

**PERANCANGAN *WEBSITE MOBILE* MENGENAI
AKTIVITAS BERNYANYI UNTUK MENGATASI EMOSI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Devina Arya Surya

00000056199

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

**PERANCANGAN *WEBSITE MOBILE* MENGENAI
AKTIVITAS BERNYANYI UNTUK MENGATASI EMOSI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

**Devina Arya Surya
00000056199**

**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 : Devina Arya Surya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056199
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN *WEBSITE MOBILE* MENGENAI AKTIVITAS BERNYANYI UNTUK MENGATASI EMOSI

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, 4 Juli 2025



(Devina Arya Surya)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE MOBILE* MENGENAI AKTIVITAS BERNYANYI UNTUK MENGATASI EMOSI

Oleh

Nama Lengkap : Devina Arya Surya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056199

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Juni 2025

Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/ 068502

Penguji

Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 064812

Pembimbing

Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

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 : Devina Arya Surya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056199
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE MOBILE*
MENGENAI AKTIVITAS BERNYANYI
UNTUK MENGATASI EMOSI

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, 4 Juli 2025



(Devina Arya Surya)

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa karena rahmat-Nya, tugas akhir dengan judul Perancangan *Website Mobile* Mengenai Aktivitas Bernyanyi untuk Mengatasi Emosi dapat diselesaikan. Dalam kesempatan ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Tuhan karena telah memberikan penulis kekuatan untuk menyelesaikan tugas akhir serta bantuan dari bimbingan. 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. Mariska Legia, S.Ds., M.B.A., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Afrisca Resista Christy Susilo Putri, selaku narasumber yang telah membantu dalam menjelaskan hubungan bernyanyi dengan emosi.
6. Saphira Hertha, selaku narasumber yang telah membantu dalam menjelaskan hubungan bernyanyi dengan emosi.
7. Eliora Kusmawardi, Dhita Visesa, Hizkiana Nicoldea Gunawan, Mikhaela Satyawan, Samantha Victoria, Verlyn Verlandy, selaku para mahasiswa yang telah membantu dalam memberikan insight penting mengenai bernyanyi untuk mengatasi emosi dalam sesi FGD atau *Focus Group Discussion*.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman yang selalu sedia dan telah membantu serta memberikan berbagai motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

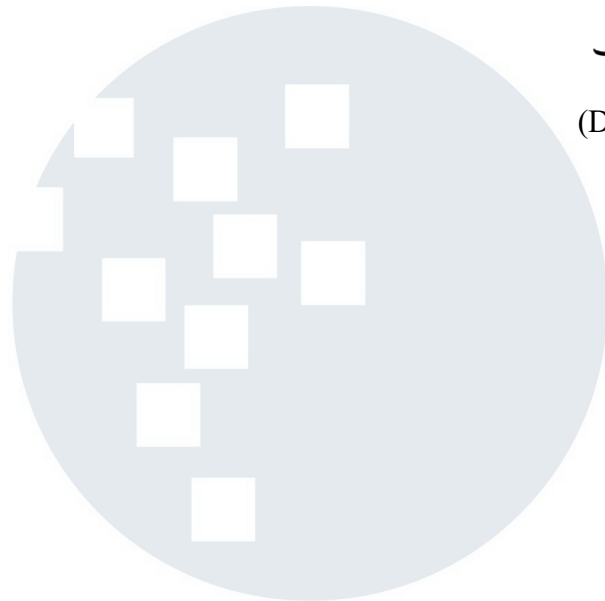
Segala kritik dan saran diharapkan dapat diberikan untuk membantu dalam penyempurnaan tugas akhir, dikarenakan penulisan pada tugas akhir ini tidaklah sempurna. Penulis berharap karya ilmiah ini dapat membantu para

pembaca lainnya baik untuk menambahkan wawasan ataupun untuk membantu dalam perancangan desain topik yang sama.

Tangerang, 4 Juli 2025



(Devina Arya Surya)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *WEBSITE MOBILE* MENGENAI AKTIVITAS BERNYANYI UNTUK MENGATASI EMOSI

Devina Arya Surya

ABSTRAK

Bernyanyi merupakan suatu aktivitas dalam menyampaikan suatu perasaan dengan vokal suara, dan emosi merupakan perasaan yang dimiliki setiap individu seperti perasaan hati. Namun, masalah yang masih dihadapi hingga saat ini oleh remaja akhir usia 18-24 tahun adalah kesulitan dalam mengelola emosi negatif seperti stres dan depresi yang dapat berdampak pada kesehatan mental mereka. Salah satu manfaat dan efek yang didapatkan dari bernyanyi, merupakan sebuah bentuk untuk mengekspresikan diri. Aktivitas bernyanyi ini telah terbukti efektif dalam mengurangi stres dan meningkatkan kesejahteraan emosional dengan meningkatkan produksi serotonin dan dopamine. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media informasi interaktif berupa *website mobile* dengan gamifikasi yang diharapkan dapat membantu dalam pemberian suatu solusi. Adapun metode perancangan yang digunakan dalam topik perancangan ini mengacu pada *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahap yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Data-data yang dikumpulkan melalui wawancara dengan ahli terapi musik, FGD, dan kuesioner yang mengumpulkan informasi tentang perilaku dan pemahaman remaja mengenai bernyanyi untuk mengatasi emosi. Dengan adanya sebuah perancangan *website mobile* ini diharapkan dapat membantu para remaja akhir menyadari bahwa bernyanyi merupakan salah satu aktivitas yang efektif dalam mengatasi emosi baik emosi positif maupun emosi negatif.

Kata kunci: bernyanyi, emosi, *website mobile*, gamifikasi, remaja akhir

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING A WEBSITE MOBILE ABOUT SINGING AS AN ACTIVITY TO CONTROL EMOTION

Devina Arya Surya

ABSTRACT (English)

Singing is an activity that conveys emotions through vocal expression, while emotions represent the feelings possessed by every individual. However, one of the ongoing challenges faced by late adolescents aged 18-24 is the difficulty in managing negative emotions such as stress and depression, which can impact their mental health. One of the key benefits of singing is its role as a form of self-expression. This activity has been proven effective in reducing stress and enhancing emotional well-being by increasing serotonin and dopamine production. Therefore, this study aims to design an interactive informational medium in the form of a mobile website with gamification, providing a potential solution to this issue. The design methodology used in this research follows the Design Thinking approach, consisting of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Data was collected through interviews with music therapy experts, Focus Group Discussions (FGD), and questionnaires that gathered information on adolescent behavior and understanding of singing as a method for emotional regulation. The development of this website mobile is expected to help late adolescents recognize that singing is an effective activity for managing both positive and negative emotions.

Keywords: *singing, emotion, website mobile, gamification, late teenagers*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

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	xvii
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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Interaktif Digital.....	5
2.1.1 Website.....	5
2.1.2 Gamifikasi.....	7
2.2 <i>User Experience</i>	12
2.2.1 <i>Usability</i>	13
2.2.2 Prinsip UX	13
2.3 <i>User Interface</i>	15
2.3.1 Prinsip UI.....	15
2.3.2 <i>Visual Composition</i>	16
2.3.3 Elemen UI	18
2.4 Musik.....	22
2.4.1 Bernyanyi.....	23
2.5 Emosi	23

2.5.1 Emosi Positif	23
2.5.2 Emosi negatif	23
2.6 Musik Terapi	24
2.7 DKV	25
2.7.1 Warna	25
2.7.2 Ilustrasi	29
2.8 Penelitian yang Relevan	29
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	32
3.1 Subjek Perancangan	32
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	34
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	37
3.3.1 Wawancara	37
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	41
3.3.3 Kuesioner	43
3.3.4 Studi Eksisting	46
3.3.5 Studi Referensi	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	47
4.1 Hasil Perancangan	47
4.1.1 <i>Emphatize</i>	47
4.1.2 <i>Define</i>	82
4.1.3 <i>Ideate</i>	89
4.1.4 <i>Prototype</i>	121
4.1.5 <i>Test</i>	123
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	132
4.2 Pembahasan Perancangan	133
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	133
4.2.2 Analisis Desain <i>Website Mobile Gamifikasi</i>	139
4.2.3 Analisis Desain Merchandise	153
4.2.4 Analisis Desain <i>Web Banner</i>	155
4.2.5 Analisis Desain <i>Youtube Ads</i>	156
4.2.6 Anggaran	157
BAB V PENUTUP	159

5.1 Simpulan	159
5.2 Saran	160
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN.....	xxii



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Skala Likert	43
Tabel 4.1 Skala Likert Perilaku Target bernyanyi untuk mengatasi emosi	57
Tabel 4.2 Tabel Skala Likert Permasalahan Media	64
Tabel 4.3 Perbandingan SWOT studi Eksisting.....	70
Tabel 4.4 Perbandingan SWOT studi Eksisting.....	75
Tabel 4.5 UI/UX aplikasi duolingo.....	77
Tabel 4.6 Dasar Skor Alpha test	124
Tabel 4.7 Penilaian Visual Alpha Test.....	125
Tabel 4.8 Penilaian Konten Alpha Test	126
Tabel 4.9 Penilaian User Experience Alpha Test.....	128
Tabel 4.10 Dasar Skor Alpha test	134
Tabel 4.11 Penilaian Visual Beta Test	135
Tabel 4.12 Penilaian Konten Beta Test.....	136
Tabel 4.13 Penilaian User Experience Beta Test	137
Tabel 4.14 Anggaran Website.....	157
Tabel 4.15 Anggaran media sekunder, media promosi.....	158
Tabel 4.16 Anggaran media sekunder, merchandise	158



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar tampilan website mobile.....	6
Gambar 2.2 Gambar tampilan website desktop	7
Gambar 2.3 Gambar tampilan contoh gamifikasi	7
Gambar 2.4 Template Octalysis Gamification Framework	8
Gambar 2.5 Octalysis Gamification Framework, Meaning	9
Gambar 2.6 Octalysis Gamification Framework, Accomplishment	9
Gambar 2.7 Octalysis Gamification Framework, Empowerment.....	10
Gambar 2.8 Octalysis Gamification Framework, Ownership.....	10
Gambar 2.9 Octalysis Gamification Framework, Social Influence	11
Gambar 2.10 Octalysis Gamification Framework, Scarcity	11
Gambar 2.11 Octalysis Gamification Framework, Unpredictability	12
Gambar 2.12 Octalysis Gamification Framework, Avoidance	12
Gambar 2.13 Gambar Elemen UI, Button.....	18
Gambar 2.14 Gambar Elemen UI, Ikon	19
Gambar 2.15 Gambar Elemen UI, Layout & Grid.....	19
Gambar 2.16 Gambar Elemen UI, Warna.....	20
Gambar 2.17 Warna Analogus.....	20
Gambar 2.18 Gambar golden ratio 60:30:10, warna.....	21
Gambar 2.19 Gambar Elemen UI, Tipografi	21
Gambar 2.20 Gambar Elemen UI, Microinteraction.....	22
Gambar 2.21 Character Design.....	22
Gambar 2.22 Color wheel	26
Gambar 2.23 Warna Primer	27
Gambar 2.24 Warna Sekunder	27
Gambar 2.25 Warna Tersier.....	28
Gambar 2.26 Color Wheel Psychology color	28
Gambar 4.1 Dokumentasi Foto Wawancara dengan Musik Terapis	48
Gambar 4.2 Dokumentasi Foto Wawancara dengan Musik Terapis	51
Gambar 4.3 Dokumentasi Foto Wawancara dengan Musik Terapis	53
Gambar 4.4 Pie Chart Hasil Kuesioner.....	55
Gambar 4.5 Pie Chart Hasil Kuesioner.....	55
Gambar 4.6 Diagram Batang Hasil Kuesioner.....	56
Gambar 4.7 Pie Chart Hasil Kuesioner.....	56
Gambar 4.8 Diagram Batang Hasil Kuesioner.....	58
Gambar 4.9 Diagram Batang Hasil Kuesioner.....	59
Gambar 4.10 Diagram Batang Hasil Kuesioner.....	59
Gambar 4.11 Pie Chart Hasil Kuesioner.....	60
Gambar 4.12 Diagram Batang Hasil Kuesioner.....	60
Gambar 4.13 Pie Chart Hasil Kuesioner.....	61
Gambar 4.14 Diagram Batang Hasil Kuesioner.....	61

Gambar 4.15 Pie Chart Hasil Kuesioner	62
Gambar 4.16 Pie Chart Hasil Kuesioner	62
Gambar 4.17 Pie Chart Hasil Kuesioner	63
Gambar 4.18 Pie Chart Hasil Kuesioner	63
Gambar 4.19 Diagram Batang Hasil Kuesioner	64
Gambar 4.20 Pie Chart Hasil Kuesioner	64
Gambar 4.21 Diagram Batang Hasil Kuesioner	65
Gambar 4.22 Diagram Batang Hasil Kuesioner	66
Gambar 4.23 Pie Chart Hasil Kuesioner	66
Gambar 4.24 Konten Website Singing Carrot	68
Gambar 4.25 Visual Website Singing Carrot	68
Gambar 4.26 Interaktivitas Website Singing Carrot	69
Gambar 4.27 Tampilan Website Singing Carrot	70
Gambar 4.28 Visual Aplikasi Smule	73
Gambar 4.29 Interaksi Aplikasi Smule	74
Gambar 4.30 UI/UX Aplikasi Duolingo	77
Gambar 4.31 Visual Aplikasi Game Project Sekai Colourful Stage	81
Gambar 4.32 Homescreen Project Sekai Colourful Stage	81
Gambar 4.33 Emphaty Map Felicia	83
Gambar 4.34 Emphaty Map Harto	83
Gambar 4.35 User Persona SES A	84
Gambar 4.36 User Persona SES B	85
Gambar 4.37 User Journey SES A	86
Gambar 4.38 User Journey SES B	88
Gambar 4.39 Mindmap	90
Gambar 4.40 Moodboard Visual	93
Gambar 4.41 Moodboard Layout	94
Gambar 4.42 Moodboard button	94
Gambar 4.43 Moodboard Ikon	95
Gambar 4.44 Moodboard Color Pallete	96
Gambar 4.45 Golden Ratio 60:30:10 warna	96
Gambar 4.46 Moodboard Visual	97
Gambar 4.47 Moodboard Mascot	98
Gambar 4.48 Stylescape	98
Gambar 4.49 Warna Primer dan Sekunder	99
Gambar 4.50 Font Heading dan Body Text	101
Gambar 4.51 Sketsa Logo	102
Gambar 4.52 Hasil Final Logo	102
Gambar 4.53 Sketsa Button	103
Gambar 4.54 Buttons	104
Gambar 4.55 Ikon grid Android	104
Gambar 4.56 Button dan Ikon	105
Gambar 4.57 Sketsa Maskot	107

Gambar 4.58 Sketsa Karakter Avatar.....	107
Gambar 4.59 Hasil Final Maskot	108
Gambar 4.60 Hasil Final Karakter Avatar	109
Gambar 4.61 Hasil Final Karakter Avatar Dress	110
Gambar 4.62 Grid untuk Layout Homepage.....	111
Gambar 4.63 Left and Justify Alignment.....	112
Gambar 4.64 Center Alignment	112
Gambar 4.65 Octalysis Gamification Framework	113
Gambar 4.66 Information Architecture.....	115
Gambar 4.67 Flowchart.....	116
Gambar 4.68 Wireframe.....	118
Gambar 4.69 Merchandise	119
Gambar 4.70 Youtube ads.....	119
Gambar 4.71 Web Banner.....	120
Gambar 4.72 Design System.....	120
Gambar 4.73 Low Fidelity	122
Gambar 4.74 High Fidelity	122
Gambar 4.75 Mockup Website Mobile.....	123
Gambar 4.76 Prototyping	123
Gambar 4.77 Font dan button sebelum perbaikan	129
Gambar 4.78 Font dan button sesudah perbaikan	130
Gambar 4.79 Halaman informasi sebelum	130
Gambar 4.80 Halaman informasi sesudah perbaikan.....	131
Gambar 4.81 Game menu dan gameplay sebelum perbaikan	132
Gambar 4.82 Game menu dan gameplay sesudah perbaikan.....	132
Gambar 4.83 Quiz Page	139
Gambar 4.84 Homepage.....	140
Gambar 4.85 Notification pop up.....	141
Gambar 4.86 Sign up page	142
Gambar 4.87 Halaman konten informasi mengenai bernyanyi.....	144
Gambar 4.88 Feed page.....	145
Gambar 4.89 Gamepage.....	146
Gambar 4.90 Game menu page.....	147
Gambar 4.91 Gameplay page.....	148
Gambar 4.92 Profile page	149
Gambar 4.93 Status VIP Member	149
Gambar 4.94 Payment page	151
Gambar 4.95 Hamburger menu.....	151
Gambar 4.96 Footer	153
Gambar 4.97 Stiker	154
Gambar 4.98 Phonestrap	154
Gambar 4.99 Postcard	155
Gambar 4.100 Web banner	155

Gambar 4.101 Web banner mockup.....	156
Gambar 4.102 Youtube ads.....	156
Gambar 4.103 Youtube ads mockup.....	157



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxvii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxix
Lampiran <i>NDS</i>	xxxix
Lampiran Kuesioner.....	xl
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xlvi
Lampiran Dokumentasi.....	lxxvii

