

**PERANCANGAN *WEBSITE* UNTUK MENJADI SEORANG
COSPLAYER BAGI KALANGAN DEWASA MUDA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Jacqueline Juliana Sjarief
00000054808

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* UNTUK MENJADI SEORANG
COSPLAYER BAGI KALANGAN DEWASA MUDA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Jacqueline Juliana Sjarief

00000054808

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 : Jacqueline Juliana Sjarief

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054808

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* UNTUK MENJADI SEORANG *COSPLAYER* BAGI KALANGAN 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, 19 Juni 2025



(Jacqueline Juliana Sjarief)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* UNTUK MENJADI SEORANG *COSPLAYER* BAGI KALANGAN DEWASA MUDA

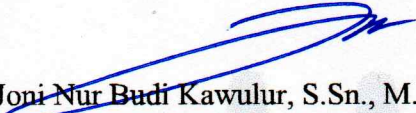
Oleh

Nama Lengkap : Jacqueline Juliana Sjarief
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054808
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

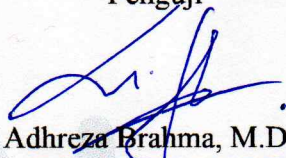
Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


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

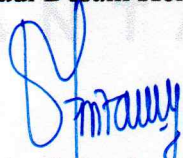
Penguji


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

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 PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jacqueline Juliana Sjarief
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054808
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE* UNTUK
MENJADI SEORANG *COSPLAYER*
BAGI KALANGAN 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, 19 Juni 2025



(Jacqueline Juliana Sjarief)

* 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 dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai bentuk terima kasih atas berkat dan rahmat-Nya yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Website* untuk Menjadi Seorang *Cosplayer* Bagi Kalangan Dewasa Muda”. Dalam laporan ini, dibahas proses penulis dalam merancang sebuah *website* yang dapat membantu dalam membagikan informasi untuk menjadi seorang *cosplayer*. Laporan ini mencakup hal-hal seperti latar belakang masalah, teori dan data yang digunakan, serta proses penulis merancang hasil *prototype* tugas akhir ini. Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan laporan ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara dan untuk mendapatkan gelar sarjana Desain Komunikasi Visual.

Dalam proses perancangan dan penyusunan tugas akhir, penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan, dan dukungan dari pihak lain. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak, yakni kepada yang terhormat:

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. Christina Flora, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Gatra Mahesa, selaku narasumber wawancara perancangan yang telah memberikan pengetahuan dan dukungan mengenai *cosplay*.
6. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Seluruh teman penulis yang telah memberikan bantuan dukungan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap agar laporan ini dapat membawa banyak manfaat dan kegunaan untuk semua hendak membacanya khususnya kepada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang akan menjalankan tugas akhir di masa yang akan datang.

Tangerang, 19 Juni 2025



(Jacqueline Juliana Sjarief)



PERANCANGAN *WEBSITE* UNTUK MENJADI SEORANG *COSPLAYER* BAGI KALANGAN DEWASA MUDA

(Jacqueline Juliana Sjarief)

ABSTRAK

Cosplay merupakan sebuah budaya Jepang yang sekarang bertumbuh besar di Indonesia khususnya kepada pencinta konten fiksi di Indonesia. *Cosplay* yang merupakan gabungan kata dari *costume* dan *roleplay*, memiliki arti sebagai sebuah aktivitas dimana seseorang menggunakan sebuah kostum dan berperan seperti karakter sesuai dengan kostume tersebut. Dalam pelaksanaan *cosplay* terdapat empat elemen utama yang jarang diketahui yakni *cosplayer*, *event*, *character*, dan *costume*. Pengetahuan para *cosplayer* mengenai empat elemen ini masih sangat minimal dan hal ini dibuktikan dalam proses pengumpulan data. Selain itu dalam komunitas *cosplay* juga terdapat perilaku *information gatekeeping* yang menghalangi proses pencarian informasi bagi para *cosplayer* khususnya *cosplayer* pemula. Ditambah lagi, pencarian informasi mengenai *cosplay* sudah susah bagi pemula dikarenakan informasinya yang tersebar di berbagai media. Sehingga sebagai solusi yang ditawarkan dirancang sebuah *website* yang dapat memberikan informasi mengenai *cosplay* berdasarkan empat elemen *cosplay*. Perancangan ini menggunakan metodologi *design thinking* dengan harapan perancangan ini dapat lebih fokus untuk mencapai tujuannya kepada target audiens yakni untuk memberikan informasi dan membantu proses untuk menjadi seorang *cosplayer*.

Kata kunci: informasi, *website*, *cosplay*



DESIGNING WEBSITE TO BECOME A COSPLAYER FOR YOUNG ADULTS

(Jacqueline Juliana Sjarief)

ABSTRACT (English)

Cosplay is a Japanese culture that is now growing in Indonesia, especially among lovers of fictional content in Indonesia. Cosplay, which is a combination of the words costume and roleplay, means an activity where someone wears a costume and plays a role like a character according to the costume. In the implementation of cosplay, there are four main elements that are rarely known, namely cosplayer, event, character, and costume. Cosplayers' knowledge of these four elements is still very minimal and this is proven in the data collection process. In addition, in the cosplay community there is also information gatekeeping behavior that hinders the process of finding information for cosplayers, especially beginner cosplayers. In addition, finding information about cosplay is difficult for beginners because the information is spread across various media. So as a solution offered, a website was designed that can provide information about cosplay based on four cosplay elements. This design uses the design thinking methodology with the hope that this design can be more focused on achieving its goals for the target audience namely, to provide information and help the process of becoming a cosplayer.

Keywords: *information, website, cosplay*



DAFTAR ISI

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	xvii
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 Anatomi <i>Website</i>	5
2.1.2 Fungsi <i>Website</i>	7
2.1.3 Jenis <i>Website</i>	10
2.1.4 <i>Interactivity</i>	11
2.2 UI dan UX <i>Design</i>	15
2.2.1 <i>User Interface</i>	15
2.2.2 <i>User Experience</i>	25
2.3 <i>Illustration</i>	31
2.3.1 Jenis Ilustrasi.....	32
2.3.2 Peran Ilustrasi	34
2.3.3 <i>Character Design</i>	37
2.4 <i>Photography</i>	41

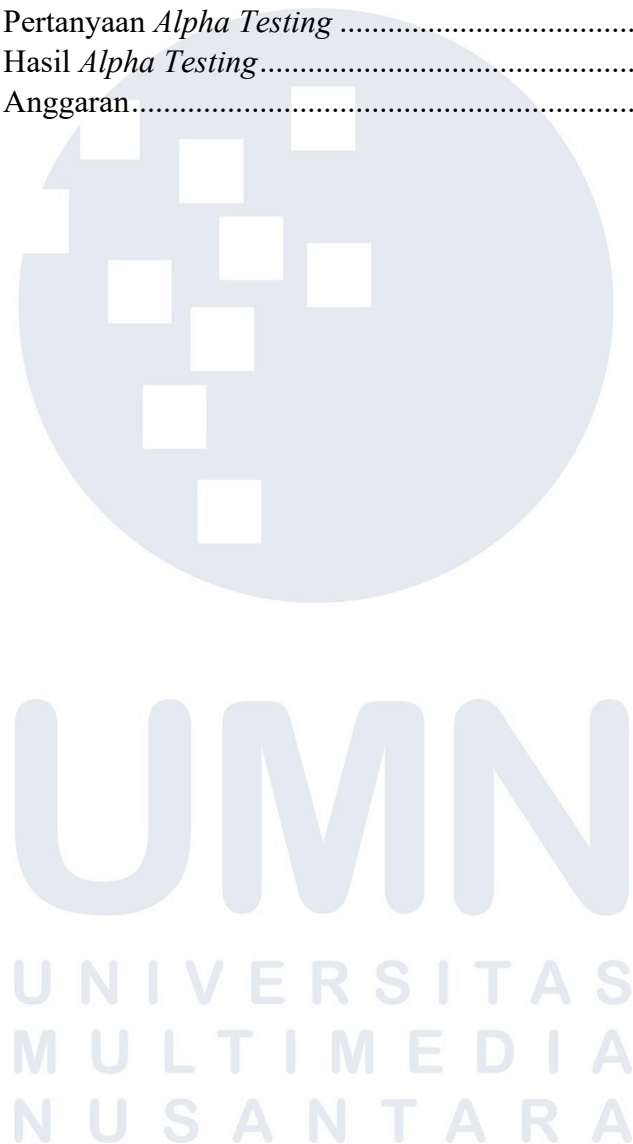
2.5 <i>Cosplay</i>	42
2.5.1 Elemen <i>Cosplay</i>	42
2.5.2 <i>Information Gatekeeping</i> di Komunitas <i>Cosplay</i>	43
2.6 Penelitian yang Revelan.....	45
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	48
3.1 Subjek Perancangan	48
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	49
3.2.1 <i>Empathize</i>	50
3.2.2 <i>Define</i>	50
3.2.3 <i>Ideate</i>	50
3.2.4 <i>Prototype</i>	51
3.2.5 <i>Test</i>	51
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	51
3.3.1 Kuesioner	52
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	53
3.3.3 <i>In-depth Interview</i>	54
3.3.4 Observasi.....	56
3.3.5 Studi Eksisting.....	56
3.3.6 Studi Referensi	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	58
4.1 Hasil Perancangan	58
4.1.1 <i>Empathize</i>	58
4.1.2 <i>Define</i>	89
4.1.3 <i>Ideate</i>	94
4.1.4 <i>Prototype</i>	151
4.1.5 <i>Test</i>	157
4.1.6 Perancangan Media Sekunder	170
4.1.7 Kesimpulan Perancangan.....	182
4.2 Pembahasan Perancangan	182
4.2.1 Analisis <i>Beta Testing</i>	182
4.2.2 Analisis Desain Media Utama	194
4.2.3 Analisis Desain <i>Mobile Website</i>	219

4.2.4 Analisis Desain Instagram <i>Post</i>	220
4.2.5 Analisis Desain Instagram <i>Story</i>	222
4.2.6 Analisis Desain Poster	223
4.2.7 Analisis <i>Stage Workshop</i>	225
4.2.8 Analisis Desain <i>Merchandise</i>	227
4.2.9 Anggaran.....	228
BAB V PENUTUP	230
5.1 Simpulan	230
5.2 Saran	230
DAFTAR PUSTAKA	xviii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	45
Tabel 4.1 <i>Tally Mark</i> Hasil Kuesioner.....	61
Tabel 4.2 Analisis SWOT Lunatic Beauty.....	81
Tabel 4.3 Analisis SWOT MyHobbyTown	82
Tabel 4.4 Analisis SWOT NoriPro.jp	85
Tabel 4.5 Analisis SWOT Konten RedNote	87
Tabel 4.6 Tabel Pertanyaan <i>Alpha Testing</i>	157
Tabel 4.7 Tabel Hasil <i>Alpha Testing</i>	163
Tabel 4.8 Tabel Anggaran.....	229



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anatomi <i>Website</i>	6
Gambar 2.2 <i>Website</i> Pribadi.....	8
Gambar 2.3 <i>Website E-commerce</i>	9
Gambar 2.4 <i>Website</i> Perusahaan	9
Gambar 2.5 Media <i>Sharing</i>	10
Gambar 2.6 <i>Affordance</i>	12
Gambar 2.7 Perbedaan <i>Affordance</i> dan <i>Signifiers</i>	12
Gambar 2.8 <i>Mapping</i>	13
Gambar 2.9 <i>Feedback</i>	13
Gambar 2.10 <i>Discoverability</i>	14
Gambar 2.11 <i>Constraints</i>	14
Gambar 2.12 <i>Line</i>	16
Gambar 2.13 <i>Button Shape</i>	17
Gambar 2.14 <i>Whitespace</i> dalam <i>Website</i>	17
Gambar 2.15 <i>Volume</i> dalam <i>Website</i>	18
Gambar 2.16 <i>Value</i>	19
Gambar 2.17 <i>Color</i> dan <i>Contrast</i> dalam <i>Website</i>	19
Gambar 2.18 <i>Texture</i> dalam <i>Website</i>	20
Gambar 2.19 <i>Fluid Grid</i>	21
Gambar 2.20 <i>Fixed Grid</i>	21
Gambar 2.21 <i>Multicolumn Grid</i>	22
Gambar 2.22 Perbandingan <i>Legibility</i>	23
Gambar 2.23 <i>User Experience Honeycomb</i> oleh Peter Morville.....	26
Gambar 2.24 Ilustrasi Gaya Realisme.....	32
Gambar 2.25 Ilustrasi Gaya Karikatur.....	33
Gambar 2.26 Ilustrasi Gaya Kartun Jepang	34
Gambar 2.27 <i>Documentation, Reference, and Instruction</i>	35
Gambar 2.28 <i>Commentary</i> tentang Globalisasi	35
Gambar 2.29 <i>Storytelling</i> tentang Singa dan Tikus	36
Gambar 2.30 Persuasion tentang Plastik	37
Gambar 2.31 Identity tentang Gojek Brand Book	37
Gambar 2.32 Perbedaan Bentuk Silhouette	38
Gambar 4.1 <i>Pie Chart</i> Hasil Kuesioner	59
Gambar 4.2 <i>Pie Chart</i> Hasil Kuesioner	60
Gambar 4.3 Diagram Batang Hasil Kuesioner.....	62
Gambar 4.4 Diagram Batang Hasil Kuesioner.....	63
Gambar 4.5 Diagram Batang Hasil Kuesioner.....	63
Gambar 4.6 <i>Pie Chart</i> Hasil Kuesioner	64
Gambar 4.7 <i>Pie Chart</i> Hasil Kuesioner	64
Gambar 4.8 <i>Pie Chart</i> Hasil Kuesioner	65
Gambar 4.9 Dokumentasi Foto Pelaksanaan FGD	66
Gambar 4.10 Dokumentasi Foto Pelaksanaan Wawancara Bersama <i>Cosplayer</i>	69

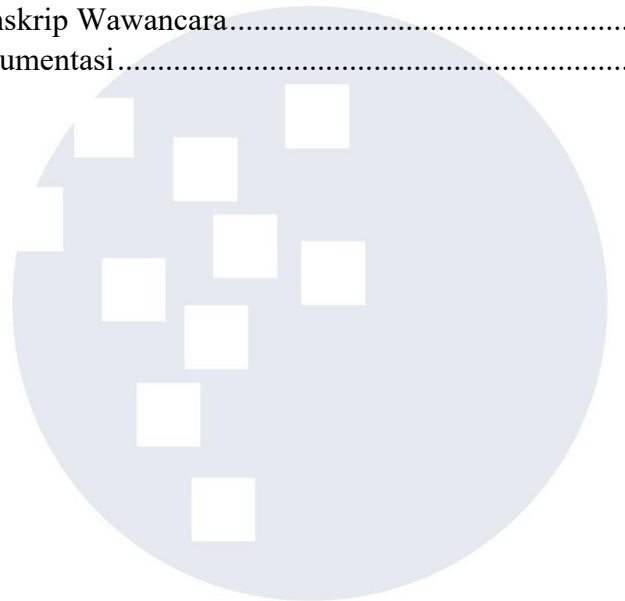
Gambar 4.11 Dokumentasi Observasi Tempat Rental <i>Cosplay</i> Instagram.....	74
Gambar 4.12 Dokumentasi Observasi Tiktok Tren #CosplayIndonesia.....	74
Gambar 4.13 Dokumentasi Observasi Tiktok Tren #genshincosplay.....	75
Gambar 4.14 Dokumentasi Observasi Tiktok Tren #honkaistarrailcosplay	76
Gambar 4.15 Dokumentasi Observasi RedNote <i>Cosplay Makeup</i> Tren.....	76
Gambar 4.16 Dokumentasi Observasi Komunitas <i>Cosplay</i> di Instagram.....	77
Gambar 4.17 Dokumentasi Observasi Komunitas <i>Cosplay</i> di Whatsapp.....	78
Gambar 4.18 Studi Eksisting Lunatic Beauty	80
Gambar 4.19 Studi Eksisting MyHobbyTown.....	82
Gambar 4.20 Halaman Utama NoriPro.jp.....	84
Gambar 4.21 <i>Halaman Talent dan Fitur Website</i>	85
Gambar 4.22 Bentuk Konten <i>Makeup</i> RedNote	87
Gambar 4.23 <i>User Persona</i> Pertama.....	89
Gambar 4.24 <i>User Journey</i> Pertama	90
Gambar 4.25 <i>User Persona</i> Kedua	91
Gambar 4.26 <i>User Persona</i> Kedua	92
Gambar 4.27 <i>Empathy Map</i>	93
Gambar 4.28 <i>Template Card Sorting</i>	96
Gambar 4.29 Hasil <i>Card Sorting</i> dari Peserta.....	97
Gambar 4.30 <i>Information Architechure</i>	98
Gambar 4.31 <i>Flow Chart</i> dari <i>User Persona</i> Pertama.....	99
Gambar 4.32 <i>Flow Chart</i> dari <i>User Persona</i> Kedua.....	100
Gambar 4.33 <i>Mindmap</i>	101
Gambar 4.34 <i>Moodboard Website</i>	128
Gambar 4.35 <i>Moodboard Mascot</i>	129
Gambar 4.36 Alternatif <i>Stylescape</i>	130
Gambar 4.37 <i>Stylescape</i>	131
Gambar 4.38 Alternatif <i>Color</i>	132
Gambar 4.39 <i>Color</i>	132
Gambar 4.40 <i>Typography Website</i>	134
Gambar 4.41 Logo Pertama Cossuru	135
Gambar 4.42 Sketsa Logo Baru	136
Gambar 4.43 Logo dan Elemen	136
Gambar 4.44 Referensi <i>Supergraphic</i>	137
Gambar 4.45 Sketsa <i>Supergraphic</i>	138
Gambar 4.46 <i>Supergraphic</i> dan Alternatif Warna	138
Gambar 4.47 Referensi Busana <i>Mascot</i>	139
Gambar 4.48 Sketsa Kasar <i>Mascot</i>	140
Gambar 4.49 <i>Mascot</i> Circee dan Cynus.....	141
Gambar 4.50 Hasil Ilustrasi <i>Mascot</i> pada Website	141
Gambar 4.51 Sketsa <i>Chibi Mascot</i>	142
Gambar 4.52 Hasil <i>Chibi Mascot</i>	143
Gambar 4.53 Contoh <i>Frame Rate Mascot</i>	143

Gambar 4.54 Referensi Objek untuk Ilustrasi.....	144
Gambar 4.55 Sketsa Ilustrasi Objek.....	144
Gambar 4.56 Hasil Ilustrasi Objek pada <i>Website</i>	145
Gambar 4.57 Skema Pelaksanaan Fotografi	146
Gambar 4.58 Hasil Fotografi	146
Gambar 4.59 Fotografi <i>Cosplay</i>	147
Gambar 4.60 <i>Navigation Bar</i>	148
Gambar 4.61 Referensi <i>Button</i>	148
Gambar 4.62 <i>Buttons</i>	148
Gambar 4.63 <i>Button Arah</i>	149
Gambar 4.64 <i>Multicolumn Grid 12 Column</i>	150
Gambar 4.65 <i>Reference Board Website</i>	150
Gambar 4.66 <i>Wireframe</i>	151
Gambar 4.67 <i>Low Fidelity</i>	152
Gambar 4.68 <i>High Fidelity Prototype Pertama</i>	153
Gambar 4.69 Penambahan Halaman	154
Gambar 4.70 <i>High Fidelity Prototype untuk Alpha Test</i>	154
Gambar 4.71 <i>Micro-interaction Button</i>	155
Gambar 4.72 <i>Animation Transition Landing Page</i>	156
Gambar 4.73 <i>Loading Page</i>	156
Gambar 4.74 Hasil Alpha Testing.....	158
Gambar 4.75 <i>Bar Graph Alpha Testing</i>	159
Gambar 4.76 <i>Bar Graph Alpha Testing</i>	160
Gambar 4.77 <i>Bar Graph Alpha Testing</i>	160
Gambar 4.78 <i>Bar Graph Alpha Testing</i>	161
Gambar 4.79 <i>Bar Graph Alpha Testing</i>	162
Gambar 4.80 <i>Bar Graph Alpha Testing</i>	162
Gambar 4.81 Pertanyaan Terbuka Pertama.....	166
Gambar 4.82 Pertanyaan Terbuka Kedua	167
Gambar 4.83 Pertanyaan Terbuka Ketiga	167
Gambar 4.84 Revisi <i>Navigation Bar</i>	168
Gambar 4.85 Revisi Halaman <i>History</i>	169
Gambar 4.86 Revisi Halaman <i>Costume</i>	170
Gambar 4.87 Proses Perancangan <i>Mobile Website</i>	171
Gambar 4.88 Hasil <i>Mobile Website</i>	171
Gambar 4.89 Referensi <i>Instagram Post</i>	172
Gambar 4.90 Proses Desain <i>Instagram Post</i>	173
Gambar 4.91 Hasil Desain <i>Instagram Post</i>	173
Gambar 4.92 Referensi <i>Instagram Story</i>	174
Gambar 4.93 Proses Desain <i>Instagram Story</i>	174
Gambar 4.94 Referensi Poster.....	175
Gambar 4.95 Sketsa Kasar Poster	176
Gambar 4.96 Desain Poster A3	176

Gambar 4.97 Referensi <i>Stage Workshop</i>	177
Gambar 4.98 Desain <i>Stage Screen Workshop</i>	178
Gambar 4.99 Referensi <i>Merchandise</i>	179
Gambar 4.100 Sketsa <i>Merchandise</i>	179
Gambar 4.101 Proses Desain <i>Merchandise Pouch Makeup</i>	180
Gambar 4.102 Sketsa <i>Merchandise Standee</i>	181
Gambar 4.103 <i>Merchandise Standee</i>	181
Gambar 4.104 <i>Beta Testing</i> Bersama Briana Florencia	184
Gambar 4.105 <i>Beta Testing</i> Bersama Hizkiana Nicoldea	187
Gambar 4.106 <i>Beta Testing</i> Bersama Amanda Yofanka	189
Gambar 4.107 Proses <i>Cutting Mascot</i> untuk Animasi	192
Gambar 4.108 Proses Animasi <i>Mascot</i>	193
Gambar 4.109 <i>High Fidelity Prototype</i>	194
Gambar 4.110 Halaman <i>Home</i>	197
Gambar 4.111 Halaman <i>Costume</i> dan <i>Event</i>	198
Gambar 4.112 Halaman <i>Character</i> , <i>Cosplayer</i> , dan <i>History</i>	200
Gambar 4.113 Halaman <i>Costalk</i> , <i>Login</i> , dan <i>Register</i>	202
Gambar 4.114 Halaman <i>Profile</i>	203
Gambar 4.115 Warna <i>Website</i>	204
Gambar 4.116 Nilai Kontras Warna	205
Gambar 4.117 <i>Typography Website</i>	206
Gambar 4.118 Logo <i>Website</i>	207
Gambar 4.119 <i>Supergraphic Website</i>	208
Gambar 4.120 <i>Mascot Website</i> , <i>Cynus</i> dan <i>Circee</i>	209
Gambar 4.121 Contoh Gambar Mascot pada Website	210
Gambar 4.122 Contoh Gambar Ilustrasi dalam <i>Website</i>	211
Gambar 4.123 Contoh Fotografi dalam <i>Website</i>	212
Gambar 4.124 Interaksi <i>Navigation Bar</i>	212
Gambar 4.125 Interaksi <i>Button</i>	213
Gambar 4.126 <i>Grid Website</i> 2 Kolom	214
Gambar 4.127 <i>Grid Website</i> 1 Kolom	215
Gambar 4.128 Contoh <i>Layout Website</i>	216
Gambar 4.129 Perubahan <i>Layout Website</i>	216
Gambar 4.130 <i>Parallax Effect Website</i>	217
Gambar 4.131 <i>Micro-interaction Transition Page</i>	218
Gambar 4.132 <i>Micro-interaction Buttons</i>	218
Gambar 4.133 <i>Mobile Website</i>	220
Gambar 4.134 Instagram <i>Post</i>	221
Gambar 4.135 Desain Instagram <i>Story</i>	222
Gambar 4.136 Poster A3	224
Gambar 4.137 <i>Stage Workshop</i>	226
Gambar 4.138 Merchandise Pouch Makeup	227
Gambar 4.139 <i>Merchandise Standee Acrylic</i>	228

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Presentasi Turnitin (maks 20%)	xxi
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	xxvi
Lampiran 3 Non-Disclosure Agreement	xxvii
Lampiran 4 Consent Form	xlii
Lampiran 5 Hasil Kuesioner	xliii
Lampiran 6 Transkrip Focus Group Discussion	lvii
Lampiran 7 Transkrip Wawancara	lxxxvii
Lampiran 8 Dokumentasi	cix



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA