

**PERANCANGAN *WEBSITE STORYTELLING* INTERAKTIF
MENGENAI KETERGANTUNGAN EMOSIONAL PADA
PASANGAN UNTUK DEWASA MUDA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Irene Priscilla Giovanna
00000053798**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *WEBSITE STORYTELLING* INTERAKTIF
MENGENAI KETERGANTUNGAN EMOSIONAL PADA
PASANGAN UNTUK DEWASA MUDA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain

Irene Priscilla Giovanna

00000053798

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Irene Priscilla Giovanna
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053798
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir/~~Laporan Magang/~~
~~MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN WEBSITE STORYTELLING INTERAKTIF MENGENAI
KETERGANTUNGAN EMOSIONAL PADA
PASANGAN UNTUK DEWASA MUDA**

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 penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, 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, 6 Januari 2025



(Irene Priscilla Giovanna)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *WEBSITE STORYTELLING* INTERAKTIF MENGENAI
KETERGANTUNGAN EMOSIONAL PADA
PASANGAN UNTUK DEWASA MUDA**

Oleh

Nama Lengkap : Irene Priscilla Giovanna
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053798
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

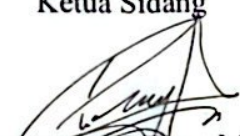
Telah diujikan pada hari Senin, 6 Januari 2025

Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan

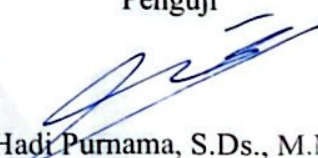
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

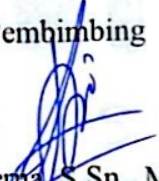
Ketua Sidang


Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482

Penguji


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Irene Priscilla Giovanna
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053798
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN WEBSITE
STORYTELLING INTERAKTIF
MENGENAI KETERGANTUNGAN
EMOSIONAL PADA PASANGAN
UNTUK DEWASA MUDA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 6 Januari 2025



(Irene Priscilla Giovanna)

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan rahmatnya sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Perancangan *Website Storytelling* Interaktif Mengenai Ketergantungan Emosional pada Pasangan untuk Dewasa Muda." Ketergantungan emosional adalah isu yang seringkali penulis temukan di lingkungan sekitar. Penulis menyadari bahwa banyak remaja mengalami ketergantungan emosional pada pasangannya, yang dapat berdampak negatif pada kesehatan mental mereka.

Selama melakukan riset mengenai ketergantungan emosional, penulis menemukan bahwa masalah ini sering kali diabaikan atau dianggap sebagai bagian normal dari suatu hubungan, padahal dampaknya bisa sangat merugikan bagi perkembangan pribadi dan sosial mereka. Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai ketergantungan emosional pada pasangan, serta memberikan solusi dan langkah-langkah preventif bagi remaja yang mungkin sedang mengalami kondisi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang – orang yang telah berkontribusi dalam perancangan tugas akhir ini:

1. Dr. Andrey Andoko, 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., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman – teman saya yang telah mendukung dan mengerjakan tugas akhir bersama – sama.
7. Narasumber – narasumber yang telah menyediakan waktu dan kesediaan untuk membantu selama proses penelitian untuk perancangan tugas akhir.

Penulis berharap perancangan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi yang berarti dalam upaya meningkatkan kesejahteraan emosional remaja di Indonesia.

Tangerang, 6 Januari 2025



(Irene Priscilla Giovanna)



PERANCANGAN *WEBSITE STORYTELLING* INTERAKTIF MENGENAI KETERGANTUNGAN EMOSIONAL PADA PASANGAN UNTUK DEWASA MUDA

(Irene Priscilla Giovanna)

ABSTRAK

Ketergantungan emosional pada pasangan, khususnya di kalangan dewasa muda, menjadi isu yang semakin penting dan relevan dalam konteks hubungan interpersonal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *website storytelling* interaktif yang ditujukan bagi perempuan dewasa muda berusia 18-25 tahun di Jakarta, guna meningkatkan pemahaman mereka tentang ketergantungan emosional. Ketergantungan emosional diketahui berdampak negatif pada kesehatan mental dan kesejahteraan individu, namun informasi mengenai topik ini masih terbatas serta kurang menarik bagi target audiens yang lebih muda. Untuk mengatasi hal ini, pendekatan *Human-Centered Design* digunakan dalam proses perancangan, dengan mengutamakan kebutuhan dan preferensi pengguna. Data dikumpulkan melalui berbagai metode seperti studi literatur, wawancara, *focus group discussion*, kuesioner, studi referensi, dan analisis media eksisting. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *storytelling* interaktif terbukti efektif dalam menyampaikan informasi yang kompleks, seperti ketergantungan emosional. *Website* yang dirancang tidak hanya menyediakan informasi yang terstruktur mengenai tanda-tanda dan penyebab ketergantungan emosional, tetapi juga menawarkan langkah-langkah yang dapat diambil untuk mengatasi permasalahan ini, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi target audiens.

Kata kunci: Ketergantungan Emosional, *storytelling*, interaktif, *website*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**DESIGNING AN INTERACTIVE STORYTELLING WEBSITE
ABOUT EMOTIONAL DEPENDENCY ON PARTNER FOR
EMERGING ADULTHOOD**

(Irene Priscilla Giovanna)

ABSTRACT

Emotional dependency on a partner, especially among emerging adulthood, is becoming an increasingly important and relevant issue in the context of interpersonal relationships. This research aims to design an interactive storytelling website aimed at young adult women aged 18-25 in Jakarta, to increase their understanding of emotional dependency. Emotional dependency is known to have a negative impact on an individual's mental health and well-being, yet information on the topic is limited and unappealing to younger target audiences. To address this, a Human-Centered Design approach was used in the design process, prioritizing user needs and preferences. Data was collected through various methods such as literature studies, interviews, focus group discussions, questionnaires, reference studies, and analysis of existing media. The results showed that the use of interactive storytelling proved effective in conveying complex information, such as emotional dependency. The designed website not only provides structured information on the signs and causes of emotional dependence, but also offers steps that can be taken to overcome this problem, so it is expected to make a positive contribution to the target audience.

Keywords: *Emotional Dependency, storytelling, interactive, website*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Website	5
2.1.1 Manfaat Website	5
2.1.2 Jenis – Jenis Website	5
2.1.3 Anatomi Website	6
2.1.4 User Interface (UI).....	11
2.1.4.1 Prinsip UI	11
2.1.4.2 Elemen UI.....	15
2.1.5 User Experience (UX)	29
2.1.5.1 Elemen UX	29
2.1.5.2 Fitt’s Law	30
2.1.5.3 Miller’s Law	31
2.1.5.4 User Persona.....	31
2.1.5.5 User Journey.....	32

2.1.5.6 <i>Information Architecture</i>	33
2.1.5.7 <i>Site Map</i>	33
2.1.5.8 <i>Flow Chart</i>	34
2.1.5.9 <i>Prototyping</i>	34
2.2 <i>Interactive Storytelling</i>	36
2.2.1 <i>Interaktivitas</i>	36
2.2.2 <i>Narrative</i>	36
2.2.3 <i>Unsur Storytelling</i>	37
2.3.1.1 <i>Karakter</i>	37
2.3.1.2 <i>Konflik</i>	37
2.3.1.3 <i>Setting</i>	37
2.3.1.4 <i>Plot</i>	37
2.3 <i>Ketergantungan Emosional</i>	39
2.3.1 <i>Karakteristik</i>	39
2.3.2 <i>Penyebab</i>	42
2.3.3 <i>Dampak</i>	43
2.3.4 <i>Pencegahan</i>	43
2.3.5 <i>Penanganan</i>	45
2.4 <i>Penelitian yang Relevan</i>	46
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	50
3.1 <i>Subjek Perancangan</i>	50
3.2 <i>Metode dan Prosedur Perancangan</i>	52
3.3 <i>Teknik dan Prosedur Perancangan</i>	55
3.3.1 <i>Wawancara</i>	55
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	59
3.3.3 <i>Kuesioner</i>	60
3.3.4 <i>Studi Eksisting</i>	62
3.3.5 <i>Studi Referensi</i>	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	64
4.1 <i>Hasil Perancangan</i>	64
4.1.1 <i>Inspiration</i>	64
4.1.1.1 <i>Define Your Audience</i>	64

4.1.1.2 Interview	77
4.1.1.3 Group Interview	84
4.1.1.4 Secondary Research	90
4.1.1.5 Brand Mandatory	100
4.1.2 Ideation	101
4.1.2.1 Brainstorming	101
4.1.2.2 Big Idea & Tone of Voice	103
4.1.2.3 Nama & Tagline Website	105
4.1.2.4 Sitemap dan Flowchart	107
4.1.2.5 Cerita Interaktif	109
4.1.2.6 Wireframe	111
4.1.2.7 Get Visual	112
4.1.2.8 Prototyping	147
4.1.3 Implementation	148
4.1.3.1 Testing	148
4.1.3.2 Keep Iterating	156
4.1.3.3 Roadmap	160
4.1.4 Kesimpulan Perancangan	161
4.2 Pembahasan Perancangan	162
4.2.1 Analisis Beta Test	162
4.2.2 Analisis Website	169
4.2.2.1 Analisis Layout Navigation Menu	148
4.2.2.2 Analisis Layout Footer	148
4.2.2.3 Analisis Layout Home	148
4.2.2.4 Analisis Layout Learn More	148
4.2.2.5 Analisis Layout Jurnal Harian	148
4.2.2.6 Analisis Layout Forum	148
4.2.2.7 Analisis Layout Kontak	148
4.2.2.8 Analisis Layout Cerita Interaktif	148
4.2.2.9 Analisis Layout Asesmen Tanpa Cerita	148
4.2.2.10 Analisis Layout Hasil Asesmen	148
4.2.2.11 Analisis Layout Login	148

4.2.3 Analisis Instagram Feeds.....	185
4.2.4 Analisis Instagram Story.....	186
4.2.5 Analisis Social Media Ads	187
4.2.6 Analisis Web Banner	188
4.2.7 Analisis Poster	189
4.2.8 Design System.....	191
4.2.9 Anggaran.....	191
BAB V PENUTUP.....	194
5.1 Simpulan	194
5.2 Saran	195
DAFTAR PUSTAKA.....	198
LAMPIRAN.....	204



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	47
Tabel 4.1 Demografis Responden	66
Tabel 4.2 Tabel SWOT Studi Eksisting	93
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	127
Tabel 4.4 Interpretasi Skor Skala Likert	149
Tabel 4.5 Analisis Konten <i>Alpha Test</i>	150
Tabel 4.6 Analisis Visual <i>Alpha Test</i>	152
Tabel 4.7 Analisis <i>User Experience Alpha Test</i>	154
Tabel 4.8 Tabel <i>Timeline Media</i>	161
Tabel 4.9 Interpretasi Skor Skala Likert <i>Beta Test</i>	163
Tabel 4.10 Analisis Konten <i>Beta Test</i>	164
Tabel 4.11 Analisis Visual <i>Beta Test</i>	166
Tabel 4.12 Analisis <i>User Experience Beta Test</i>	168
Tabel 4.13 Anggaran	192



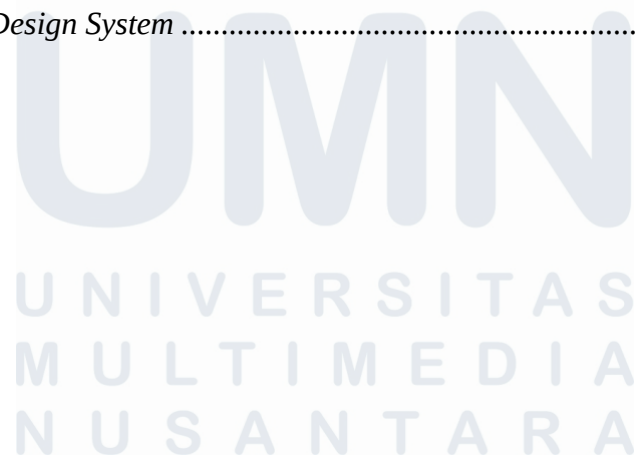
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Web Page Anatomy</i>	7
Gambar 2.2 <i>Containing Block</i>	7
Gambar 2.3 Contoh <i>Logo Placement</i> pada Website	8
Gambar 2.4 Contoh <i>Mobile Webpage Navigation</i>	9
Gambar 2.5 Contoh Konten Website <i>Culturally Connected</i>	9
Gambar 2.6 Contoh Footer <i>Blue Fountain Media</i>	10
Gambar 2.7 Contoh <i>Whitespace</i> pada Website <i>Apple</i>	10
Gambar 2.8 Contoh <i>Icon</i> pada Website.....	15
Gambar 2.9 <i>Element Sizing</i>	16
Gambar 2.10 Model warna <i>RGB</i>	16
Gambar 2.11 <i>Layout Website</i>	17
Gambar 2.12 <i>Sequence</i>	17
Gambar 2.13 <i>Emphasis</i>	18
Gambar 2.14 <i>Balance</i>	19
Gambar 2.15 <i>Unity</i>	20
Gambar 2.16 <i>Typography in Web Design</i>	20
Gambar 2.17 <i>Hierarchy</i>	21
Gambar 2.18 <i>Mobile Web Menu</i>	22
Gambar 2.19 <i>Call To Action</i>	23
Gambar 2.20 <i>Search Bar</i>	23
Gambar 2.21 <i>Loading Bar</i>	24
Gambar 2.22 <i>Progress Bar</i>	24
Gambar 2.24 <i>Date Picker</i>	25
Gambar 2.25 <i>Checkbox</i>	26
Gambar 2.26 <i>Dropdown list</i>	26
Gambar 2.27 <i>Sequential Illustration</i>	27
Gambar 2.28 Elemen UX.....	29
Gambar 2.29 <i>Fitt's Law</i>	30
Gambar 2.30 <i>Miller's Law</i>	31
Gambar 2.31 <i>User Persona</i>	32
Gambar 2.32 <i>User Journey</i>	32
Gambar 2.33 <i>Information Architecture</i>	33
Gambar 2.34 <i>Sitemap</i>	33
Gambar 2.35 <i>Flowchart</i>	34
Gambar 2.36 <i>Low Fidelity Wireframe</i>	35
Gambar 2.37 <i>High Fidelity Prototype</i>	35
Gambar 2.38 Piramida Freytag	38
Gambar 2.39 <i>Attachment Security Enhancement Model (ASEM)</i>	44

Gambar 4.1 Pengetahuan terhadap Ketergantungan Emosional	67
Gambar 4.2 Sumber Responden Mendengar Ketergantungan Emosional	67
Gambar 4.3 Skala Pemahaman Ketergantungan Emosional	68
Gambar 4.4 Skala Ketergantungan Emosional Pada Pasangan	68
Gambar 4.5 Penyebab Ketergantungan Emosional	69
Gambar 4.6 Cara Mengatasi Ketergantungan Emosional	70
Gambar 4.7 Media Informasi Ketergantungan Emosional	71
Gambar 4.8 Kelengkapan Media	72
Gambar 4.9 Tampilan Visual dan Interaktivitas Media	72
Gambar 4.10 Faktor Pertimbangan Pemilihan Media	73
Gambar 4.11 Skala Minat terhadap <i>Storytelling</i>	73
Gambar 4.12 Skala Setuju terhadap Solusi	74
Gambar 4.13 <i>User Persona</i>	75
Gambar 4.14 <i>User Journey</i>	76
Gambar 4.15 <i>Empathy Map</i>	74
Gambar 4.16 Wawancara bersama Fiona Valentina Damanik, M.Psi.	78
Gambar 4.17 Wawancara bersama Aldan Fatu Rahman, S.Ds.	81
Gambar 4.18 <i>Focus Group Discussion</i>	85
Gambar 4.19 Halaman Depan <i>Website C2Care</i>	87
Gambar 4.20 Artikel <i>Website C2Care</i>	91
Gambar 4.21 <i>CTA Website C2Care</i>	91
Gambar 4.22 Fitur <i>Live Chat Website C2Care</i>	92
Gambar 4.23 <i>Landing Page Website Culturally Connected</i>	92
Gambar 4.24 Animasi <i>Website Culturally Connected</i>	95
Gambar 4.25 Penggunaan Ikon <i>Website Culturally Connected</i>	95
Gambar 4.26 <i>Landing Page Website Violence Conjugale</i>	96
Gambar 4.27 Percakapan Teks <i>Website Violence Conjugale</i>	97
Gambar 4.28 Percakapan Teks <i>Website Violence Conjugale</i>	97
Gambar 4.29 <i>Call To Action Website Violence Conjugale</i>	98
Gambar 4.30 <i>Storytelling Website (Un)Trafficked</i>	99
Gambar 4.31 Opsi Pilihan dalam <i>Website (Un)Trafficked</i>	99
Gambar 4.32 Logo <i>Brand Mandatory dr.Love</i>	100
Gambar 4.33 <i>Mind Map</i>	101
Gambar 4.34 <i>Sitemap</i>	107
Gambar 4.35 <i>Flowchart</i>	108
Gambar 4.36 Alur Cerita Interaktif	110
Gambar 4.37 <i>Wireframe</i>	112
Gambar 4.38 <i>Moodboard</i>	113
Gambar 4.39 <i>Stylescape Website</i>	114
Gambar 4.40 <i>Stylescape Ilustrasi</i>	115

Gambar 4.41 Warna Primer	116
Gambar 4.42 Warna Sekunder	116
Gambar 4.43 Alternatif <i>Typeface</i>	117
Gambar 4.44 Sketsa Alternatif Logo	119
Gambar 4.45 Finalisasi Logo	119
Gambar 4.46 Referensi Karakter.....	120
Gambar 4.47 Sketsa Karakter	121
Gambar 4.48 Finalisasi Karakter.....	122
Gambar 4.49 Gestur dan Ekspresi Karakter Felice	122
Gambar 4.50 Karakter Pendukung	123
Gambar 4.51 Referensi <i>Environment</i>	124
Gambar 4.52 <i>Environment</i> Kamar Tidur	124
Gambar 4.53 <i>Environment</i> Ruang Tamu	125
Gambar 4.54 <i>Environment</i> Kafe	125
Gambar 4.55 <i>Environment</i> Kendaraan	126
Gambar 4.56 Implementasi <i>Environment</i>	126
Gambar 4.57 Ikon <i>Hamburger Menu, Back, Exit</i>	132
Gambar 4.58 Ikon	133
Gambar 4.59 <i>Button More dan Less</i>	133
Gambar 4.60 <i>Button</i>	134
Gambar 4.61 <i>Text Field</i>	134
Gambar 4.62 <i>Radio Button</i>	135
Gambar 4.63 <i>Progress Bar</i>	135
Gambar 4.64 <i>Grid System</i>	136
Gambar 4.65 <i>Navigation Menu</i>	137
Gambar 4.66 Halaman Menu Utama	137
Gambar 4.67 Halaman <i>Learn More</i>	138
Gambar 4.68 Halaman Jurnal.....	138
Gambar 4.69 Halaman Input Jurnal	139
Gambar 4.70 Halaman Forum.....	139
Gambar 4.71 Halaman Kontak.....	140
Gambar 4.72 <i>Mockup High Fidelity</i>	140
Gambar 4.73 <i>High Fidelity</i> Cerita Interaktif.....	141
Gambar 4.74 <i>High Fidelity</i> Dekstop Website.....	142
Gambar 4.75 <i>Feeds Instagram</i>	143
Gambar 4.76 <i>Story Instagram</i>	144
Gambar 4.77 <i>Social Media Ads</i>	145
Gambar 4.78 <i>Web Banner</i>	145
Gambar 4.79 <i>Mockup Web Banner</i>	146
Gambar 4.80 Poster.....	146

Gambar 4.81 <i>Prototype Website</i>	147
Gambar 4.82 Perancangan <i>Microanimation</i>	148
Gambar 4.83 Perbaikan Keterbacaan Teks	156
Gambar 4.84 Penambahan Tombol Kembali	157
Gambar 4.85 Penambahan <i>Progress Bar</i>	158
Gambar 4.86 Instruksi Membuka Album Foto	159
Gambar 4.87 Perbaikan Pilihan Pertanyaan	160
Gambar 4.88 Desain Akhir <i>Navigation Menu</i>	170
Gambar 4.89 Desain Akhir <i>Footer</i>	171
Gambar 4.90 Desain Akhir <i>Home</i>	172
Gambar 4.91 Desain Akhir <i>Learn More</i>	174
Gambar 4.92 Desain Akhir Jurnal Harian	176
Gambar 4.93 Desain Akhir Forum	177
Gambar 4.94 Desain Akhir Kontak	179
Gambar 4.95 Desain Akhir Cerita Interaktif	180
Gambar 4.96 Desain Akhir Asesmen Tanpa Cerita	182
Gambar 4.97 Desain Akhir Hasil Asesmen	183
Gambar 4.98 Desain Akhir <i>Login</i>	184
Gambar 4.99 Desain Akhir Instagram <i>Feeds</i>	185
Gambar 4.100 Desain Akhir Instagram <i>Story</i>	186
Gambar 4. Desain Akhir <i>Social Media Ads</i>	187
Gambar 4.102 Desain Akhir <i>Web Banner</i>	188
Gambar 4.103 Desain Akhir Poster	190
Gambar 4.104 <i>Design System</i>	191



DAFTAR LAMPIRAN

Hasil Presentase Turnitin	201
Lampiran Form Bimbingan	203
Lampiran Non-Disclosure Agreement	207
Lampiran Hasil Kuesioner	215
Lampiran Transkrip Wawancara 1.....	233
Lampiran Transkrip Wawancara 2.....	245
Lampiran Transkrip Focus Group Discussion	254

