

**PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG CARA
BERSOSIALISASI DENGAN
MAHASISWA DENGAN AUTISME**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Angeline Shanice Jeanne Arthono
00000055926**

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG CARA
BERSOSIALISASI DENGAN
MAHASISWA DENGAN AUTISME**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Angeline Shanice Jeanne Arthono

00000055926

**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 : Angeline Shanice Jeanne Arthono

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055926

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 tentang Cara Bersosialisasi dengan Mahasiswa dengan Autisme
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, 20 Juni 2025



(Angeline Shanice Jeanne Arthono)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG CARA BERSOSIALISASI DENGAN MAHASISWA DENGAN AUTISME

Oleh

Nama Lengkap : Angeline Shanice Jeanne Arthono

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055926

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

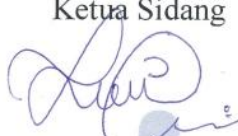
Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Juni 2025

Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

Penguji


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/ 071279

Pembimbing


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

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 : Angeline Shanice Jeanne Arthono
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055926
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Website* tentang Bersosialisasi dengan Mahasiswa dengan Autisme

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, 20 Juni 2025



(Angeline Shanice Jeanne Arthono)

* 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 karena telah memberkati proses perancangan dan penulisan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan *Website* tentang Cara Bersosialisasi dengan Mahasiswa dengan Autisme”. Tugas Akhir ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Tugas Akhir membahas tentang masalah dalam bersosialisasi antara mahasiswa reguler dengan mahasiswa dengan Autisme. Selain itu, Tugas Akhir ini juga menjelaskan tentang perancangan media informasi berupa *Website* sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, diharapkan bagi pembaca untuk memberikan saran dan kritik yang membangun.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan, semangat, dan bantuan selama proses penyusunan tugas akhir ini

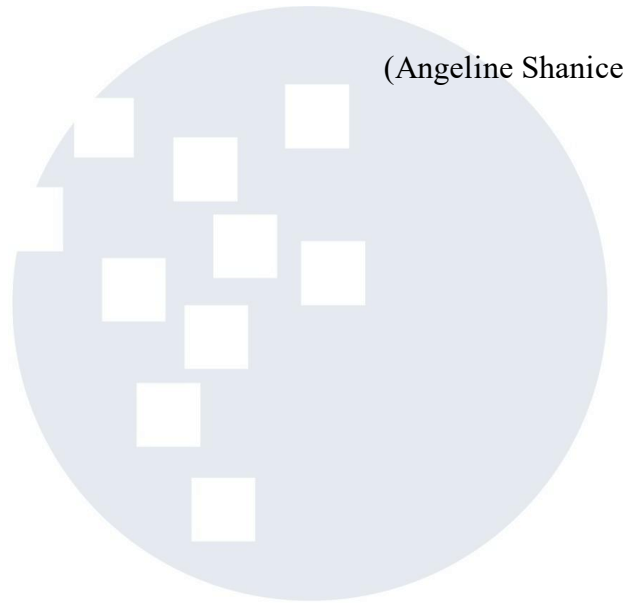
Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan ilmu dan manfaat bagi pembaca, insititusi pendidikan, dan masyarakat Indonesia pada umumnya, terutama tentang bersosialisasi dengan mahasiswa dengan Autisme. Penulis juga berharap

perancangan dalam Tugas Akhir ini dapat dijadikan contoh dan referensi bagi penelitian kedepannya yang membahas tentang topik atau media informasi serupa.

Tangerang, 20 Juni 2025



(Angeline Shanice Jeanne Arthono)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG CARA BERSOSIALISASI DENGAN MAHASISWA DENGAN AUTISME

(Angeline Shanice Jeanne Arthono)

ABSTRAK

Autisme atau *autism spectrum disorder* (ASD) adalah gangguan perkembangan saraf yang menyebabkan seseorang dengan autisme mengalami kesulitan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam interaksi sosial. Seiring dengan meningkatnya jumlah anak dengan autisme, perguruan tinggi juga mulai menerima lebih banyak mahasiswa dengan kondisi tersebut. Berdasarkan Permenristekdikti Nomor 46 Tahun 2017 Pasal 6, perguruan tinggi diwajibkan memberikan kesempatan yang setara bagi Mahasiswa Berkebutuhan Khusus dalam proses seleksi penerimaan mahasiswa baru. Hal ini berarti bahwa mahasiswa dengan autisme tidak mendapatkan perlakuan khusus dan diperlakukan seperti mahasiswa reguler. Namun, dalam lingkungan kampus, sering terjadi kesalahpahaman dalam interaksi sosial antara mahasiswa reguler dan mahasiswa dengan autisme. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman mahasiswa reguler terhadap cara komunikasi yang sesuai dengan mahasiswa autisme, sementara mahasiswa autisme juga mengalami kesulitan dalam memahami komunikasi mahasiswa reguler. Oleh karena itu, diperlukan media informasi yang dapat membantu mahasiswa reguler memahami cara berinteraksi dengan mahasiswa autisme. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah *Website* sebagai media informasi bagi mahasiswa reguler yang ingin berinteraksi secara aktif dengan mahasiswa autisme, sehingga dapat tercipta lingkungan sosial yang lebih inklusif di perguruan tinggi.

Kata kunci: *autism spectrum disorder*, bersosialisasi, mahasiswa

WEBSITE ABOUT HOW TO SOCIALIZE WITH COLLEGE STUDENTS WITH AUTISM

(Angeline Shanice Jeanne Arthono)

ABSTRACT (English)

Autism spectrum disorder (ASD) is a neurodevelopmental disorder that causes the individual to experience difficulties in various aspects of life, particularly in social interactions. As the number of children with autism continues to rise, colleges and universities are also admitting more students with this condition. According to Permenristekdikti Number 46 of 2017, Article 6, higher education institutes are required to provide equal opportunities for students with special needs in the admission process. This means that students with autism do not receive special treatment and are treated the same as regular students. However, misunderstandings in social interactions between regular students and students with autism frequently occur in the campus environment. This is due to a lack of understanding among regular students regarding appropriate communication methods with autistic students, while autistic students also struggle to comprehend the communication style of regular students. Therefore, an information medium is needed to help regular students understand how to interact with autistic students. This study aims to develop a Website as an informational media for regular students who wish to actively engage with autistic students, thereby fostering a more inclusive social environment in higher education institutions.

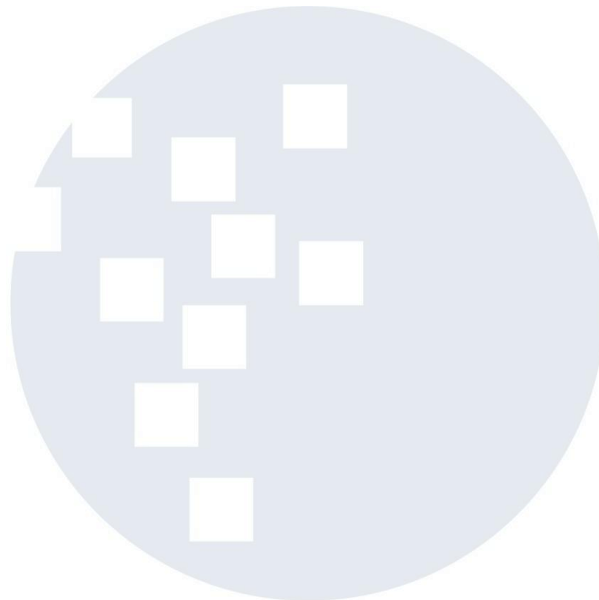
Keywords: *autism spectrum disorder, socializing, students*

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	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Website</i>	5
2.1.1 Jenis <i>Website</i>	12
2.1.2 Anatomi <i>Website</i>	16
2.1.3 User Experience (UX)	27
2.1.4 User Interface (UI)	31
2.2 <i>Autism spectrum disorder (ASD)</i>	49
2.2.1 Karakteristik <i>Autism spectrum disorder (ASD)</i>	51
2.2.2 Faktor Penyebab <i>Autism spectrum disorder (ASD)</i>	51
2.2.3 Jenis <i>Autism spectrum disorder (ASD)</i>	53
2.2.4 Interaksi Sosial <i>Autism spectrum disorder (ASD)</i>	55
2.3 Gaya Ilustrasi	58
2.3.1 <i>The Super-Simple Cartoon</i>	59
2.3.2 <i>The Stylish Cartoon</i>	61

2.3.3 <i>The Edgy Cartoon</i>	62
2.3.4 <i>Cutting Edge Comics</i>	63
2.3.5 <i>Anime and Manga</i>	65
2.3.6 <i>Semi-Realistic Comics</i>	66
2.4 Penelitian yang Relevan.....	67
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	69
3.1 Subjek Perancangan	69
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	71
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	72
3.3.1 In-depth Interview	73
3.3.2 Kuesioner	82
3.3.3 Studi Eksisting.....	92
3.3.4 Studi Referensi	92
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	93
4.1 Hasil Perancangan	93
4.1.1 Emphatize	95
4.1.2 Define.....	131
4.1.3 Ideate	137
4.1.4 Protoype	152
4.1.5 Testing	170
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	176
4.2 Pembahasan Perancangan.....	177
4.2.2 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	177
4.2.3 Analisis Desain <i>Website</i>	180
4.2.4 Analisis <i>Website Advertisement</i>	188
4.2.5 Analisis Desain <i>T-Shirt</i>	190
4.2.6 Analisis Desain <i>Lanyard</i>	190
4.2.7 Analisis Desain <i>Totebag</i>	191
4.2.4 Anggaran	192
BAB V PENUTUP	194
5.1 Simpulan	194
5.2 Saran.....	194

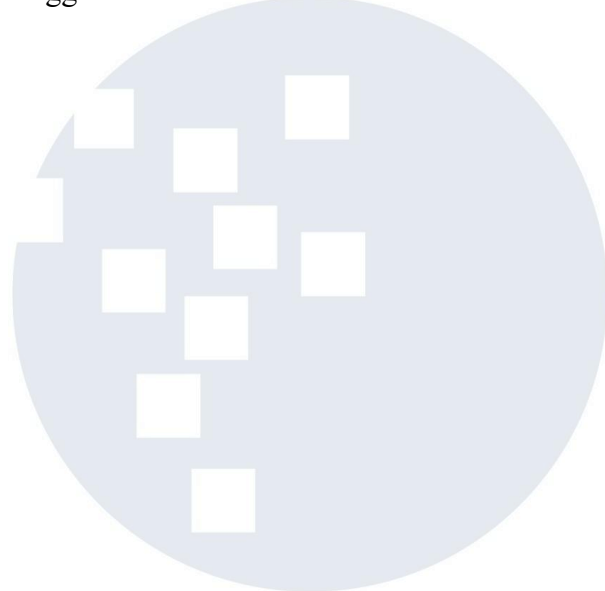
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xix



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	67
Tabel 3. 1 Pertanyaan Kuesioner.....	82
Tabel 4. 1 Tabel SWOT <i>Website</i> Masyarakat Peduli Autis Indonesi (MPAI).....	123
Tabel 4. 2 Tabel SWOT <i>Website</i> National Autistic Society (NAS).....	125
Tabel 4. 3 Tabel SWOT <i>Website</i> Autism Speaks.....	127
Tabel 4. 4 Tabel Anggaran.....	193



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

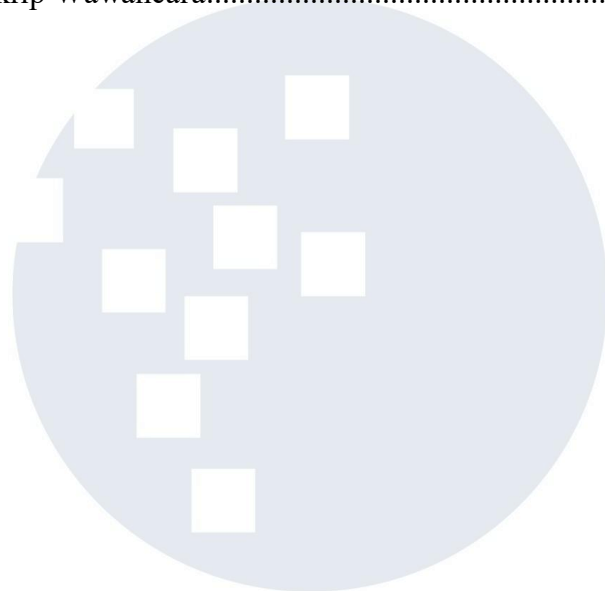
Gambar 2.1 Penerapan Sistem Operasi.....	6
Gambar 2.2 Analisa Penerapan Sistem Operasi.....	7
Gambar 2.3 Penerapan Resolusi	8
Gambar 2.4 Penerapan <i>Browser</i>	9
Gambar 2.5 Analisa Penerapan <i>Browser</i>	10
Gambar 2.6 Penerapan Koneksi.....	11
Gambar 2.7 Contoh <i>Personal Website</i>	13
Gambar 2.8 Contoh <i>Organizational Website</i>	14
Gambar 2.9 Contoh <i>Commercial Website</i>	15
Gambar 2.10 Penerapan <i>Header</i>	18
Gambar 2.11 Penerapan <i>Navigation</i>	19
Gambar 2.12 Penerapan <i>Feature</i>	21
Gambar 2.13 Penerapan <i>Body</i>	22
Gambar 2.14 Penerapan " <i>Above the Fold</i> " dan " <i>Below the Fold</i> ".....	23
Gambar 2.15 Penerapan <i>Sidebar</i>	24
Gambar 2.16 Penerapan <i>Footer</i>	25
Gambar 2.17 Penerapan <i>Background</i>	27
Gambar 2.18 Contoh Penerapan <i>Screen</i>	32
Gambar 2.19 Contoh Penerapan <i>Grid</i>	33
Gambar 2.20 Contoh Penerapan <i>Objects</i>	34
Gambar 2.21 Contoh Penerapan <i>Colors</i>	36
Gambar 2.22 Contoh Penerapan <i>Gradient</i>	37
Gambar 2.23 Contoh Penerapan <i>Typography</i>	38
Gambar 2.24 Contoh Penerapan <i>Icons</i>	39
Gambar 2.25 Contoh Penerapan <i>Buttons</i>	40
Gambar 2.26 Contoh Penerapan <i>Cards</i>	41
Gambar 2.27 Contoh Penerapan <i>Tables</i>	42
Gambar 2.28 Contoh Penerapan <i>Forms</i>	43
Gambar 2.29 Contoh Penerapan <i>Popups</i>	44
Gambar 2.30 Contoh Penerapan <i>Navigation</i>	45
Gambar 2.31 Contoh Penerapan <i>Animation</i>	46
Gambar 2.32 Contoh Penerapan <i>Photo</i>	47
Gambar 2.33 Contoh Penerapan <i>Illustration</i>	48
Gambar 2.34 Contoh Penerapan <i>Language</i>	49
Gambar 2.35 Contoh <i>The Super Simple Cartoon</i>	60
Gambar 2.36 Contoh <i>The Stylish Cartoon</i>	61
Gambar 2.37 Contoh <i>The Edgy Cartoon</i>	62
Gambar 2.38 Contoh <i>Cutting Edge Comics</i>	64
Gambar 2.39 Contoh <i>Anime and Manga</i>	65
Gambar 2.40 Contoh <i>Semi-Realistic Comics</i>	66
Gambar 4.1 Wawancara dengan Psikolog Edukasi.....	96

Gambar 4.2 Wawancara dengan Psikolog Klinis 1	99
Gambar 4.3 Wawancara dengan Psikolog Klinis 2	101
Gambar 4.4 Wawancara dengan Mahasiswa dengan Autisme	102
Gambar 4.5 Wawancara Orang Tua Mahasiswa dengan Autisme	104
Gambar 4.6 Wawancara dengan Mahasiswa Reguler 1	107
Gambar 4.7 Wawancara dengan Mahasiwa Reguler 2	109
Gambar 4.8 Wawancara dengan Mahasiswa Reguler 3	110
Gambar 4.9 Jawaban mengenai mengenal mahasiswa dengan ASD	112
Gambar 4.10 Jawaban mengenai sering bertemu mahasiswa dengan ASD	113
Gambar 4.11 Jawaban mengenai lokasi sosialisasi	113
Gambar 4.12 Jawaban mengenai jenis sosialisasi	114
Gambar 4.13 Jawaban mengenai kecenderungan	115
Gambar 4.14 Jawaban mengenai kesulitan	116
Gambar 4.15 Jawaban tentang pengetahuan	116
Gambar 4.16 Jawaban tentang pengetahuan	117
Gambar 4.17 Jawaban skenario sosialisasi	118
Gambar 4.18 Jawaban ketersediaan informasi	118
Gambar 4.19 Jawaban kemudahan informasi	119
Gambar 4.20 Jawaban darimana mengetahui tentang ASD	120
Gambar 4.21 Jawaban media yang sering digunakan untuk informasi	121
Gambar 4.22 Jawaban informasi yang dibutuhkan	121
Gambar 4.23 Jawaban alasan menggunakan media	122
Gambar 4.24 <i>Website</i> Masyarakat Peduli Autis Indonesia (MPAI)	123
Gambar 4.25 <i>Website</i> National Autistic Society (NAS)	125
Gambar 4.26 <i>Website</i> Autism Speaks	127
Gambar 4.27 <i>Website</i> Meow Love	129
Gambar 4.28 <i>Website</i> Therapy in London	130
Gambar 4.29 <i>Website</i> Le OFF Paris	130
Gambar 4.30 <i>Website</i> Penumbra	131
Gambar 4.31 <i>User Persona</i> 1	133
Gambar 4.32 <i>User Persona</i> 2	134
Gambar 4.33 <i>User Persona</i> 3	135
Gambar 4.34 Perancangan <i>Mindmap</i>	138
Gambar 4.35 Perancangan <i>Moodboard</i>	139
Gambar 4.36 Perancangan Referensi <i>Website</i>	141
Gambar 4.37 Perancangan Referensi Gaya Ilustrasi 1	142
Gambar 4.38 Perancangan Referensi Gaya Ilustrasi 2	143
Gambar 4.39 Perancangan Referensi Gaya Ilustrasi 3	144
Gambar 4.40 Pemilihan Warna	145
Gambar 4.41 Pemilihan Tipografi	145
Gambar 4.42 Alternatif <i>Key Visual</i>	146
Gambar 4.43 Proses <i>Key Visual</i> 2	147
Gambar 4.44 Proses <i>Key Visual</i> 1	147

Gambar 4.45 Proses <i>Key Visual</i> 3.....	148
Gambar 4.46 Perancangan <i>Sitemap</i>	149
Gambar 4.47 Perancangan <i>Flowchart</i>	150
Gambar 4.48 Perancangan Ikon	151
Gambar 4.49 Perancangan Aset Ilustrasi	152
Gambar 4.50 Perancangan <i>Low Fidelity</i>	153
Gambar 4.51 <i>Low Fidelity</i> Halaman " <i>Highlight</i> "	154
Gambar 4.52 <i>Low Fidelity</i> Halaman " <i>Autisme</i> "	155
Gambar 4.53 <i>Low Fidelity</i> Halaman " <i>Komunikasi</i> "	156
Gambar 4.54 <i>Low Fidelity</i> Halaman " <i>Forum</i> "	157
Gambar 4.55 <i>Low Fidelity</i> Halaman " <i>Akun</i> "	158
Gambar 4.56 <i>Low Fidelity</i> Halaman " <i>Tentang Kami</i> "	159
Gambar 4.57 Perancangan <i>High Fidelity</i>	160
Gambar 4.58 <i>High Fidelity</i> Halaman " <i>Highlight</i> "	160
Gambar 4.59 <i>High Fidelity</i> Halaman " <i>Autisme</i> "	162
Gambar 4.60 <i>High Fidelity</i> Halaman " <i>Komunikasi</i> "	163
Gambar 4.61 <i>High Fidelity</i> Halaman " <i>Forum</i> "	164
Gambar 4.62 <i>High Fidelity</i> Halaman " <i>Akun</i> "	166
Gambar 4.63 <i>High Fidelity</i> Halaman " <i>Tentang Kami</i> "	167
Gambar 4.64 Sketsa <i>Digital Advertisement</i>	168
Gambar 4.65 Perancangan <i>Digital Advertisement</i>	169
Gambar 4.66 Pengelolaan Nilai Konten.....	171
Gambar 4.67 Pengelolaan Nilai Interaktivitas	171
Gambar 4.68 Pengelolaan Nilai Visualisasi.....	172
Gambar 4.69 Hasil Perbaikan Halaman " <i>Komunikasi</i> "	173
Gambar 4.70 Hasil Perbaikan Halaman " <i>Forum</i> "	174
Gambar 4.71 Hasil Perbaikan Halaman " <i>Akun</i> "	175
Gambar 4.72 Kesimpulan Nilai Beta Test Konten.....	178
Gambar 4.73 Kesimpulan Nilai Beta Test Interaktivitas	178
Gambar 4.74 Kesimpulan Nilai Beta Test Visualisasi.....	179
Gambar 4.75 <i>Mockup</i> Halaman " <i>Highlight</i> "	181
Gambar 4.76 <i>Mockup</i> Halaman " <i>Autisme</i> "	182
Gambar 4.77 <i>Mockup</i> Halaman " <i>Komunikasi</i> "	183
Gambar 4.78 <i>Mockup</i> Halaman " <i>Forum</i> "	185
Gambar 4.79 <i>Mockup</i> Halaman " <i>Akun</i> "	186
Gambar 4.80 <i>Mockup</i> Halaman " <i>Tentang Kami</i> "	187
Gambar 4.81 Perancangan Media Sekunder	189
Gambar 4.82 Perancangan Media <i>Gimmick T-Shirt</i>	190
Gambar 4.83 Perancangan Media <i>Gimmick Lanyard</i>	191
Gambar 4.84 Perancangan Media <i>Gimmick Totebag</i>	192

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xix
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xx
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxii
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxx
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxx i



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA