

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI
SENSORY OVERLOAD PADA ANAK USIA 0 – 8 TAHUN
BAGI ORANG TUA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nicholas Alvado

0000051539

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

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI *SENSORY*

***OVERLOAD* PADA ANAK USIA 0 – 8 TAHUN**

BAGI ORANG TUA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Nicholas Alvado

0000051539

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nicholas Alvado

Nomor Induk Mahasiswa : 00000051539

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI
SENSORY OVERLOAD PADA ANAK USIA 0 – 8 TAHUN
BAGI ORANG TUA**

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, 14 Mei 2024



Handwritten signature of Nicholas Alvado.

Nicholas Alvado

U M M N I
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 *MOBILE WEBSITE* MENGENAI
SENSORY OVERLOAD PADA ANAK USIA 0 – 8 TAHUN
BAGI ORANG TUA**

Oleh

Nama : Nicholas Alvado
NIM : 00000051539
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



Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI *SENSORY OVERLOAD* PADA ANAK USIA 0 – 8 TAHUN BAGI ORANG TUA

Oleh

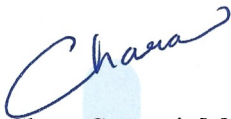
Nama : Nicholas Alvado
NIM : 00000051539
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 27 Mei 2024
Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang

Penguji



Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/L00266


Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds.
0309089201/L00691

Pembimbing


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nicholas Alvado
NIM : 00000051539
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI
SENSORY OVERLOAD PADA ANAK USIA 0 – 8 TAHUN
BAGI ORANG TUA**

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, 10 Juni 2024



Nicholas Alvado

** 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 penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Perancangan *Mobile Website* Mengenai *Sensory Overload* Pada Anak Usia 0 – 8 tahun Bagi Orang Tua". Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya 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. Christina Flora, S.Ds., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Lingkan Mangundap, S. Pd dan Katarina Ira Puspita, M. Psi, sebagai narasumber ahli yang telah bersedia untuk dilakukan wawancara dan berbagi informasi.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Harapan penulis adalah lewat perancangan *mobile website* ini orang tua akan lebih tersadarkan mengenai kondisi *sensory overload* pada anak usia dini dan menghindari kondisi *sensory overload* yang dapat terjadi sejak usia dini.

Tangerang, 14 Mei 2024



Nicholas Alvado

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI *SENSORY*

OVERLOAD PADA ANAK USIA 0 – 8 TAHUN

BAGI ORANG TUA

(Nicholas Alvado)

ABSTRAK

Sensory overload merupakan sebuah kondisi dimana otak tidak dapat memproses informasi yang ditangkap oleh salah satu atau lebih pancaindera. Kondisi inilah yang menjadi penyebab seseorang mendapat stimulasi yang berlebihan sehingga memicu perasaan yang tidak nyaman, cemas, hingga panik. *Sensory overload* ini umumnya terjadi pada anak-anak. Berdasarkan wawancara dengan psikolog bahwa pemicu *sensory overload* adalah stimulasi sensorik dari lingkungan yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pemicunya dapat meliputi suara yang sangat keras, lampu yang terlalu terang atau kondisi mental atau fisik seperti depresi, dehidrasi, atau kondisi fisik yang tidak fit atau lelah. Maka dari itu, penulis berencana untuk membuat perancangan *mobile website* untuk meningkatkan kesadaran dan mengedukasikan orang tua yang memiliki anak usia 0-8 tahun untuk mencegah atau menangani kondisi *sensory overload* pada anak-anak. Metode penelitian yang digunakan adalah *mixed method* yaitu metode kualitatif yang terdiri dari wawancara dan kuantitatif yang terdiri dari kuesioner. Metodologi perancangan yang digunakan adalah teori *Design Thinking* (IDF, 2017)

Kata kunci: Perancangan *Mobile Website*, Sensorik, Anak

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

MOBILE WEBSITE DESIGN REGARDING SENSORY

OVERLOAD IN CHILDREN AGED 0 – 8 YEARS

FOR PARENTS

(Nicholas Alvado)

ABSTRACT (English)

Sensory overload is a condition where the brain cannot process information captured by one or more of the five senses. This condition is what causes a person to receive excessive stimulation, which triggers feelings of discomfort, anxiety, and even panic. Sensory overload generally occurs in children. Based on interviews with psychologists, the trigger for sensory overload is sensory stimulation from the environment that is not appropriate to the child's developmental stage. Triggers can include very loud noises, lights that are too bright or mental or physical conditions such as depression, dehydration, or being physically unfit or tired. Therefore, the author plans to design a mobile website to increase awareness and educate parents who have children aged 0-8 years to prevent or treat sensory overload conditions in children. The research method used is a mixed method, namely a qualitative method consisting of interviews and a quantitative method consisting of questionnaires. The design methodology used is Design Thinking theory (IDF, 2017)

Keywords: Mobile Website Design, Sensory, Children

U M N
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 PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
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 Desain Komunikasi Visual.....	5
2.1.1 Desain Grafis	5
2.1.2 Elemen Desain	6
2.1.3 Prinsip Desain	20
2.1.4 <i>Grid</i>	25
2.2 Ilustrasi.....	26
2.3 Tipografi.....	31
2.4 Media Informasi	32
2.4.1 Media Informasi Digital.....	32
2.4.2 Jenis Media Digital.....	33
2.4.3 <i>Mobile Website</i>	33
2.5 Copywriting.....	35

2.5.1	Elemen Copywriting	35
2.6	User Experience	35
2.6.1	Mobile Website UX Design	36
2.7	Sensory Overload	38
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	41
3.1	Metodologi Penelitian	41
3.1.1	Metode Kualitatif	41
3.1.2	Metode Kuantitatif	46
3.1.3	Studi Eksisting	53
3.1.3	Studi Referensi	57
3.2	Metodologi Perancangan	54
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	62
4.1	Strategi Perancangan	62
4.1.1	Emphasize	61
4.1.2	Define	66
4.1.3	Ideate	66
4.1.4	Prototype	81
4.2	Analisis Alpha Test	94
4.2.1	Analisis Tipografi	95
4.2.2	Analisis Konten	96
4.2.3	Analisis Interaktivitas	97
4.2.4	Analisis Visual	97
4.2.5	Perubahan setelah Alpha Test	99
4.2.6	Analisis Beta Test	106
4.3	Budgeting	109
BAB V	PENUTUP	111
5.1	Simpulan	111
5.2	Saran	112
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN		xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Responden.....	48
Tabel 3.2 Tabel Pertanyaan mengenai <i>Sensory Overload</i>	50
Tabel 3.3 Tabel Pertanyaan mengenai media Tugas Akhir	52
Tabel 3.4 Tabel SWOT <i>Website All About Autism</i>	55
Tabel 4.1 Tabel bagian <i>Typeface</i>	95
Tabel 4.2 Tabel bagian konten.....	96
Tabel 4.3 Tabel bagian Interaktivitas	97
Tabel 4.4 Tabel bagian Visual	98
Tabel 4.5 Tabel <i>Budgeting</i>	109



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 contoh elemen bentuk geometris	7
Gambar 2.2 contoh elemen bentuk organis	8
Gambar 2.3 contoh elemen bentuk geometris, organis, dan acak.....	8
Gambar 2.4 contoh elemen ukuran	8
Gambar 2.5 contoh elemen warna	9
Gambar 2.6 <i>Hue, Saturation, and Brightness</i>	10
Gambar 2.7 <i>Monochromatic Colours</i>	10
Gambar 2.8 <i>Analogous Colours</i>	11
Gambar 2.9 <i>Complementary Colours</i>	11
Gambar 2.10 <i>Split Complementary Colours</i>	12
Gambar 2.11 <i>Double Complementary Colours</i>	12
Gambar 2.12 <i>Triadic Colours</i>	13
Gambar 2.13 Merah	14
Gambar 2.14 Kuning	14
Gambar 2.15 Oranye	15
Gambar 2.16 Hijau	16
Gambar 2.17 Biru	17
Gambar 2.18 Ungu	18
Gambar 2.19 Pink	18
Gambar 2.20 Brown	19
Gambar 2.21 Abu-abu	20
Gambar 2.22 Putih	20
Gambar 2.23 Hitam	21
Gambar 2.24 <i>Principles of Design Unity</i>	22
Gambar 2.25 <i>Principles of Design Balance</i>	22
Gambar 2.26 Jazzatlan	23
Gambar 2.27 Citroen	23
Gambar 2.28 The Principles	24
Gambar 2.29 Rocky	24
Gambar 2.30 Principles of Design Rythm	25
Gambar 2.31 Principles of Design Contrast	26
Gambar 2.32 Contoh ilustrasi tanpa kata	28
Gambar 2.33 Various Editorial Illustrations	28
Gambar 2.34 The History of Dropbox Band	29
Gambar 2.35 The Infinite Fragmented Datawaves of Oxane	29
Gambar 2.36 Toilet <i>Sign Vector</i>	30
Gambar 2.37 Sixt Advertisement in Palma de Mallorca airport	30
Gambar 2.38 Proximity	31
Gambar 2.39 Conceptual Illustration	31
Gambar 2.40 Comparison	32
Gambar 3.1 Wawancara dengan Lingkan Mangundap, S. Pd	42

Gambar 3.2 Wawancara dengan Katarina Ira Puspita, M. Psi.....	45
Gambar 3.3 <i>website</i> All About Autism.....	55
Gambar 3.4 Online Banking App	58
Gambar 3.5 <i>Mindfulness Mobile Application</i>	59
Gambar 4.1 <i>User persona 1</i>	63
Gambar 4.2 <i>User persona 2</i>	64
Gambar 4.3 <i>User Journey Scenario 1</i>	65
Gambar 4.4 <i>User scenario</i> kedua	66
Gambar 4.5 <i>Mindmapping</i>	67
Gambar 4.6 <i>Moodboard</i>	70
Gambar 4.7 <i>Montserrat Font Family</i>	71
Gambar 4.8 <i>Color Palette</i>	72
Gambar 4.9 <i>Stylescape</i>	73
Gambar 4.10 Referensi Ilustrasi	74
Gambar 4.11 Sketsa Ilustrasi	74
Gambar 4.12 Final Ilustrasi	75
Gambar 4.13 Perancangan <i>Icon</i>	76
Gambar 4.14 Perancangan Aset <i>Carousel</i>	76
Gambar 4.15 Aset di halaman Tentang Kami.....	77
Gambar 4.16 Aset di halaman Kontak Kami.....	78
Gambar 4.17 Aset di halaman Konsultasi	78
Gambar 4.18 Aset pada halaman <i>homepage</i>	79
Gambar 4.19 Aset di bagian dampak.....	79
Gambar 4.20 Aset di bagian Gejala	80
Gambar 4.21 Aset di bagian Solusi	80
Gambar 4.22 <i>Buttons Navigation</i>	81
Gambar 4.23 <i>Information Architecture</i>	82
Gambar 4.24 <i>Flowchart user</i> pertama.....	83
Gambar 4.25 <i>Flowchart user</i> kedua	83
Gambar 4.26 <i>Wireframe</i>	84
Gambar 4.27 <i>Low Fidelity</i>	84
Gambar 4.28 <i>High fidelity</i>	85
Gambar 4.29 <i>Prototyping Microinteraction</i>	85
Gambar 4.30 Animasi Konsultasi.....	86
Gambar 4.31 <i>CTA Button</i>	86
Gambar 4.32 <i>Wireframe Website Desktop</i>	87
Gambar 4.33 Tampilan <i>Homepage Website Desktop</i>	88
Gambar 4.34 Tampilan <i>Homepage Website Desktop</i>	89
Gambar 4.35 Tampilan Tentang Kami	90
Gambar 4.36 <i>Wireframe Carousel Feeds</i> ke-1	91
Gambar 4.37 <i>Wireframe Carousel Feeds</i> ke-2	91
Gambar 4.38 <i>Carousel Feeds</i> ke-1	92
Gambar 4.39 <i>Carousel Feeds</i> kedua.....	93

Gambar 4.40 Media pendukung <i>totebag</i>	94
Gambar 4.41 <i>Home Page</i>	100
Gambar 4.42 Solusi page.....	101
Gambar 4.43 Halaman Tentang kami.....	102
Gambar 4.44 Halaman Konsultasi.....	103
Gambar 4.45 Halaman Kontak kami.....	104
Gambar 4.46 Halaman Berita.....	105
Gambar 4.47 <i>Header</i>	105
Gambar 4.48 <i>Hamburger Button Menu</i>	106
Gambar 4.49 Bukti <i>Beta test</i>	107



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan	xvi
Lampiran B Transkrip Wawancara dengan Lingkan Mangundap, S. Pd	xviii
Lampiran C Transkrip Wawancara dengan Katarina Ira Puspita, M. Psi.....	xxv
Lampiran D Hasil Kuesioner	xxx
Lampiran E Hasil Turnitin.....	xxxix
Lampiran F <i>Alpha test</i>	xlv
Lampiran G Wawancara <i>Beta test</i>	liv
Lampiran H Bukti Ikut <i>Prototype Day</i>	lv

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a stylized, rounded font, with the 'U' and 'M' being significantly larger than the 'N'.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA