

**PERANCANGAN *WEBSITE* TATA CARA MEMBIMBING
ANAK DALAM MENONTON**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Leonard Dicklou Atmadja
00000055204**

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* TATA CARA MEMBIMBING
ANAK DALAM MENONTON**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Leonard Dicklou Atmadja

00000055204

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 : Leonard Dicklou Atmadja

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055204

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *WEBSITE* TATA CARA MEMBIMBING ANAK

DALAM MENONTON

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, 16 Juni 2025



Leonard Dicklou Atmadja

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *WEBSITE* TATA CARA MEMBIMBING ANAK
DALAM MENONTON**

Oleh

Nama Lengkap : Leonard Dicklou Atmadja

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055204

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025

Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049

Penguji



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/ 038953

Pembimbing



Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/ 023959

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 : Leonard Dicklou Atmadja
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055204
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE* TATA
MEMBIMBING ANAK DALAM
MENONTON

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, 16 Juni 2025


Leonard Dicklou Atmadja

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa penulis haturkan sebesar-besarnya karena terselesaikannya tugas akhir dengan judul Perancangan *Website* Tata Cara Membimbing Anak dalam Menonton. Penulis turut mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah mendampingi penulis dalam menyelesaikan laporan ini, yaitu:

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. Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman-teman penulis, baik teman dalam satu kelompok bimbingan tugas akhir, teman kuliah, teman dari UKM GDC UMN, dan teman sepermainan, yang telah memberikan penulis dukungan emosional sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap, laporan ini dapat menjadi bahan pelajaran bagi akademisi pada kesempatan yang akan mendatang. Semua temuan dan evaluasi pada laporan ini diharapkan mampu menambah referensi dalam penulisan laporan berikutnya. Semoga laporan ini dapat memberikan inspirasi di masa depan.

Tangerang, 16 Juni 2025



Leonard Dicklou Atmadja

PERANCANGAN *WEBSITE* TATA CARA MEMBIMBING

ANAK DALAM MENONTON

Leonard Dicklou Atmadja

ABSTRAK

Dewasa ini, minat anak-anak dalam menonton konten audio visual cukup tinggi. Banyak anak-anak yang dapat dengan bebas mengakses video melalui internet. Menurut UNICEF, 80% anak-anak Indonesia mengakses internet untuk menonton film atau konten video lain. Meskipun demikian, orang tua tidak mendampingi anaknya dalam menonton secara tepat. Padahal, membiarkan anak menonton tanpa pendampingan yang layak dapat menyebabkan berbagai efek negatif, misalnya anak-anak meniru adegan yang berbahaya atau tidak pantas dari film. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk menciptakan website mengenai media informasi tata cara membimbing anak dalam menonton. Perancangan media informasi menggunakan metode *Human-Centered Design* yang diciptakan oleh IDEO. Adapun *Human-Centered Design* terdiri atas tiga tahap, yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Berdasarkan metode tersebut, penulis perlu mendapatkan konteks permasalahan terkait dengan tata cara orang tua membimbing anak dalam menonton sebelum dapat mengerjakan solusi desain. Adapun untuk dapat mengetahui kondisi dan konteks permasalahan, penulis melakukan pengumpulan data yang menggunakan teknik kuesioner, wawancara, dan *focus group discussion*. Hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu perancangan *website* tata cara membimbing anak dalam menonton.

Kata kunci: bimbingan menonton, film, media informasi, *website*

DESIGNING WEBSITE ABOUT THE PROPER WAYS TO GUIDE CHILDREN WATCHING SHOWS

Leonard Dicklou Atmadja

ABSTRACT (English)

Nowadays, children's desire to watch audio visual content are quite high. Many children are watching video online. UNICEF stated 80% of Indonesian kids using internet to watching movie or other video content. Nevertheless, parents are not guide their children watching correctly. Whereas, let the children to watch without proper supervision can cause many bad impact, such as imitate improper or dangerous act from a scene. Stemming from those findings, writer challenged to designing a website of information media about proper ways to guide children watching shows. To design the campaign, writer uses Human-Centered Design methode, which was initiated by IDEO. The Human-Centered Design methode are consist of three steps: inspiration, ideation, and implementation. Based on that methode, writer needs to get the context of the problem, about the proper ways to guide children watching shows, before starts working on design solutions. To know the problem's situation and context, writer gathering several data that use some technique such as questionnaire, interview, and focus group discussion. The result of this process is a mobile website about the proper ways to guide children watching shows.

Keywords: *watching guidelines, film, information media, website*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Media Interaktif	4
2.1.1 Jenis Media Interaktif	4
2.1.2 <i>Website</i>	4
2.1.3 <i>User Experience (UX)</i>	21
2.1.4 <i>User Interface (UI)</i>	23
2.2 Bimbingan Menonton	39
2.2.1 Tujuan Bimbingan Menonton.....	39
2.2.2 Cara Melakukan Bimbingan Menonton	39
2.3 Penelitian yang Relevan.....	40
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	43
3.1 Subjek Perancangan	43
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	45
3.2.1 <i>Inspiration</i>	45

3.2.2 <i>Ideation</i>	47
3.2.3 <i>Implementation</i>	48
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	49
3.3.1 Wawancara	50
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	51
3.3.3 Kuesioner	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	54
4.1 Hasil Perancangan	54
4.1.1 <i>Inspiration</i>	54
4.1.2 <i>Ideation</i>	74
4.1.3 <i>Implementation</i>	106
4.1.4 Kesimpulan Proses Perancangan.....	110
4.2 Pembahasan Perancangan.....	110
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	111
4.2.2 Analisis Desain <i>Mobile Website</i>	114
4.2.3 Analisis Desain Laman Instagram.....	130
4.2.4 Analisis Desain <i>Freebies</i>	135
4.2.5 Analisis Desain <i>Billboard</i>	137
4.2.6 Anggaran.....	138
BAB V PENUTUP	142
5.1 Simpulan	142
5.2 Saran	143
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN	xviii

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	40
Tabel 4. 1 Analisis SWOT <i>website</i> Common Sense Media.....	67
Tabel 4. 2 Analisis SWOT <i>website</i> BBFC	69
Tabel 4. 3 Analisis SWOT Sinedu.id	70
Tabel 4. 4 Analisis SWOT Internasional Children's Media Center.....	71
Tabel 4. 5 Daftar perencanaan anggaran produksi desain.....	139
Tabel 4. 6 Daftar perencanaan anggaran pemeliharaan <i>website</i>	139
Tabel 4. 7 Daftar perencanaan anggaran promosi.....	139
Tabel 4. 8 Daftar perencanaan anggaran cetak	140
Tabel 4. 9 Daftar keseluruhan perencanaan anggaran	140



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh penggunaan <i>header</i> pada <i>website</i>	7
Gambar 2. 2 Contoh penggunaan <i>navigation</i> pada <i>website</i>	8
Gambar 2. 3 Contoh penggunaan <i>feature area</i> pada <i>website</i>	9
Gambar 2. 4 Contoh penggunaan <i>body</i> pada <i>website</i>	10
Gambar 2. 5 Contoh penggunaan <i>sidebar</i> pada <i>website</i>	11
Gambar 2. 6 Contoh penggunaan <i>footer</i> pada <i>website</i> Mendeley.....	12
Gambar 2. 7 Contoh penggunaan <i>background</i> pada <i>website</i> BCA.....	13
Gambar 2. 8 Contoh <i>layout website left-column navigation</i>	15
Gambar 2. 9 Contoh <i>layout website right-column navigation</i>	16
Gambar 2. 10 Contoh <i>layout website three-column navigation</i>	16
Gambar 2. 11 Contoh <i>layout website navigationless magazine style</i>	17
Gambar 2. 12 Contoh <i>layout website bare-bones minimalism</i>	18
Gambar 2. 13 Contoh <i>layout website break the moulds</i>	19
Gambar 2. 8 Contoh penggunaan <i>grid</i>	24
Gambar 2. 9 <i>Horizontal grid</i> dan <i>vertical grid</i>	24
Gambar 2. 10 <i>Fluid grid</i> dan <i>fixed grid</i>	25
Gambar 2. 11 Contoh penggunaan <i>base value 10</i> dan <i>8 point</i> pada <i>grid</i>	26
Gambar 2. 12 Struktur <i>font</i>	27
Gambar 2. 13 Contoh warna monokromatik.....	31
Gambar 2. 14 Palet warna <i>rectangular</i> dan <i>square</i>	32
Gambar 2. 15 Gradient linear, radial, dan sudut	33
Gambar 2. 16 Contoh <i>icon</i> dan fungsinya.....	36
Gambar 2. 17 Contoh ilustrasi <i>flat design</i>	38
Gambar 4. 1 Dokumentasi wawancara psikolog anak	55
Gambar 4. 2 Dokumentasi FGD sesi 1 dan 2.....	56
Gambar 4. 3 Hasil pertanyaan perangkat responden.....	58
Gambar 4. 4 Hasil pertanyaan media sosial responden.....	58
Gambar 4. 5 Hasil pertanyaan tingkat kesukaan anak responden.....	59
Gambar 4. 6 Hasil pertanyaan mengenai <i>platform</i> anak responden menonton....	60
Gambar 4. 7 Hasil pertanyaan intensitas responden menonton bersama anak	60
Gambar 4. 8 Hasil pertanyaan intensitas anak menonton film tidak pantas	61
Gambar 4. 9 Hasil pertanyaan intensitas arahan yang diberikan kepada anak	61
Gambar 4. 10 Hasil pertanyaan bentuk arahan yang diberikan kepada anak.....	62
Gambar 4. 11 Hasil pertanyaan cara orang tua menjelaskan tayangan.....	63
Gambar 4. 12 Jawaban responden mengenai keyakinan dalam edukasi.....	63
Gambar 4. 13 Jawaban responden terkait hambatan membimbing anak.....	64
Gambar 4. 14 Hasil pertanyaan eksistensi media sejenis sebelumnya.....	65
Gambar 4. 15 Tampilan <i>website</i> Common Sense Media	66
Gambar 4. 16 Tampilan <i>website</i> BBFC	68
Gambar 4. 17 Tampilan halaman Instagram Sinedu.id.....	70

Gambar 4. 18 Tampilan website ICMC	71
Gambar 4. 19 Profil <i>extreme user</i>	72
Gambar 4. 20 Profil <i>mainstream user</i>	73
Gambar 4. 21 Profil <i>less user</i>	74
Gambar 4. 22 <i>Mind map</i>	76
Gambar 4. 23 <i>Mood board</i>	80
Gambar 4. 24 Alternatif logo	82
Gambar 4. 25 Alternatif logo	82
Gambar 4. 26 Logo Bimbing Bun!	83
Gambar 4. 27 Unsur grafis pada <i>supergraphics</i> Bimbing Bun!	83
Gambar 4. 28 <i>Supergraphics</i> Bimbing Bun!	83
Gambar 4. 29 <i>Key visual</i> Bimbing Bun!	84
Gambar 4. 30 Ilustrasi dan sketsa	85
Gambar 4. 31 Ilustrasi dan referensi	85
Gambar 4. 32 <i>Typeface</i> yang digunakan	86
Gambar 4. 33 <i>Information architecture</i>	87
Gambar 4. 34 <i>Flowchart mobile website 1</i>	88
Gambar 4. 35 <i>Flowchart mobile website 2</i>	89
Gambar 4. 36 <i>Low fidelity mobile website</i>	90
Gambar 4. 37 <i>Mock up mobile website</i> Bimbing Bun!	91
Gambar 4. 38 Prototipe <i>mobile website</i> Bimbing Bun!	92
Gambar 4. 39 Layout halaman beranda dengan <i>grid</i>	93
Gambar 4. 40 Aset tombol	94
Gambar 4. 41 Varian tombol selengkapnya	94
Gambar 4. 42 <i>Sidebar, header, dan footer</i>	96
Gambar 4. 43 <i>Flow mobile website</i> pada Figma	97
Gambar 4. 44 Layout halaman beranda dengan <i>grid</i>	97
Gambar 4. 45 Desain media pada Instagram yang dibuat	98
Gambar 4. 46 Konten Instagram Feeds yang dibuat	99
Gambar 4. 47 Desain <i>Billboard</i> promosi Bimbing Bun! yang dibuat	100
Gambar 4. 48 Desain stiker digital yang dibuat	101
Gambar 4. 49 Desain stiker cetak yang dibuat	102
Gambar 4. 50 Desain <i>Totebag</i> yang dibuat	102
Gambar 4. 51 Desain <i>Notebook</i> yang dibuat	103
Gambar 4. 52 Bentuk perbaikan <i>alpha test</i>	106
Gambar 4. 53 Logo Kemendikdasmen	107
Gambar 4. 54 <i>Freebies notebook dan totebag</i>	107
Gambar 4. 55 Dokumentasi <i>beta test</i>	111
Gambar 4. 56 Tampilan umum <i>mobile website</i> Bimbing Bun!	114
Gambar 4. 57 Segmen Bimbing Yuk! dan <i>introduction</i> di halaman beranda	115
Gambar 4. 58 Segmen referensi film dan blog di halaman beranda	117
Gambar 4. 59 Halaman segmen Bimbing Yuk!	118
Gambar 4. 60 Tampilan konten Bimbing Yuk!	119

Gambar 4. 61 Tampilan konten <i>introduction</i>	120
Gambar 4. 62 Halaman segmen referensi film.....	121
Gambar 4. 63 Tampilan semua referensi film.....	122
Gambar 4. 64 Tampilan <i>overlay</i> di segmen referensi film.....	122
Gambar 4. 65 Halaman detail referensi film.....	123
Gambar 4. 66 Halaman segmen blog	125
Gambar 4. 67 Tampilan halaman blog.....	126
Gambar 4. 68 Tampilan <i>header</i>	127
Gambar 4. 69 Tampilan <i>footer</i>	128
Gambar 4. 70 Tampilan <i>sidebar</i>	129
Gambar 4. 71 Tampilan <i>overlay</i>	130
Gambar 4. 72 <i>Cover feeds</i> Instagram.....	131
Gambar 4. 73 Isi <i>feeds</i> Instagram.....	132
Gambar 4. 74 Penutup <i>feeds</i> Instagram.....	133
Gambar 4. 75 Konten <i>feeds</i> Instagram Bimbing Bun! yang lain.....	134
Gambar 4. 76 Konten Instagram Story Bimbing Bun!	135
Gambar 4. 77 Desain <i>totebag</i>	136
Gambar 4. 78 Desain <i>cover notebook</i>	136
Gambar 4. 79 Desain stiker.....	137
Gambar 4. 80 Desain <i>billboard</i>	138



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran 2 Form Bimbingan	xx
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxii
Lampiran 4 <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxxii
Lampiran 5 Hasil Kuesioner	xxxiii
Lampiran 6 Transkrip Wawancara.....	xxxvii
Lampiran 7 Dokumentasi.....	lxxxvii

