

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI
METODE *STORYTELLING* UNTUK ORANG TUA
MEMPERKENALKAN BUKU PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Erika Giuliana Sihotang
00000054628

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

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI
METODE *STORYTELLING* UNTUK ORANG TUA
MEMPERKENALKAN BUKU PADA ANAK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Erika Giuliana Sihotang
00000054628**

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

2025

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Erika Giuliana Sihotang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054628
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI METODE *STORYTELLING* UNTUK ORANG TUA MEMPERKENALKAN BUKU PADA ANAK

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, 17 Juni 2025



(Erika Giuliana Sihotang)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI
METODE *STORYTELLING* UNTUK ORANG TUA
MEMPERKENALKAN BUKU PADA ANAK**

Oleh

Nama Lengkap : Erika Giuliana Sihotang

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054628

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025

Pukul 16.00 s.d. 16.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

Penguji

Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/ 023899

Pembimbing

Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Erika Giuliana Sihotang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054628
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
MENGENAI METODE *STORYTELLING*
UNTUK ORANG TUA
MEMPERKENALKAN BUKU PADA
ANAK**

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, 17 Juni 2025



(Erika Giuliana Sihotang)

* 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 saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas seluruh hikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan *Mobile Website* Mengenai Metode *Storytelling* untuk Orang Tua Memperkenalkan Buku pada Anak” dengan baik. Laporan tugas akhir ini dirancang sebagai salah satu syarat kelulusan di Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Tugas akhir ini membahas topik mengenai orang tua melakukan *storytelling* atau membacakan buku pada anaknya untuk mengenalkan dunia buku pada anak. Topik ini diambil agar semakin meningkatnya peran buku dalam proses pertumbuhan anak dengan cara membantu orang tua yang bingung atau kesulitan dalam melakukan *storytelling* pada anak.

Perancangan tugas akhir ini akan sulit diselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

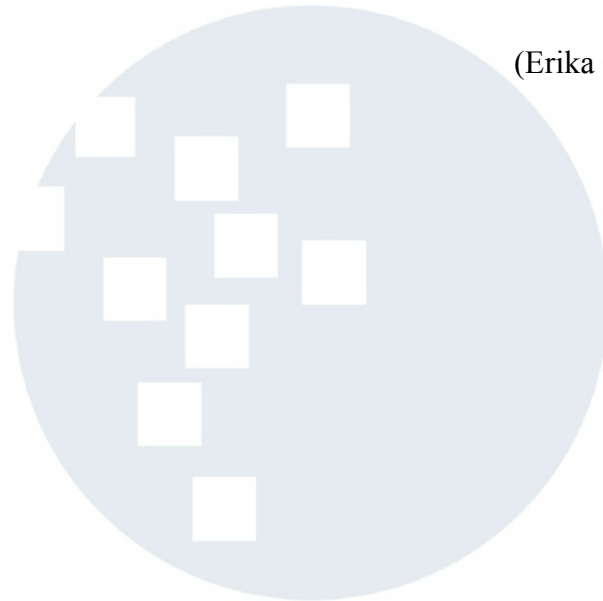
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds., 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. Amanda Kalila, yang telah mendukung penulis secara emosional.
7. Phillyca dan Aurielle, yang telah menemani penulis selama penulisan laporan serta berjuang bersama.
8. Para narasumber yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan pengetahuan baru kepada penulis dalam wawancara.

Penulis berharap perancangan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain dan tentunya orang tua yang membutuhkan bantuan dalam melakukan *storytelling* pada anak.

Tangerang, 17 Juni 2025



(Erika Giuliana Sihotang)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI METODE *STORYTELLING* UNTUK ORANG TUA MEMPERKENALKAN BUKU PADA ANAK

(Erika Giuliana Sihotang)

ABSTRAK

Storytelling adalah kegiatan membacakan buku cerita pada anak yang merupakan cara yang efektif untuk menumbuhkan aspek kognitif, perasaan, dan konatif anak. *Storytelling* dilakukan dengan adanya peran dari orang tua sebagai *storyteller* yang bertujuan untuk memperkenalkan anak pada budaya membaca dengan harapan dapat menjadikan aktivitas ini sebagai suatu hal yang biasa dilakukan di masa depan. Namun di Indonesia, orang tua yang membacakan buku cerita atau dongeng pada anaknya masih sangat minim sebab terbatasnya edukasi mengenai *storytelling* sehingga pemahaman orang tua masih terbatas. Dibutuhkannya perancangan media informasi sebagai panduan yang dapat mengedukasi orang tua mengenalkan dunia buku pada anak melalui *storytelling*. Tujuannya adalah agar peran buku cerita dalam proses pertumbuhan anak meningkat serta adanya peningkatan dalam minat baca di Indonesia yang dimulai dari pengenalan buku pada anak usia dini. Metode perancangan yang digunakan yaitu *design thinking* yang meliputi tahapan *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Hasil akhir perancangan untuk mengedukasi orang tua mengenai metode *storytelling* yang dapat diaplikasikan pada anak-anak mereka yaitu media utama berupa *mobile website* yang sering digunakan orang tua dalam kesehariannya serta media sekunder berupa *Instagram post*, *web banner ad*, dan *merchandise*.

Kata kunci: *storytelling*, buku, edukasi, anak, *mobile website*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

MOBILE WEBSITE DESIGN ABOUT STORYTELLING
METHOD FOR PARENTS TO INTRODUCE
BOOKS TO CHILDREN

(Erika Giuliana Sihotang)

ABSTRACT (English)

Storytelling is an activity of reading a story book to children which is an effective way to develop cognitive, emotional, and conative aspects of children. Storytelling is done with the role of parents as storytellers who aim to introduce children to the culture of reading in the hope that this activity can become something that is commonly done in the future. However, in Indonesia, parents who read story books or fairy tales to their children are still very minimal because of the limited education about storytelling hence the parents' understanding is still limited. It is necessary to design an information media as a guide that can educate parents to introduce the world of books to children through storytelling. The goal is to increase the role of story books in the child growth process and increase the reading interest in Indonesia by introducing books since early childhood. The design method used is design thinking which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The data collection methods used are interviews, observations, questionnaires, existing studies, and reference studies. The final result of the design to educate parents about the storytelling method that can be applied to their children is the main media in the form of a mobile website that is often used by parents in their daily lives and secondary media in the form of Instagram posts, web banner ad, and merchandise.

Keywords: *storytelling, book, education, children, mobile website.*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
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.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Website</i>	5
2.1.1 <i>Mobile Website</i>	5
2.1.2 <i>UX Design Principles</i>	6
2.1.3 <i>UI Design Principles</i>	10
2.1.4 <i>UX Research</i>	28
2.1.5 <i>Sound Design</i>	31
2.1.6 <i>Media Placement</i>	32
2.1.7 <i>Fitts Law</i>	33
2.1.8 <i>Information Architecture</i>	34
2.1.9 <i>User Flows</i>	35
2.2 <i>Storytelling</i>	36
2.2.1 <i>Manfaat Storytelling pada Anak</i>	37
2.2.2 <i>Tahapan Storytelling</i>	38

2.2.3 Teknik <i>Storytelling</i>	38
2.3 Penelitian yang Relevan.....	40
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	43
3.1 Subjek Perancangan	43
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	44
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	48
3.3.1 Observasi	48
3.3.2 Wawancara	49
3.3.3 Kuesioner	53
3.3.4 Studi Eksisting.....	62
3.3.5 Studi Referensi.....	62
3.3.6 <i>Alpha Test</i>	62
3.3.7 <i>Beta Test</i>	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	66
4.1 Hasil Perancangan	66
4.1.1 <i>Emphatize</i>	66
4.1.2 <i>Define</i>	99
4.1.3 <i>Ideate</i>	103
4.1.4 <i>Prototype</i>	110
4.1.5 <i>Testing</i>	135
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	142
4.2 Pembahasan Perancangan	143
4.2.1 Analisis <i>Beta Best</i>	143
4.2.2 Analisis Desain <i>Website</i>	147
4.2.3 Analisis Desain <i>Instagram Post</i>	152
4.2.4 Analisis Desain <i>Web Banner Ad</i>	154
4.2.5 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	155
4.2.6 Triangulasi Data Media Perancangan	158
4.2.7 Anggaran	159
BAB V PENUTUP	161
5.1 Simpulan.....	161
5.2 Saran.....	162

DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN.....	xx



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian yang Relevan	40
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Kuesioner.....	53
Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner <i>Alpha Test</i>	63
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Identitas	81
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Pemahaman Orang Tua	83
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Pengalaman Orang Tua	85
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Pengalaman <i>Storytelling</i>	88
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Media Informasi.....	92
Tabel 4.6 Analisa SWOT Studi Eksisting	94
Tabel 4.7 Analisa SWOT Studi Referensi	96
Tabel 4.8 Hasil <i>Alpha Test</i>	137
Tabel 4.9 Hasil <i>Beta Test</i>	143
Tabel 4.10 Anggaran	159



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Penggunaan <i>Usability Navigation</i>	6
Gambar 2.2 Contoh Penggunaan <i>Color Contrast</i>	8
Gambar 2.3 Contoh <i>Symmetrical Balance</i>	8
Gambar 2.4 Contoh <i>Asymmetrical Balance</i>	9
Gambar 2.5 Contoh <i>Off-Balance</i>	9
Gambar 2.6 <i>Font Scaling</i>	11
Gambar 2.7 <i>Text Alignment</i>	11
Gambar 2.8 Emosi dan Warna	12
Gambar 2.9 Industri dan Warna	13
Gambar 2.10 Aturan Warna 60-30-10.....	14
Gambar 2.11 Warna Gradasi.....	14
Gambar 2.12 Jenis Ikon	15
Gambar 2.13 Konsistensi dalam Ikon	16
Gambar 2.14 Skalabilitas dalam Ikon	16
Gambar 2.15 Contoh <i>Spacing</i>	17
Gambar 2.16 <i>Grid 8 Pt</i>	18
Gambar 2.17 Pendekatan Konten dan Elemen Pertama	19
Gambar 2.18 Bayangan untuk Interaksi	20
Gambar 2.19 Struktur Tombol.....	21
Gambar 2.20 Tipe Tombol.....	21
Gambar 2.21 Hierarki pada Tombol.....	22
Gambar 2.22 Status Tombol	22
Gambar 2.23 Inspirasi Tombol	23
Gambar 2.24 Struktur <i>Text Field</i>	23
Gambar 2.25 Gaya <i>Text Field</i>	24
Gambar 2.26 Tipe <i>Text Field</i>	25
Gambar 2.27 Tingkat Navigasi	26
Gambar 2.28 <i>Hamburger Menu</i>	27
Gambar 2.29 Jenis Logo	28
Gambar 2.30 <i>User Persona</i>	29
Gambar 2.31 <i>Empathy Map</i>	30
Gambar 2.32 <i>User Story</i>	30
Gambar 2.33 <i>Sound Design</i>	31
Gambar 2.34 <i>Media Placement</i>	32
Gambar 2.35 Jangkauan pada <i>Smartphone</i>	33
Gambar 2.36 <i>Information Architecture</i>	34
Gambar 2.37 <i>Sitemap</i>	35
Gambar 2.38 <i>Userflow</i>	36
Gambar 2.39 Elemen <i>Userflow</i>	36

Gambar 4.1 Wawancara bersama Psikolog Anak	67
Gambar 4.2 Wawancara bersama Orang Tua	71
Gambar 4.3 Wawancara bersama <i>UI/UX Designer</i>	75
Gambar 4.4 Akun Ibu Pendongeng	78
Gambar 4.5 Konten Ibu Pendongeng	79
Gambar 4.6 Kolom Komentar Ibu Pendongeng	80
Gambar 4.7 <i>Website</i> AkudanKau	93
Gambar 4.8 <i>Website</i> Rumah Dongeng Mentari	95
Gambar 4.9 Triangulasi Data Metode Penelitian	98
Gambar 4.10 <i>User Persona</i> Harlow Stockert	100
Gambar 4.11 <i>User Persona</i> Wesley	101
Gambar 4.12 <i>Empathy Map</i>	102
Gambar 4.13 <i>Mind Map</i>	104
Gambar 4.14 <i>Big Idea</i>	106
Gambar 4.15 <i>Tone of Voice</i>	107
Gambar 4.16 <i>Mood Board</i>	108
Gambar 4.17 <i>Color Palette</i>	108
Gambar 4.18 Referensi <i>Typography</i>	109
Gambar 4.19 <i>Typeface</i>	110
Gambar 4.20 <i>Typeface System</i>	110
Gambar 4.21 <i>Information Architecture</i>	111
Gambar 4.22 <i>Flowchart</i> Register/Masuk Akun	112
Gambar 4.23 <i>Flowchart</i> Artikel	113
Gambar 4.24 <i>Flowchart</i> Rekomendasi Cerita Pendek	114
Gambar 4.25 Sketsa & Alternatif Logo <i>Website</i>	115
Gambar 4.26 Logo <i>Little Chapters</i>	115
Gambar 4.27 Sketsa Konten	116
Gambar 4.28 Referensi <i>Layout</i>	117
Gambar 4.29 <i>Grid System</i>	118
Gambar 4.30 <i>Low Fidelity</i>	119
Gambar 4.31 Referensi Ilustrasi	120
Gambar 4.32 Sketsa Karakter	120
Gambar 4.33 Ilustrasi Karakter	121
Gambar 4.34 Ilustrasi Pendukung	121
Gambar 4.35 <i>Buttons dan Icons</i>	122
Gambar 4.36 <i>High Fidelity</i>	124
Gambar 4.37 Halaman Beranda	125
Gambar 4.38 Halaman Artikel	126
Gambar 4.39 Halaman Rekomendasi	127
Gambar 4.40 Halaman Profil	128
Gambar 4.41 Halaman Musik dan Tentang Kami	128
Gambar 4.42 Sketsa Media Sekunder	129
Gambar 4.43 Referensi Instagram <i>Post</i>	130

Gambar 4.44 <i>Grid Instagram Post</i>	131
Gambar 4.45 <i>Instagram Post</i>	131
Gambar 4.46 <i>Referensi Web Banner Ad</i>	132
Gambar 4.47 <i>Grid Web Banner Ad</i>	132
Gambar 4.48 <i>Web Banner Ad</i>	133
Gambar 4.49 <i>Referensi Merchandise</i>	133
Gambar 4.50 <i>Sticker Sheet</i>	134
Gambar 4.51 <i>Desain Totebag</i>	134
Gambar 4.52 <i>Desain Keychain</i>	135
Gambar 4.53 <i>Prototype Website</i>	135
Gambar 4.54 <i>Banner Alpha Test</i>	136
Gambar 4.55 <i>Perbaikan Halaman Artikel</i>	141
Gambar 4.56 <i>Perbaikan Hamburger Menu</i>	142
Gambar 4.57 <i>Mockup Website</i>	148
Gambar 4.58 <i>Tipografi Website</i>	148
Gambar 4.59 <i>Penggunaan Color Palette</i>	149
Gambar 4.60 <i>Multi-column grid</i>	150
Gambar 4.61 <i>Logo Kombinasi Little Chapters</i>	151
Gambar 4.62 <i>Hamburger Menu Website Little Chapters</i>	151
Gambar 4.63 <i>Fitts Law Website Little Chapters</i>	152
Gambar 4.64 <i>Mockup Instagram Post</i>	153
Gambar 4.65 <i>Mockup Web Banner</i>	155
Gambar 4.66 <i>Mockup Sticker Sheet</i>	156
Gambar 4.67 <i>Mockup Totebag</i>	157
Gambar 4.68 <i>Mockup Keychain</i>	157



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xx
Lampiran Form Bimbingan	xxi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxiii
Lampiran Hasil Kuesioner Bab 4	xxv
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxxiii
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	xlii
Transkrip Wawancara Psikolog	li
Transkrip Wawancara Orang Tua	lxi
Lampiran Dokumentasi	lxx
<i>Prototype Day (Alpha Test)</i>	lxxi

