmorphic disorder (BDD) termasuk dalam DSM-5 (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) merupakan kondisi kesehatan mental di mana seseorang menghabiskan banyak waktu untuk mengkhawatirkan kekurangan pada penampilannya dan termasuk kategori gangguan kesehatan mental obsesif-kompulsif. Usia rata-rata saat individu mengalami BDD adalah usia 17-21 tahun dan lebih sering terjadi pada rentang usia 15-18 tahun. Christine M.Psi mengatakan bahwa masyarakat belum mengetahui *body dysmorphic disorder* dan merupakan hal yang wajar di masyarakat. Bila kondisi ini tidak ditangani atau dibiarkan berlangsung, *body dysmorphic disorder* (BDD) dapat berkembang menjadi gangguan lainnya seperti *anxiety disorder*, depresi dan berbagai perilaku merusak diri (*self-harm*, penyalahgunaan obat, kekerasan hingga tindakan bunuh diri). Maka dari itu, perancangan mobile website mengenai *body dysmorphic disorder* ditujukan kepada remaja usia 15-21 tahun diperlukan, agar dapat mengerti bahaya yang ditimbulkan dari gangguan ini. Dalam penelitian digunakan metode *mixed methods*, melalui wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Berdasarkan penelitian, penggunaan media interaktif sebagai media informasi dapat meningkatkan efisiensi penyampaian informasi. Desain dirancang berdasarkan metode perancangan *human centered design*. Untuk mendukung menyebarluaskan media *website*, digunakan media sekunder dengan tujuan untuk menarik perhatian terhadap *website*. Media informasi diharap dapat memberikan konten informasi yang mampu membantu target audiens.

Kata kunci: *Body Dysmorphic Disorder*, *mobile website*, interaktif

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

BODY DYSMORPHIC DISORDER MOBILE WEBSITE

DESIGN FOR ADOLESCENTS AGED 15-21 YEARS

Jessie Mulia

ABSTRACT

Body dysmorphic disorder (BDD), included in the DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders), is a mental health condition in which a person spends a lot of time worrying about defects in their appearance and is included in the category of obsessive-compulsive mental health disorder. The average age when individuals experience BDD is 17-21 years and it occurs more often in the 15-18 year age range. Christine M.Psi said that people do not yet know about body dysmorphic disorder and that it is a normal thing in society. If this condition is not treated or allowed to persist, body dysmorphic disorder (BDD) can develop into other disorders such as anxiety disorder, depression and various self-destructive behaviors (self-harm, drug abuse, violence and even suicide). Therefore, designing interactive information media about body dysmorphic disorder aimed at teenagers aged 15-21 years is necessary, in order to understand the dangers posed by this disorder. The research used mixed methods, through interviews, questionnaires, existing studies and reference studies. Based on research, the use of interactive media as an information medium can increase the efficiency of information delivery. The design was designed based on the human centered design method. To support disseminating website media, secondary media is used with the aim of attracting attention to the website. Information media is expected to provide information content that can help the target audience.

Keywords: *Body Dysmorphic Disorder, mobile website, interactive*

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	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Desain Komunikasi Visual	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.2 Prinsip Desain	13
2.1.3 Tipografi	18
2.1.4 Grid	20
2.1.5 Ilustrasi	24
2.2 Media Informasi	29
2.2.1 Media Informasi Digital	30
2.2.2 Media Digital Informasi Interaktif	30
2.2.3 Website	31
2.3 Storytelling	34
2.3.1 Digital Storytelling	34
2.3.2 Interaktivitas Digital Storytelling	34

2.3.3	Struktur Interactive Digital Storytelling.....	36
2.4	Body Dysmorphic Disorder (BDD).....	37
2.4.1	Gejala.....	38
2.4.2	Penyebab.....	39
2.4.3	Dampak.....	40
2.4.4	Penanganan.....	41
2.4.5	Body Dysmorphic Disorder dan Gangguan Emosional	42
2.4.6	Body Dysmorphic Disorder pada Remaja	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		44
3.1	Metodologi Penelitian	44
3.1.1	Metode Kualitatif	44
3.1.2	Metode Kuantitatif.....	50
3.1.3	Studi Eksisting.....	58
3.1.4	Studi Referensi	62
3.2	Metodologi Perancangan	68
3.2.1	Human Centered Design.....	68
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		73
4.1	Strategi Perancangan	73
4.1.1	Inspiration.....	73
4.1.2	Ideation	76
4.1.3	Implementation.....	123
4.2	Analisis Desain.....	138
4.2.1	Analisis Media Utama	139
4.2.2	Analisis Media Sekunder.....	148
4.3	Budgeting	153
BAB V PENUTUP.....		155
5.1	Simpulan.....	155
5.2	Saran.....	156
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN.....		xviii

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 How Could We.....	77
Tabel 4.2 Tabel Storytelling.....	113
Tabel 4.3 Roadmap Perancangan.....	138
Tabel 4.4 Budgeting Perancangan.....	153
Tabel 4.5 Biaya Perancangan Media Sekunder.....	154



DAFTAR GAMBAR

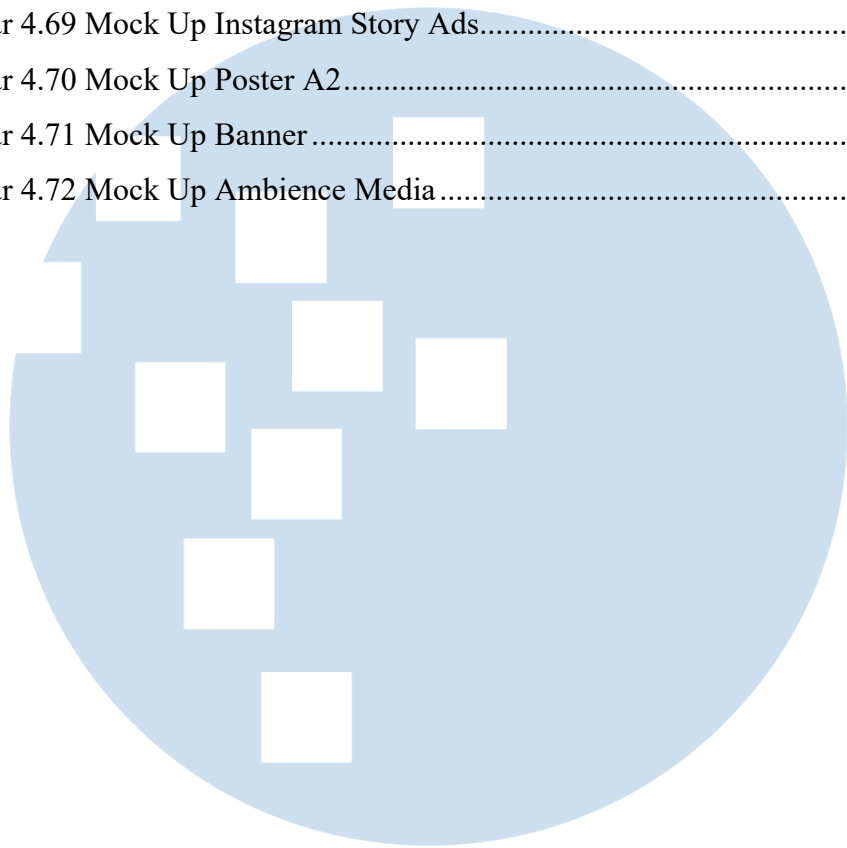
Gambar 2.1 Contoh Variasi Titik	2
Gambar 2.2 Contoh Garis Lengkung	7
Gambar 2.3 Contoh Bentuk-Bentuk.....	7
Gambar 2.4 Penggunaan Tekstur Pada Wesbite	9
Gambar 2.5 Tekstur Taktil Lukisan	10
Gambar 2.6 Roda Warna.....	10
Gambar 2.7 Roda Warna Hue	11
Gambar 2.8 Tingkat Value	12
Gambar 2.9 Tingkat Saturation	12
Gambar 2.10 Ilustrasi Simetris.....	13
Gambar 2.11 Ilustrasi Asimetris	14
Gambar 2.12 Ilustrasi dengan Keseimbang Radial	14
Gambar 2.13 Similarity Pada Ilustrasi	16
Gambar 2.14 Continuity pada Desain	16
Gambar 2.15 Proximity pada Desain	17
Gambar 2.16 Closure pada Desain.....	17
Gambar 2.17 Common Fate pada Ilustrasi.....	17
Gambar 2.18 Continuing Line pada Desain.....	18
Gambar 2.19 Anatomi Huruf Tipografi	18
Gambar 2.20 Single Columns Grid pada Main Page Website	22
Gambar 2.21 Two Columns Grid pada Website	22
Gambar 2.22 Multi Columns Grid Website	23
Gambar 2.23 Modulars Grid Website	24
Gambar 2.24 Modulars Grid Website	24
Gambar 2.25 Ilustrasi Naratif.....	25
Gambar 2.26 Ilustrasi Konseptual.....	25
Gambar 2.27 Ilustrasi Stand Alone	26
Gambar 2.28 Ilustrasi Sequential.....	26
Gambar 2.29 Ilustrasi Dekortif	27

Gambar 2.30 Tiga Bentuk Utama Karakter	27
Gambar 2.31 Gestur Perancang Karakter.....	28
Gambar 2.32 Gestur Struktur Percabangan.....	36
Gambar 2.33 Critical Story Path Structure	37
Gambar 3.1 Wawancara Bersama Christine	48
Gambar 3.2 Wawancara Bersama Hertha Christabelle Hambalie	48
Gambar 3.3 Kelompok Usia Responden.....	51
Gambar 3.4 Kelompok Pengeluaran Responden	52
Gambar 3.5 Skala Psikologi Responden Terhadap Penampilan Ideal	52
Gambar 3.6 Pola Perilaku Responden.....	53
Gambar 3.7 Pengetahuan dan Pemahaman Responden Mengenai BDD.....	54
Gambar 3.8 Sumber pengetahuan Responden	54
Gambar 3.9 Data Lingkungan Sekitar Responden.....	55
Gambar 3.10 Media Yang Digunakan Oleh Responden.....	56
Gambar 3.11 Perangkat Yang Digunakan Untuk Mengakses Informasi	56
Gambar 3.12 Faktor Responden Memilih Media.....	57
Gambar 3.13 Laman website Halodoc mengenai body dysmorphic disorder	59
Gambar 3.14 Laman website Halodoc mengenai body dysmorphic disorder	61
Gambar 3.15 Tampilan laman home website Living with OCD	63
Gambar 3.16 Tampilan laman <i>selfhelp website Living with OCD</i>	64
Gambar 3.17 Tampilan laman cerita pada <i>website storytelling The Boat</i>	65
Gambar 3.18 Tampilan laman <i>Home</i> pada <i>website storytelling The Boat</i>	65
Gambar 3.19 Visual cerita <i>Website storytelling Pierrehermenicolasbuffe</i>	66
Gambar 3.20 Interaktifitas cerita <i>Website storytelling Pierrehermenicolasbuffe</i> .	66
Gambar 3.21 Laman cerita <i>website storytelling Pierrehermenicolasbuffe</i>	67
Gambar 4.1 User Persona Perancangan	74
Gambar 4.2 User Journey.....	75
Gambar 4.3 Brand Mandatory.....	76
Gambar 4.4 Mind Map Kreatif.....	78
Gambar 4.5 Mind Map Data	85

Gambar 4.6 Site Map Perancangan.....	85
Gambar 4.7 User Flow	85
Gambar 4.8 User Flow Cerita Interaktif	87
Gambar 4.9 Wireframe Perancangan Mobile Website	89
Gambar 4.10 MoodBoard.....	90
Gambar 4.11 Warna Primer	91
Gambar 4.12 Warna Sekunder	91
Gambar 4.13 Alternatif Typeface	92
Gambar 4.14 Sketsa Logo	93
Gambar 4.15 Finalisasi logo Mind Story	93
Gambar 4.16 Referensi Perancangan Karakter	94
Gambar 4.17 Perancangan Alternatif Karakter	95
Gambar 4.18 Alternatif Gestur Karakter.....	95
Gambar 4.19 Finalisasi Perancangan Karakter	96
Gambar 4.20 Referensi Perancangan Environment	97
Gambar 4.21 Sketsa Enviroment.....	97
Gambar 4.22 Ilustrasi Environment Kamar	98
Gambar 4.23 Ruang Kaca	99
Gambar 4.24 Ilustrasi Pendukung Self-Care.....	100
Gambar 4.25 Ilustrasi Pendukung Layanan Mind Story.....	100
Gambar 4.26 Ilustrasi Pendukung Brand Mandatory.....	101
Gambar 4.27 Low Fidelity Perancangan.....	102
Gambar 4.28 Hamburger Menu dan Close	102
Gambar 4.29 Checklist dan Unchecklist Button	103
Gambar 4.30 More and Less Button	103
Gambar 4.31 Play Button.....	103
Gambar 4.32 Search Button.....	104
Gambar 4.33 Swipe Button.....	104
Gambar 4.34 Disclaimer Icon	104
Gambar 4.35 Tombol Button	105
Gambar 4.36 Grid System.....	105

Gambar 4.37 Perancangan Layout Halaman Utama	106
Gambar 4.38 Navigation Bar	108
Gambar 4.39 Layout Halaman Pelajari Lebih Lanjut	108
Gambar 4.40 Layout Halaman Tips dan Penanganan.....	110
Gambar 4.41 Layout Halaman Berbagi	111
Gambar 4.42 Layout Halaman Tentang Kami	112
Gambar 4.43 Layout Feeds Instagram	117
Gambar 4.44 Feeds Instagram.....	117
Gambar 4.45 Story Instagram	117
Gambar 4.46 Instagram Feeds Ads	118
Gambar 4.47 Website Banner	119
Gambar 4.48 Layout Perancangan Poster	120
Gambar 4.49 Perancangan Desain Sticker	121
Gambar 4.50 Prototype Website	122
Gambar 4.51 Perancangan Microanimation.....	123
Gambar 4.52 Halaman Masuk Website	129
Gambar 4.53 Halaman Memulai Permainan Cerita Interaktif	130
Gambar 4.54 Halaman Cerita Permainan Tombol Like.....	131
Gambar 4.55 Konten Halaman Pelajari Lebih Lanjut.....	131
Gambar 4.56 Penambahan Ilustrasi Cerita Interaktif.....	132
Gambar 4.57 Desain Final Halaman Perkenalan	139
Gambar 4.58 Desain Akhir Home Page	140
Gambar 4.59 Desain Akhir Halaman Informasi	141
Gambar 4.60 Desain Akhir Halaman Tips dan Penanganan dia.....	143
Gambar 4.61 Desain Akhir Halaman Berbagi	144
Gambar 4.62 Desain Akhrit Halaman Tentang Kami	144
Gambar 4.63 Desain Akhir Cerita Interaktif.....	145
Gambar 4.64 Desain Akhir Halaman FAQ	147
Gambar 4.65 Desain Akhir Halaman Tugas Mandiri dia	147
Gambar 4.66 Mock Up Instagram Feeds	148
Gambar 4.67 Mock Up Story Instagram	149

Gambar 4.68 Mock Up Feeds Ads.....	150
Gambar 4.69 Mock Up Instagram Story Ads.....	150
Gambar 4.70 Mock Up Poster A2.....	151
Gambar 4.71 Mock Up Banner.....	152
Gambar 4.72 Mock Up Ambience Media.....	153



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A BAP Bimbingan.....	ix
Lampiran B Hasil Wawancara Bersama Christine.....	xvii
Lampiran C Hasil Wawancara Bersama Herta Christabelle Hambalie	xxviii
Lampiran D Hasil Kuesioner Awal.....	xxxiv
Lampiran E Hasil Kuesioner Alpha Test	xxxix
Lampiran F Hasil Kuesioner Beta Test.....	xlvi
Lampiran G Hasil Turnitin.....	liv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA