

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI *SCREEN TIME*
ANAK BAGI ORANG TUA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Rahuel Gabriella

0000051936

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI *SCREEN TIME*
ANAK BAGI ORANG TUA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Rahuel Gabriella

0000051936

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rahuel Gabriella
NIM : 00000051936
Program studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI *SCREEN TIME* ANAK BAGI ORANG TUA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 20 Mei 2024



Gabby

(Rahuel Gabriella)

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI *SCREEN TIME*
ANAK BAGI ORANG TUA**

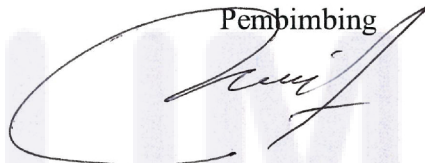
Oleh

Nama : Rahuel Gabriella
NIM : 00000051936
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



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN


Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI *SCREEN TIME*
ANAK BAGI ORANG TUA**

Oleh

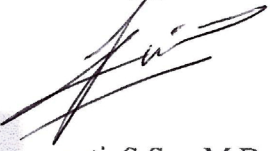
Nama : Rahuel Gabriella
NIM : 00000051936
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024
Pukul 14.30 s.d 15.15 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

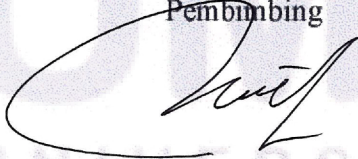
Ketua Sidang


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


Penguji


Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

Pembimbing


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahuel Gabriella
NIM : 00000051936
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Website* Mengenai *Screen Time* Anak
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 mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: Dalam proses pengajuan penerbitan ke dalam jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.

Tangerang, 27 Mei 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Rahuel Gabriella)

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

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur dipanjatkan bagi Tuhan YME yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya kepada penulis dalam menyelesaikan perancangan ini. Tidak lupa juga penulis menyampaikan rasa terima kasih yang kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyelesaian perancangan tugas akhir ini sehingga penyusunan perancangan ini terwujud dengan baik.

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. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, S.Ds., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak Galih, sebagai narasumber dari pihak orang tua.
6. Ibu Maria Jesica A.S, sebagai narasumber dari bidang psikolog anak.
7. Ibu Erni S. Harsono, sebagai narasumber dari bidang optometri.
8. William, sebagai narasumber *website expert*.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini memberikan kontribusi yang berarti bagi bidangnya, menginspirasi orang lain, memberi dorongan yang lebih mendalam tentang subjek ini, dan bermanfaat bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Rahuel Gabriella)

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI *SCREEN TIME*

ANAK BAGI ORANG TUA

(Rahuel Gabriella)

ABSTRAK

Kesehatan mata anak merupakan aspek penting dalam perkembangan dan kesejahteraan anak. Penggunaan layar digital yang berlebihan pada anak-anak menyebabkan peningkatan gangguan penglihatan, salah satunya miopia. Hal ini disebabkan oleh pemahaman orang tua mengenai *screen time anak* masih sangat kurang. Fenomena *Myopia Boom* menjadi salah satu bukti nyata kurangnya peran orang tua dalam menjaga penggunaan layar digital. Kebanyakan orang tua menyelesaikan masalah anaknya dengan memberikan gawai, tetapi mereka juga tidak memberikan batasan atau tidak tahu batasan saat mereka memberikan gawai kepada anak mereka, padahal hal tersebut merupakan salah satu faktor pencetus *Myopia Boom*. Oleh karena itu, penting merancang media informasi yang efektif agar orang tua dapat memahami dengan baik pentingnya menjaga kesehatan mata. Menggunakan metodologi *Design Thinking*, penulis merancang suatu *website* yang dapat membantu orang tua mengenai *screen time* anak. Penelitian tentang pembatasan *screen time* menunjukkan dampak negatif penggunaan gawai berlebihan pada anak-anak. Orang tua harus menjadi contoh teladan dalam penggunaan teknologi. *Website* yang dirancang penulis menyediakan informasi relevan dan praktis melalui artikel, panduan, dan konseling yang dapat membantu orang tua mengatur *screen time* anak dengan efektif.

Kata kunci: layar digital, *screen time*, orang tua, anak, media

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

WEBSITE DESIGN ABOUT CHILDREN'S SCREEN TIME FOR PARENTS

(Rahuel Gabriella)

ABSTRACT (English)

Children's eye health is an important aspect of their development and well-being. Excessive use of digital screens by children has led to an increase in vision problems, one of which is myopia. This is due to the lack of parental understanding regarding children's screen time. The phenomenon of the Myopia Boom is concrete evidence of the lack of parental involvement in regulating digital screen use. Many parents solve their children's problems by giving them gadgets, but they neither set limits nor know the boundaries when giving gadgets to their children, even though this is one of the factors contributing to the Myopia Boom. Therefore, it is important to design effective information media so that parents can fully understand the importance of maintaining eye health. Using the Design Thinking methodology, the author designed a website that can help parents manage their children's screen time. Research on screen time limitation shows the negative impact of excessive gadget use on children. Parents must lead by example in the use of technology. The website designed by the author provides relevant and practical information through articles, guides, and counseling that can help parents effectively manage their children's screen time.

Keywords: *digital screen, screen time, parents, child, media*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
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.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	6
2.1.1 Desain Informasi.....	6
2.1.2 Desain Informasi yang Baik.....	6
2.2 Desain Grafis	7
2.2.1 Prinsip Dasar Desain Grafis.....	8
2.2.2 Elemen Dasar Desain Grafis.....	15
2.3 Media Informasi.....	22
2.3.1 Media Informasi berbasis Interaktif.....	23
2.4 Interaksi.....	23
2.4.1 Interaktivitas	24
2.5 <i>Website</i>	24
2.5.1 <i>UI</i>	27

2.5.2	<i>UX</i>	32
2.6	<i>Screen Time</i>	33
2.7	Dampak Negatif <i>Screen Time</i> Berlebihan.....	34
2.7.1	Psikologis.....	35
2.7.2	Fisik.....	35
2.8	Mata.....	36
2.8.1	<i>Myopia Boom</i>	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		38
3.1	Metodologi Penelitian.....	38
3.1.1	Metode Kualitatif	38
3.1.2	Metode Kuantitatif.....	47
3.2	Metodologi Perancangan.....	52
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		55
4.1	Strategi Perancangan.....	55
4.1.1	<i>Emphatize</i>	55
4.1.2	<i>Define</i>	57
4.1.3	<i>Ideate</i>	65
4.1.4	<i>Prototype</i>	74
4.1.5	<i>Test</i>	76
4.2	Analisis Perancangan.....	77
4.2.1	Analisis <i>Alpha Test</i>	78
4.2.2	Analisis Desain Media Sosial	81
4.2.3	Analisis Desain Poster.....	81
4.2.4	Analisis Desain Web Banner.....	82
4.2.5	Analisis Desain <i>T-shirt</i>	83
4.2.6	Analisis Desain <i>Pin</i>	83
4.2.7	Analisis Desain Amplop dan Kartu Nama.....	84
4.3	<i>Beta Test</i>	84
4.4	<i>Budgeting</i>	87
BAB V PENUTUP		90
5.1	Simpulan	90
5.2	Saran	91

DAFTAR PUSTAKA..... xvii
LAMPIRAN..... xxiii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Big Idea</i>	58
Tabel 4.2 <i>Problem List and Future App</i>	65
Tabel 4.3 <i>Fitur</i>	67
Tabel 4.4 Hasil Tabel UEQ.....	85
Tabel 4.5 <i>Budgeting</i>	88



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kesatuan	8
Gambar 2.2 Keseimbangan	9
Gambar 2.3 Proporsi	9
Gambar 2.4 Irama.....	9
Gambar 2.5 Dominasi	10
Gambar 2.6 <i>Display Aspect Ratios</i>	10
Gambar 2.7 Jenis <i>Grid</i>	11
Gambar 2.8 <i>Old Style Typography</i>	12
Gambar 2.9 <i>Transitional Typography</i>	12
Gambar 2.10 <i>Modern Typography</i>	13
Gambar 2.11 <i>Slab Serif Typography</i>	13
Gambar 2.12 <i>Sans Serif Typography</i>	13
Gambar 2.13 <i>Black Letter Typography</i>	14
Gambar 2.14 <i>Script Typography</i>	14
Gambar 2.15 <i>Display Typography</i>	15
Gambar 2.16 Garis	15
Gambar 2.17 Bentuk	16
Gambar 2.18 Warna	16
Gambar 2.19 Warna Primer	17
Gambar 2.20 Warna Sekunder	17
Gambar 2.21 Warna Tersier.....	18
Gambar 2.22 Warna Hangat dan Warna Dingin	18
Gambar 2.23 <i>Tints, Tone, Shades</i>	19
Gambar 2.24 <i>Hue, Saturation, dan Value</i>	20
Gambar 2.25 HSV dan HSL	21
Gambar 2.26 Tekstur.....	22
Gambar 2.27 Anatomi <i>Website</i>	25
Gambar 2.28 <i>Left-column Navigation</i>	26
Gambar 2.29 <i>Right-column Navigation</i>	27
Gambar 2.30 <i>Three-column Navigation</i>	27
Gambar 2.31 <i>User Interface</i>	28
Gambar 2.32 <i>User Experience</i>	32
Gambar 3.1 Wawancara kepada orang tua.....	39

Gambar 3.2 Wawancara kepada psikolog anak.....	40
Gambar 3.3 Wawancara kepada optometris.....	42
Gambar 3.4 Wawancara kepada <i>website expert</i>	43
Gambar 3.5 <i>Focus Group Discussion</i>	44
Gambar 3.6 <i>Website School of Parenting</i>	45
Gambar 3.7 <i>Website Babycenter</i>	47
Gambar 3.8 Data jenis kelamin.....	48
Gambar 3.9 Usia orang tua dan usia anak.....	48
Gambar 3.10 Data pendidikan terakhir	48
Gambar 3.11 <i>Myopia Boom</i>	49
Gambar 3.12 Tingkat pengetahuan terhadap <i>Myopia Boom</i>	49
Gambar 3.13 Intensitas penggunaan layar digital pada anak.....	49
Gambar 3.14 Kesadaran pentingnya pembatasan <i>screen time</i>	50
Gambar 3.15 Tingkat khawatir orang tua	50
Gambar 3.16 Intensitas pembatasan yang dilakukan	50
Gambar 3.17 Tingkat pengetahuan cara membatasi <i>screen time</i>	51
Gambar 3.18 Kendala orang tua	51
Gambar 3.19 Tingkat kebutuhan akan media informasi	51
Gambar 3.20 Media yang sering digunakan	52
Gambar 3. 21 <i>Design Thinking</i>	52
Gambar 4.1 Mindmap	57
Gambar 4.2 <i>User Persona</i>	60
Gambar 4.3 <i>Moodboard Kreatif</i>	61
Gambar 4.4 <i>Moodboard Gambar</i>	62
Gambar 4.5 <i>Moodboard Typeface</i>	62
Gambar 4.6 <i>User Journey</i>	63
Gambar 4.7 <i>Information Architechure</i>	69
Gambar 4.8 <i>User Flow</i>	70
Gambar 4.9 Sketsa	72
Gambar 4.10 <i>Key Visual</i>	73
Gambar 4.11 <i>Grid</i>	73
Gambar 4.12 <i>Low Fidelity</i>	74
Gambar 4.13 <i>Low Fidelity Wireframe</i>	75
Gambar 4.14 <i>High Fidelity</i>	75

Gambar 4.15 <i>Homepage</i>	77
Gambar 4.16 Hasil <i>Alpha Test 1</i>	78
Gambar 4.17 Hasil <i>Alpha Test 2</i>	78
Gambar 4.18 <i>Before After Homepage</i>	79
Gambar 4.19 <i>Before After Artikel</i>	79
Gambar 4.20 <i>Before After Konseling</i>	80
Gambar 4.21 <i>Before After Subscription</i>	80
Gambar 4.22 <i>Before After About</i>	81
Gambar 4.23 Media Sekunder 1	81
Gambar 4.24 Media Sekunder 2	82
Gambar 4.25 Media Sekunder 3	83
Gambar 4.26 Media Sekunder 4	83
Gambar 4.27 Media Sekunder 5	84
Gambar 4.28 Media Sekunder 6	85
Gambar 4.29 Hasil Diagram UEQ	86



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form BAP	xxiii
Lampiran B Transkrip	xxv
Lampiran C Hasil Kuesioner Penelitian.....	xxxiv
Lampiran D Hasil Turnitin.....	1xxii
Lampiran E Hasil Karya.....	1xxiii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA