

**PERANCANGAN *WEBSITE STORYTELLING* INTERAKTIF
TENTANG *INFERIORITY COMPLEX***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Flaniamedia Mutiara

00000063807

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

**PERANCANGAN *WEBSITE STORYTELLING* INTERAKTIF
TENTANG *INFERIORITY COMPLEX***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Flaniamedia Mutiara

00000063807

**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 : Flaniamedia Mutiara
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063807
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 STORYTELLING* INTERAKTIF TENTANG *INFERIORITY COMPLEX*

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, 8 Januari 2025



(Flaniamedia Mutiara)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *WEBSITE STORYTELLING* INTERAKTIF TENTANG
*INFERIORITY COMPLEX***

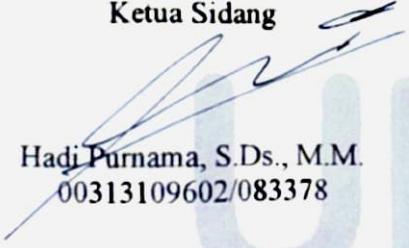
Oleh

Nama Lengkap : Flaniamedia Mutiara
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063807
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

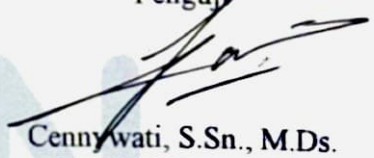
Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

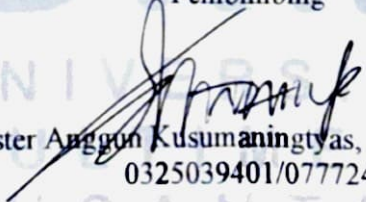
Ketua Sidang


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
00313109602/083378

Penguji


Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277

Pembimbing


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

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 : Flaniamedia Mutiara
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063807
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ ~~S2~~* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE*
STORYTELLING INTERAKTIF TENTANG *INFERIORITY COMPLEX*

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, 8 Januari 2025

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

(Flaniamedia Mutiara)

* 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 atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini “Perancangan *Website Storytelling* Interaktif Tentang *Inferiority Complex*” sebagai salah satu prasyarat penyelesaian program Sarjana Desain (S.Ds) dengan lancar dan benar.

Penulis mengangkat topik tersebut karena sudah pernah melihat fenomena seorang teman dekat yang mengalami *inferiority complex*, terutama saat di kampus. Berdasarkan kasus-kasus tersebut, penulis menyadari bahwa ada kebutuhan besar untuk klarifikasi dan peringatan dalam kasus kompleks inferioritas, karena banyak yang tidak menyadari konsekuensi mengerikan yang dapat terjadi jika kompleks inferioritas yang tidak terkendali berubah menjadi inferioritas, karena orang hanya memilikinya, yang selama ini dilihat dari permukaan.

Tidak lupa penulis juga memahami bahwa laporan ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak berikut ini. 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. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Michelle Tania, M.Psi., sebagai narasumber ahli yaitu klinikal psikolog di Ohana Space, bersama dengan Monika Reva Labibah sebagai narasumber yang memiliki *inferiority complex*, telah membantu melengkapi data penulis dalam proses penelitian untuk perancangan tugas akhir.

6. Ohana Space, yang telah bersedia menjadi *brand mandatory* dalam perancangan tugas akhir penulis.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman yang telah ada selama penulis menjalani tugas akhir dan terus memberikan dukungan serta bantuan hingga perancangan ini dapat terselesaikan dengan lancar.

Akhir kata, penulis berharap semoga karya ini dapat menjadi ilmu, bimbingan dan inspirasi bagi mahasiswa lainnya, memberikan motivasi dan semangat untuk berkreasi, serta menjadi kebanggaan bagi bangsa Indonesia.

Tangerang, 8 Januari 2025



(Flaniamedia Mutiara)



PERANCANGAN *WEBSITE STORYTELLING* INTERAKTIF TENTANG *INFERIORITY COMPLEX*

(Flaniamedia Mutiara)

ABSTRAK

Inferiority complex, suatu kondisi psikologis dimana individu merasa rendah diri dan tidak mampu dibandingkan orang lain. *Inferiority complex* dapat berdampak serius pada perkembangan akademis, sosial, dan emosional, terutama pada mahasiswa di kawasan Jabodetabek. Perancangan ini bertujuan untuk merancang *website storytelling* interaktif yang dapat memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai *inferiority complex* kepada dewasa muda, terutama mahasiswa berusia 18-25 tahun. *Website* ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran melalui metode interaktif yang imersif, dengan memanfaatkan elemen *digital storytelling* untuk memberikan informasi serta pengalaman yang relevan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *mixed methods* yang mencakup wawancara, kuesioner, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif *storytelling* efektif dalam meningkatkan pemahaman mengenai *inferiority complex* dan menawarkan pengalaman yang menarik bagi target audiens. Metode perancangan yang digunakan adalah *Human Centered Design* (HCD) dengan tahap *inspiration*, *ideation* dan *implementation*. Fitur yang ada pada *website* yaitu *storytelling*, *inferiority complex*, dapatkan bantuan, komunitas, dan Ohana Space. Agar dapat membantu menyebarluaskan media *website*, dibutuhkan media sekunder agar dapat menarik pengguna ke *website*, medianya yaitu Instagram *post*, Instagram *story*, Instagram *ads*, *website banner* dan poster A3. Diharapkan media informasi dapat memberikan konten informasi dan membantu target audiens.

Kata kunci: *Inferiority Complex*, *storytelling*, interaktif

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING STORYTELLING WEBSITE ABOUT INFERIORITY COMPLEX

(Flaniamedia Mutiara)

ABSTRACT (English)

This study focuses on inferiority complex, a psychological condition where individuals feel inferior and inadequate compared to others. Inferiority complex can have severe consequences on academic, social, and emotional development, especially for students in urban areas such as Jakarta. The purpose of this study is to design an interactive storytelling website to provide a deeper understanding of inferiority complex for young adults, particularly students aged 18-25. The website is designed to raise awareness through immersive interactive methods, utilizing digital storytelling elements to convey information and relevant experiences. This research employs mixed methods, including interviews, questionnaires, and literature review. The findings indicate that interactive storytelling media is effective in enhancing the understanding of inferiority complex and offers an engaging experience for the target audience. The design method used is Human Centered Design (HCD) with inspiration, ideation and implementation stages. The features on the website are storytelling, inferiority complex, get help, community, and Ohana Space. In order to help disseminate website media, secondary media is needed to attract users to the website, the media are Instagram posts, Instagram stories, Instagram ads, website banners and A3 posters. It is hoped that information media can provide information content and help the target audience.

Keywords: *Inferiority Complex, storytelling, interactive*

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
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
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
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Website	5
2.1.1 Tujuan dan Aspek Website Design	5
2.1.2 Prinsip Website Design	8
2.1.3 Anatomi Website	11
2.1.4 User Experience (UX)	14
2.1.4.1 Aspek-Aspek Penting dalam Desain UX	14
2.1.4.2 Controls and Affordances	16
2.1.5 User Interface (UI)	25
2.1.5.1 Prinsip Gestalt User Interface	26
2.1.5.2 Layout	29
2.1.5.3 Komposisi	32
2.1.5.4 Warna	34
2.1.5.5 Tipografi	44
2.1.5.6 Images	47
2.2 Digital Storytelling	51
2.2.1 Digital Storytelling to Promote Medical Education	57

2.3 Desain Karakter.....	58
2.4 <i>Inferiority Complex</i>	71
2.4.1 Karakteristik <i>Inferiority Complex</i>	72
2.4.2 Faktor Penyebab <i>Inferiority Complex</i>	72
2.4.3 Dampak dari <i>Inferiority Complex</i>	74
2.4.4 Cara Mengatasi <i>Inferiority Complex</i>	76
2.5 Dewasa Awal.....	77
2.5.1 Ciri-Ciri Dewasa Awal.....	77
2.5.2 Karakteristik Dewasa Awal.....	79
2.5.3 Perkembangan Psikologi Dewasa Awal.....	79
2.5.4 Dewasa Awal di Era Digital.....	82
2.5.4.1 Karakteristik Generasi Digital.....	83
2.5.4.2 Toleransi dalam Masyarakat Digital.....	84
2.6 Penelitian yang Relevan.....	86
METODOLOGI PERANCANGAN.....	90
3.1 Subjek Perancangan.....	90
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	92
3.2.1 <i>Inspiration</i>	92
3.2.2 <i>Ideation</i>	93
3.2.3 <i>Implementation</i>	93
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	94
3.3.1 Wawancara.....	94
3.3.2 Kuesioner.....	99
HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN.....	102
4.1 Hasil Perancangan.....	102
4.1.1 <i>Inspiration</i>	102
4.1.1.1 Wawancara.....	102
4.1.1.2 Studi Eksisting.....	110
4.1.1.3 Studi Referensi.....	119
4.1.1.4 Kuesioner.....	123
4.1.1.5 <i>Define Your Audience</i>	141
4.1.1.6 <i>Brand Mandatory</i>	143
4.1.2 <i>Ideation</i>	144
4.1.2.1 <i>How Might We</i>	144
4.1.2.2 <i>Brainstorming</i>	147
4.1.2.3 <i>Big Idea & Tone of Voice</i>	150

4.1.2.4 Nama dan Tagline <i>Website</i>	152
4.1.2.5 <i>Flowchart</i> dan <i>Information Architecture</i>	155
4.1.2.6 Alur Cerita Interaktif.....	156
4.1.2.7 <i>Wireframe</i>	158
4.1.2.8 <i>Get Visual</i>	158
4.1.2.9 <i>Prototyping</i>	206
4.1.3 <i>Implementation</i>	209
4.1.3.1 <i>Testing</i>	209
4.1.3.2 <i>Keep Iterating</i>	221
4.1.3.3 <i>Roadmap</i>	227
4.2 Analisis Beta.....	228
4.2.1 Analisis Desain.....	228
4.2.2 Analisis <i>Beta Test</i>	247
4.3 <i>Budgeting</i>	257
PENUTUP.....	274
5.1 Simpulan.....	274
5.2 Saran.....	275
DAFTAR PUSTAKA.....	xix
LAMPIRAN.....	xxvi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	87
Tabel 4.1 Analisis SWOT Berkeley Well-Being Institute.....	111
Tabel 4.2 Analisis SWOT Everyday Health.....	115
Tabel 4.3 Analisis SWOT Verywell Mind.....	117
Tabel 4.4 Tabel <i>How Might We</i>	145
Tabel 4.5 Tabel Alternatif Nama <i>Website</i>	153
Tabel 4.6 Tabel Alternatif <i>Typeface</i>	164
Tabel 4.7 Tabel <i>Storyboard</i>	175
Tabel 4.8 Tabel <i>Prototype Icon</i> dan <i>Button</i>	207
Tabel 4.9 Interpretasi Skor Skala Likert.....	211
Tabel 4.10 Analisis Visual <i>Alpha Test</i>	211
Tabel 4.11 Analisis <i>User Experience Alpha Test</i>	215
Tabel 4.12 Analisis Konten <i>Alpha Test</i>	218
Tabel 4.13 Analisis <i>Timeline Media</i>	228
Tabel 4.14 Interpretasi Skor Skala Likert.....	248
Tabel 4.15 Analisis Visual <i>Beta Test</i>	248
Tabel 4.16 Analisis <i>User Experience Beta Test</i>	251
Tabel 4.17 Analisis Konten <i>Beta Test</i>	254
Tabel 4.18 <i>Budgeting Website</i>	257
Tabel 4.19 <i>Budgeting Media Sekunder</i>	258

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Konten pada <i>Website</i>	6
Gambar 2.2 Kegunaan Dasar pada <i>Website</i>	7
Gambar 2.3 Pengaruh Penampilan pada <i>Website</i>	7
Gambar 2.4 Penjelasan dan Cara SEO Bekerja.....	7
Gambar 2.5 <i>Web Page Anatomy</i>	11
Gambar 2.6 <i>Containing Block</i>	11
Gambar 2.7 Peletakan Logo Facebook pada <i>Website</i>	12
Gambar 2.8 <i>Website Navigation</i> pada <i>Website Ted</i>	12
Gambar 2.9 Konten <i>Website Non-Profit</i>	13
Gambar 2.10 <i>Footer</i> pada <i>Website Panic Studio</i>	13
Gambar 2.11 Konsep <i>UX Honeycomb</i> dari Peter Morville.....	14
Gambar 2.12 Ikon yang dapat di Klik.....	17
Gambar 2.13 Contoh <i>Internal Scrollbar</i>	18
Gambar 2.14 Contoh <i>Stepped Process Indicator</i>	18
Gambar 2.15 Contoh <i>Tabs</i>	19
Gambar 2.16 <i>Radio Button</i>	20
Gambar 2.17 Penggunaan <i>Checkbox</i> Tunggal.....	20
Gambar 2.18 <i>Multiple-select Checkbox</i>	21
Gambar 2.19 <i>Configurable Lists</i>	22
Gambar 2.20 <i>Sliders</i>	22
Gambar 2.21 <i>Calendar Pickers</i>	23
Gambar 2.22 <i>Color Pickers</i>	24
Gambar 2.23 <i>Proximity</i>	26
Gambar 2.24 <i>Similarity</i>	27
Gambar 2.25 <i>Continuity</i>	27
Gambar 2.26 <i>Closure</i>	28
Gambar 2.27 <i>Icon</i> yang Konsisten pada <i>Website</i>	33
Gambar 2.28 Penjajaran Teks pada <i>Website</i>	33
Gambar 2.29 <i>Hue, Value</i> dan <i>Saturation</i>	34
Gambar 2.30 Merah.....	36
Gambar 2.31 Oranye.....	37
Gambar 2.32 Kuning.....	38
Gambar 2.33 Hijau.....	39
Gambar 2.34 Biru.....	40
Gambar 2.35 Ungu.....	41

Gambar 2.36 Merah Muda.....	42
Gambar 2.37 Putih.....	43
Gambar 2.38 Hitam.....	44
Gambar 2.39 Karakteristik dari Garamond.....	45
Gambar 2.40 Karakteristik dari Times New Roman.....	46
Gambar 2.41 Karakteristik dari Bodoni.....	47
Gambar 2.42 Karakteristik dari Helvetica.....	47
Gambar 2.43 Contoh Fotografi.....	48
Gambar 2.44 Contoh Ikon.....	48
Gambar 2.45 Contoh Ilustrasi.....	49
Gambar 2.46 <i>Freitag's Pyramid</i>	54
Gambar 2.47 Eksplorasi Bentuk.....	61
Gambar 4.1 Wawancara bersama Michelle Tania.....	104
Gambar 4.2 Wawancara bersama Michelle Tania.....	108
Gambar 4.3 Halaman Berkeley Well-Being Institute.....	111
Gambar 4.4 Halaman Everyday Health.....	114
Gambar 4.5 Halaman Kuis Everyday Health.....	114
Gambar 4.6 Halaman Verywell Mind.....	117
Gambar 4.6 It's Not Violent.....	120
Gambar 4.7 16 Personalities.....	121
Gambar 4.8 Undertale.....	122
Gambar 4.9 Domisili Responden.....	124
Gambar 4.10 Usia Responden.....	124
Gambar 4.11 Skala Rasa Minder.....	125
Gambar 4.12 Skala Pemicu Perasaan Rendah Diri.....	125
Gambar 4.13 Skala Merasa Tidak Pernah Cukup.....	126
Gambar 4.14 Pengetahuan Seputar <i>Inferiority Complex</i>	126
Gambar 4.15 Spekulasi Responden tentang Akibat IC.....	127
Gambar 4.16 Piechart Informasi IC di Indonesia.....	127
Gambar 4.17 Skala Informasi <i>Inferiority Complex</i> di Indonesia.....	128
Gambar 4.18 Skala Ketertarikan <i>Inferiority Complex</i>	128
Gambar 4.19 Skala Kepentingan <i>Inferiority Complex</i>	129
Gambar 4.20 Skala Ketertarikan Penyajian Informasi.....	129
Gambar 4.21 <i>Piechart</i> Penggunaan Media dalam Mencari Informasi.....	130

Gambar 4.22 <i>Piechart</i> Media Sosial yang Digunakan.....	130
Gambar 4.23 Pengetahuan tentang <i>Inferiority Complex</i>	132
Gambar 4.24 Eksposur Terhadap <i>Inferiority Complex</i>	133
Gambar 4.25 Sumber Pengetahuan tentang <i>Inferiority Complex</i>	133
Gambar 4.26 Pengetahuan Tentang Konsep IC.....	134
Gambar 4.27 Ketertarikan Mempelajari Topik IC.....	134
Gambar 4.28 Alasan Tertarik Mempelajari IC.....	135
Gambar 4.29 Sumber Informasi Utama.....	135
Gambar 4.30 Frekuensi Membaca di Media.....	136
Gambar 4.31 Perangkat Utama Akses Informasi.....	136
Gambar 4.32 Frekuensi Membaca di <i>Website</i>	137
Gambar 4.33 Alasan Utama Mengunjungi <i>Website</i>	137
Gambar 4.34 Durasi Mengunjungi <i>Website</i>	138
Gambar 4.35 Kebiasaan Mengikuti Cerita Interaktif.....	138
Gambar 4.36 Preferensi Tampilan <i>Website</i>	139
Gambar 4.37 Pentingnya Aksesibilitas <i>Mobile</i>	139
Gambar 4.38 Durasi Penggunaan <i>Handphone</i> Harian.....	140
Gambar 4.39 <i>User Persona</i>	142
Gambar 4.40 Logo Ohana Space.....	144
Gambar 4.41 <i>Mindmap</i>	147
Gambar 4.42 <i>Information Architecture</i> dan <i>User Flow Website</i>	156
Gambar 4.43 <i>User Flow</i> Cerita.....	157
Gambar 4.44 <i>Wireframe</i>	158
Gambar 4.45 <i>Moodboard</i> Keseluruhan.....	159
Gambar 4.46 <i>Moodboard</i> Visual.....	160
Gambar 4.47 <i>Moodboard</i> Ilustrasi.....	160
Gambar 4.48 Warna Primer.....	161
Gambar 4.49 Warna Sekunder.....	162
Gambar 4.50 Warna Tersier.....	163
Gambar 4.51 Sketsa Alternatif Logo.....	168
Gambar 4.52 Finalisasi Logo.....	169
Gambar 4.53 Referensi Lena.....	170
Gambar 4.54 Sketsa Alternatif Lena.....	171
Gambar 4.55 <i>Turnaround</i> Lena.....	172

Gambar 4.56 Referensi Infi.....	173
Gambar 4.57 Sketsa Alternatif Infi.....	173
Gambar 4.58 Finalisasi Karakter Infi.....	174
Gambar 4.59 Variasi Gestur dan Ekspresi Karakter.....	185
Gambar 4.60 Proses Membuat Kamar.....	187
Gambar 4.61 Proses Pembuatan Ponsel dan Kasur.....	188
Gambar 4.62 Hasil Final Latar Belakang.....	189
Gambar 4.63 Implementasi Latar Belakang.....	189
Gambar 4.64 Proses Pembuatan Pendukung Informasi tentang IC.....	190
Gambar 4.65 Proses Ilustrasi Pendukung Informasi Ciri IC.....	191
Gambar 4.66 Proses Ilustrasi Pendukung Informasi Cerita.....	192
Gambar 4.67 Proses Ilustrasi Pendukung Informasi Mengatasi IC.....	192
Gambar 4.68 Proses Ilustrasi Pendukung Informasi Ohana Space.....	193
Gambar 4.69 Ilustrasi Final Pendukung Informasi Ketakutan.....	194
Gambar 4.70 Ilustrasi Final Pendukung Informasi Keseluruhan.....	195
Gambar 4.71 Ilustrasi Final Pendukung Informasi Keseluruhan.....	196
Gambar 4.72 Proses Pembuatan Tombol.....	196
Gambar 4.73 <i>Grid</i>	197
Gambar 4.74 Proses Pembuatan Tombol.....	198
Gambar 4.75 <i>Grid Feeds</i> Instagram.....	199
Gambar 4.76 <i>Feeds</i> Instagram.....	200
Gambar 4.77 <i>Grid Story</i> Instagram.....	201
Gambar 4.78 <i>Story</i> Instagram.....	202
Gambar 4.79 <i>Grid</i> Instagram <i>Ads</i>	203
Gambar 4.80 Instagram <i>Ads</i>	204
Gambar 4.81 <i>Mockup</i> Instagram <i>Story</i> dan <i>Ads</i>	204
Gambar 4.82 <i>Grid</i> Kumpulan <i>Website Banner</i>	205
Gambar 4.83 Kumpulan <i>Website Banner</i>	206
Gambar 4.84 <i>Mockup Website Banner</i> Alodokter.....	207
Gambar 4.85 <i>Grid</i> Desain Poster Elysium.....	208
Gambar 4.86 Desain Poster Elysium.....	209
Gambar 4.87 <i>Mockup</i> Poster Elysium.....	210
Gambar 4.88 <i>Prototype</i>	211
Gambar 4.89 Tampilan <i>Bubble Chat</i> Sebelum Perbaikan.....	227
Gambar 4.90 Tampilan <i>Bubble Chat</i> Setelah Perbaikan.....	228
Gambar 4.91 Tampilan Awal <i>Storytelling</i> Sebelum Perbaikan.....	229
Gambar 4.92 Tampilan Awal <i>Storytelling</i> Setelah Perbaikan.....	230

Gambar 4.93 Tampilan <i>Card Swipe</i> Sebelum Perbaikan.....	231
Gambar 4.94 Tampilan <i>Card Swipe</i> Setelah Perbaikan.....	232
Gambar 4.95 <i>Hamburger Menu</i>	234
Gambar 4.96 <i>Footer</i>	235
Gambar 4.97 <i>Landing Page</i>	237
Gambar 4.98 Halaman <i>Inferiority Complex</i>	239
Gambar 4.99 Informasi Singkat IC.....	240
Gambar 4.100 Karakteristik <i>Inferiority Complex</i>	241
Gambar 4.101 Halaman Dapatkan Bantuan.....	242
Gambar 4.102 Sequence Kategori Barang.....	243
Gambar 4.103 Halaman Ohana Space.....	244
Gambar 4.104 Halaman Ohana Space.....	245
Gambar 4.105 Halaman Komunitas.....	246
Gambar 4.106 Fitur Membuat Forum.....	247
Gambar 4.107 Ilustrasi Cerita Interaktif.....	248
Gambar 4.108 <i>Act 1</i> sampai dengan 3.....	249
Gambar 4.109 <i>Sequence</i> Animasi Instruksi Klik dan Seret.....	250
Gambar 4.110 Bar Energi Karakter.....	251
Gambar 4.111 Tampilan Indikator Takut.....	252
Gambar 4.112 Ilustrasi Indikator Ketiga Takut.....	253
Gambar 4.113 Tampilan Akhir <i>Act 1</i> dan <i>Act 2</i>	254
Gambar 4.114 <i>Website Banner</i> Alodokter.....	256
Gambar 4.115 <i>Website Banner</i> Halodoc.....	256
Gambar 4.116 <i>Website Banner</i> Ohana Space Ukuran Laptop.....	257
Gambar 4.117 <i>Website Banner</i> Ohana Space Ukuran Ponsel.....	258
Gambar 4.118 Desain Instagram <i>Feeds</i> 2x3.....	259
Gambar 4.119 <i>Mockup</i> Akun Instagram.....	260
Gambar 4.120 Desain Instagram <i>Story</i>	261
Gambar 4.121 <i>Mockup</i> Instagram <i>Story</i>	262
Gambar 4.122 Desain Instagram <i>Ads</i>	263
Gambar 4.123 <i>Mockup</i> Instagram <i>Ads</i>	264
Gambar 4.124 Desain Poster.....	265
Gambar 4.125 <i>Mockup</i> Poster.....	266

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xxv
Lampiran Form Bimbingan Tugas Akhir	xxvii
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxx
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxxi
Lampiran Hasil Pre-Kuesioner	xxxiii
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xli
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	xlix
Lampiran Transkrip Wawancara Michelle Tania, M.Psi	lvii
Lampiran Transkrip Wawancara Monika Reva Labibah	lxvii
Lampiran Dokumentasi	lxxv
Lampiran Hasil Perancangan Karya	lxxvi