

Perancangan *Website Storytelling* Interaktif tentang *Inferiority Complex*

Flaniamedia Mutiara - 00000063807

Interaction Design



Break the Chains



Overview



Elysium diambil dari mitologi Yunani, melambangkan tempat kedamaian dan kebahagiaan. Nama ini dipilih untuk menggambarkan website sebagai ruang aman yang membantu pengguna menerima diri dan melepaskan inferiority complex.

Konsep

Elysium adalah media informasi interaktif yang mengedukasi tentang inferiority complex. Melalui storytelling dan visual menarik, platform ini membantu pengguna memahami diri dan membangun kepercayaan diri.

Platform

Mobile Website iOS

Mobile website dipilih karena fleksibel, mudah diakses tanpa unduhan, dan cocok untuk perangkat berbeda. iOS digunakan untuk mengoptimalkan pengalaman di perangkat Apple dengan visual berkualitas dan interaktivitas halus.

Batasan Perancangan

- Menyampaikan informasi edukatif tentang inferiority complex melalui storytelling interaktif yang menghadirkan pengalaman visual mendalam serta ruang aman untuk refleksi diri dan pemahaman emosional.
- Remaja dan dewasa muda (18–25 tahun) di wilayah Jabodetabek yang sering mengalami social comparison atau merasa tidak cukup baik.

Fitur Utama

- Cerita interaktif yang dilengkapi mini games dan potongan informasi singkat.
- Informasi mengenai inferiority complex serta langkah awal penanganannya.
- Forum diskusi untuk pengguna website berbagi pengalaman dan pandangan.

User Persona



Nama: Dina Sasmita
Umur: 21
Lokasi: Jakarta
Pekerjaan: Mahasiswa
Keluarga: Tinggal bersama kedua orangtua dan dua adiknya.

Self-Critical

High Achieving
Yet Insecure

Empathetic but
Reserved

Reflective and
Thoughtful

Brands:



Dina adalah mahasiswa yang selalu mendapat nilai baik dan dikenal sebagai sosok yang disiplin dan teratur di lingkup akademis. Namun, Dina merasa dirinya tidak cukup menonjol di antara teman-temannya yang memiliki pencapaian lebih besar atau prestasi yang lebih jelas terlihat. Sebagai anak pertama di keluarga yang sangat menjunjung tinggi prestasi, ia merasa adanya beban tambahan untuk selalu menjadi contoh bagi adik-adiknya. Meskipun secara eksternal ia tampak percaya diri, di dalam dirinya sering timbul perasaan kurang percaya diri, seolah-olah keberhasilan yang dicapai hanyalah hasil dari keberuntungan, bukan karena bakat atau usahanya sendiri. Dina juga jarang mengutarakan perasaan yang sebenarnya karena khawatir akan dianggap lemah atau terlalu sensitif.

NEEDS:

- Ruang privat untuk mengeksplorasi pengalaman serupa tanpa tekanan untuk terbuka pada orang lain.
- Saran praktis atau tantangan kecil yang membantu Dina fokus pada perkembangan dirinya.

PERSONALITY

INTROVERT

EXTROVERT

THINKING

FEELING

SENSING

INTUITION

JUDGING

PERCEIVING

GOALS

- Ingin mengurangi kebiasaan membandingkan diri dengan teman-temannya
- Ingin menemukan cara untuk lebih percaya diri di lingkungan
- Ingin menemukan komunitas atau *support system* di mana ia bisa berbagi dan diterima tanpa tuntutan untuk selalu "berhasil"

FRUSTRATIONS

- Mudah cemas saat mendapatkan kritik dari dosen atau keluarga karena sering merasa bahwa kritik tersebut mencerminkan ketidakmampuannya secara keseluruhan.
- Kesulitan memulai perubahan diri dan sulit menemukan platform praktis untuk mengatasi inferiority complex.

Brand Mandatory



Didirikan pada tahun 2020, Ohana Space menyediakan layanan psikologi terpadu yang didukung oleh para profesional di bidang kesehatan mental. Dengan pendekatan langsung maupun virtual, Ohana Space menciptakan lingkungan aman untuk mendukung individu, semuanya di bawah arahan ahli terpercaya.

Visi

Menyediakan sumber daya layanan psikologis handal secara profesional bagi kesehatan mental seluruh masyarakat Indonesia.

Misi

Membantu masyarakat terhubung dengan psikolog di seluruh Indonesia. Sehingga, mereka bisa mendapatkan layanan psikologis yang baik & terpercaya, sesuai dengan kebutuhannya masing-masing.



How Might We

Insight	How Might We
Seiring waktu, inferiority complex yang sering muncul pada awal masa dewasa, terutama di kalangan mahasiswa, dapat semakin parah	Salah satu strategi untuk meningkatkan kesadaran dewasa awal tentang dampak inferiority complex adalah dengan mengedukasi mereka mengenai resikonya terhadap kesehatan mental dan kepercayaan diri.
Kurangnya informasi tentang inferiority complex	Solusinya adalah dengan meningkatkan pemahaman masyarakat tentang inferiority complex melalui pembuatan media informasi yang didukung oleh sumber-sumber yang dapat dipercaya.
Banyak orang dewasa awal, terutama pelajar, tidak menyadari bahwa inferiority complex yang mereka alami adalah bagian dari emosi ketidakmampuan yang mereka rasakan.	Dengan memanfaatkan teknik storytelling interaktif yang relevan dengan pengalaman hidup dan pola pikir mereka, target audiens dapat lebih mudah mengenali dewasa awal yang mengalami inferiority complex.
Dewasa awal, khususnya mahasiswa, adalah pengguna perangkat digital secara luas.	Pendekatan terbaik adalah memanfaatkan media digital yang mudah diakses, yaitu platform yang sering digunakan oleh dewasa awal untuk mendapatkan informasi dengan lebih cepat dan mudah.

Main idea Pembentukan media informasi interaktif berupa website mengenai permasalahan inferiority complex. Digunakan pendekatan cerita interaktif untuk memberikan pengalaman inferiority complex secara langsung kepada target.

2024 Final Project - Design Document



Big Idea

A Stranger in My Own Reflection

Impostor

Menggambarkan perjuangan melawan perasaan tidak layak, memberikan narasi yang relevan untuk membantu pengguna memahami dan merefleksikan perasaan tersebut, serta mendukung pertumbuhan pribadi yang positif.

Compare

Menunjukkan dampak perbandingan terhadap karakter, mendorong pengguna untuk merefleksikan pentingnya menerima diri sendiri dan merayakan keberhasilan pribadi tanpa membandingkan dengan orang lain, untuk mendukung pertumbuhan pribadi dan meningkatkan rasa percaya diri.

Unwanted

Mengeksplorasi perasaan tidak diinginkan untuk membantu pengguna memahami dan meresapi emosi tersebut, serta mendorong refleksi diri untuk mendukung penerimaan diri dan meningkatkan rasa percaya diri.

Tone of Voice

Reassuring

Dirancang untuk menciptakan suasana aman dan meyakinkan pengguna bahwa mereka tidak sendiri dalam menghadapi perasaan rendah diri.

Fun

Meskipun temanya serius, elemen interaktif di website dirancang tetap menyenangkan dengan aktivitas ringan dan humoris, serta bahasa santai untuk menjaga hiburan dan motivasi pengguna.

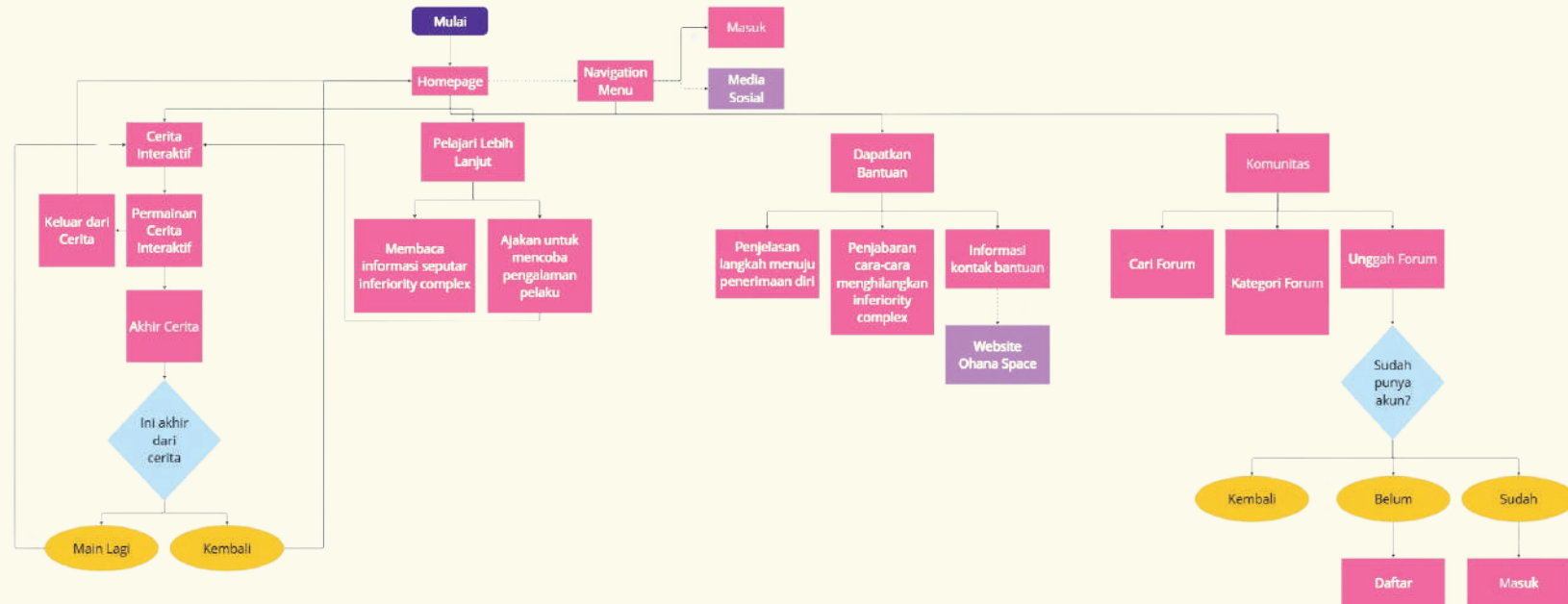
Empathy

Setiap elemen konten dirancang dengan tujuan menenangkan, menggarisbawahi bahwa proses memahami dan mengatasi inferiority complex adalah alami dan dapat dilalui secara bertahap.

Supportive

Konten memberikan dorongan dan motivasi untuk menghadapi perasaan serta tantangan, membantupengguna merasa didampingi dalam perjalanan pengembangan diri.

IA & Flowchart



Terdiri dari 6 halaman utama, yaitu beranda, navigation menu, pelajari, dapatkan bantuan, Ohana Space dan komunitas.

Fitur Utama

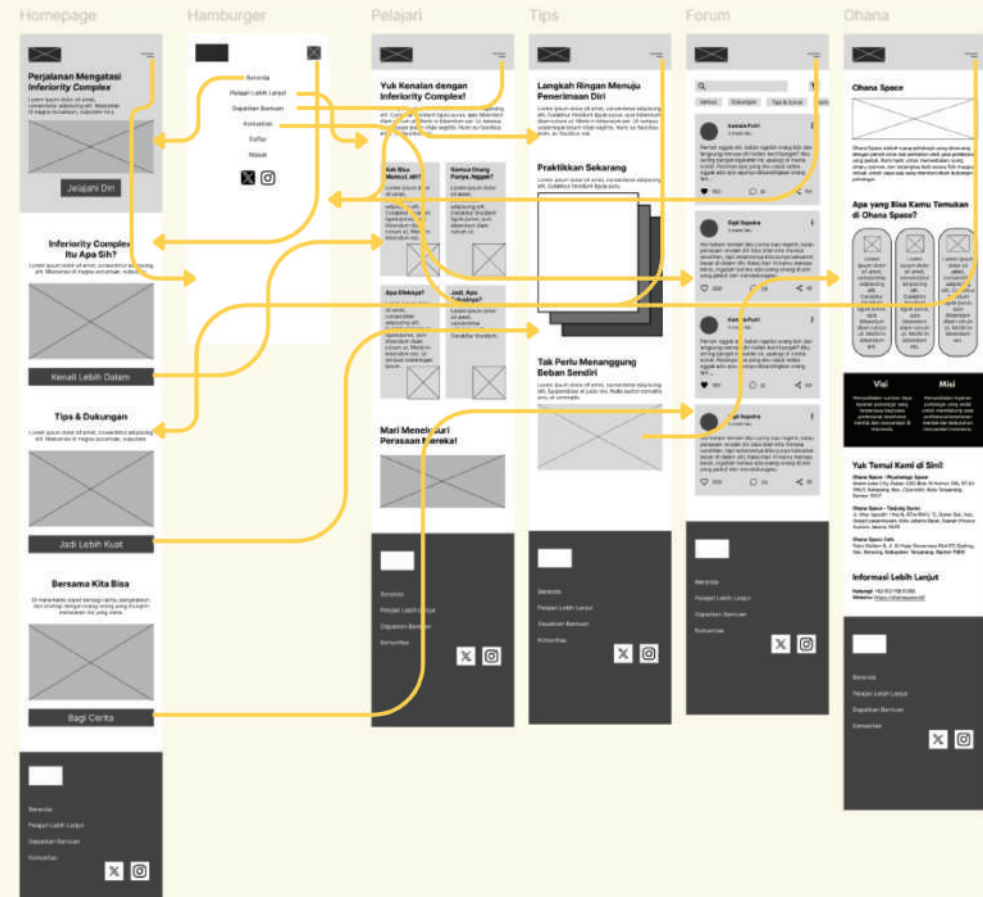
Permainan cerita interaktif yang dapat diakses melalui beranda dan halaman pelajari.

Wireframe

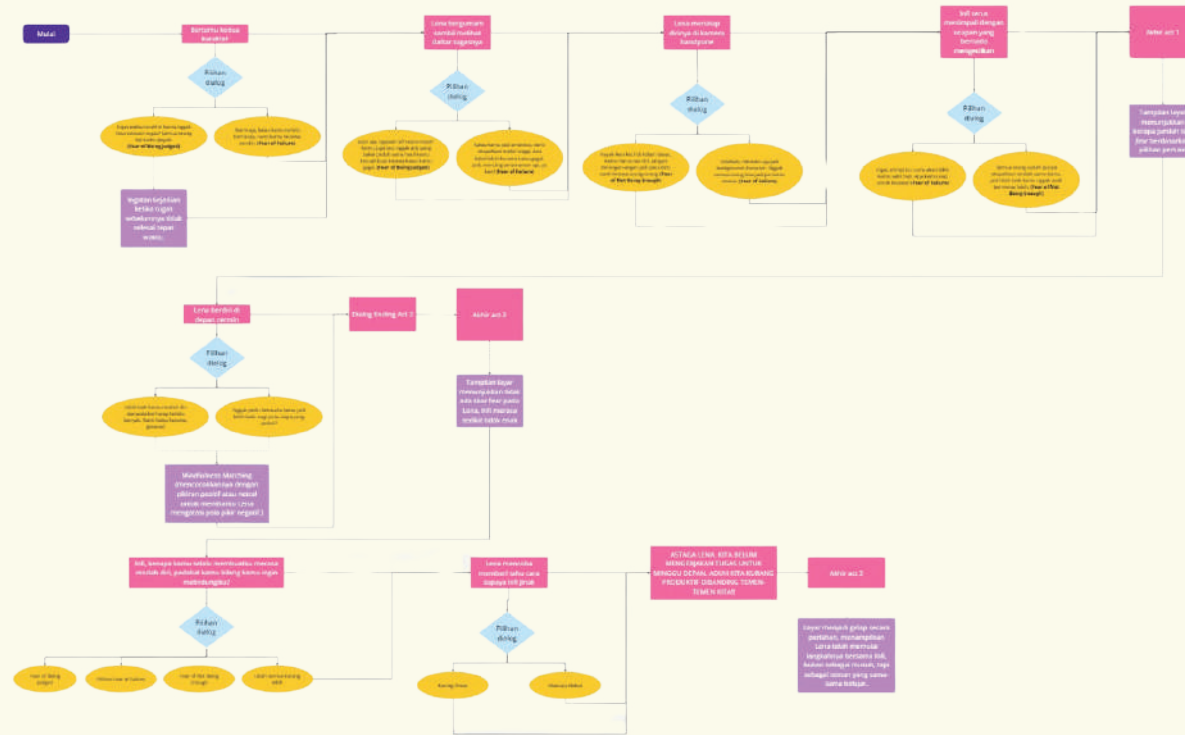
Wireframe berfungsi sebagai alat perencanaan untuk menentukan tata letak dan penyajian informasi pada sebuah website.

5 wireframe utama

- **Navigation Menu:** Fitur yang muncul saat pengguna membuka hamburger button.
- **Beranda:** Halaman utama yang menyediakan akses ke cerita interaktif serta ringkasan setiap halaman melalui tombol navigasi.
- **Pelajari:** Penjelasan IC, gejala, dampak, penyebab, dan cerita interaktif.
- **Dapatkan Bantuan:** penjelasan cara sederhana untuk dilakukan setiap hari, kontak bantuan.
- **Komunitas:** Membentuk forum dan mencari forum.



Alur Cerita



Cerita dimulai dengan Lena terbangun dan melihat notifikasi tugas yang belum dikumpulkan. Infi, yang dikendalikan pengguna, muncul memberi peringatan tetapi terdengar mengejek.

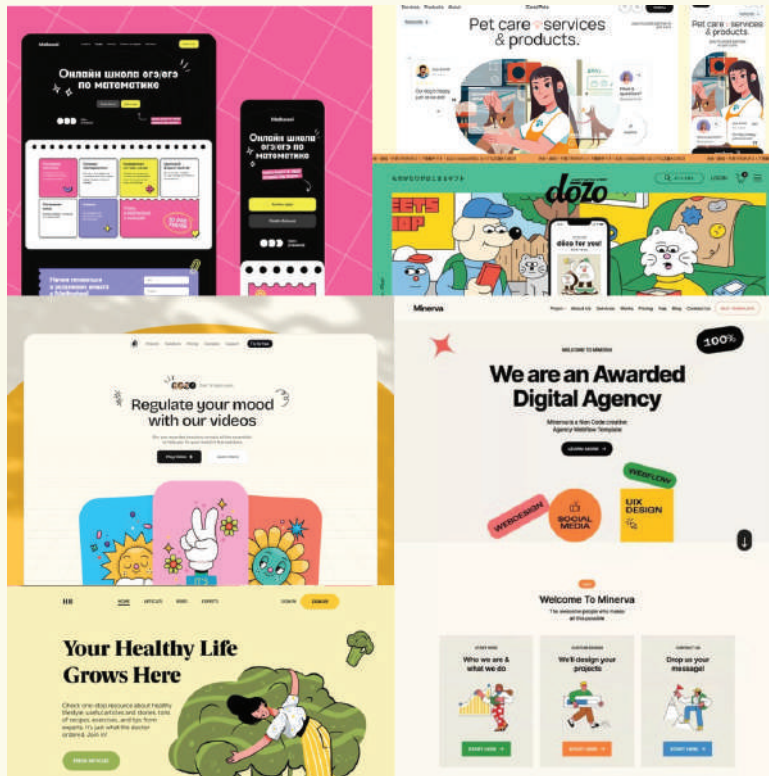
Pengguna memilih dialog sesuai ketakutan mereka, seperti takut dinilai atau gagal, disertai mini game dan panduan praktis mengatasi inferiority complex.

Mini Games

- Memilih dialog yang sesuai dengan pengguna dan tiap pilihan memiliki hasil dialog yang berbeda.
- Membuat pikiran negatif menjadi positif dengan menggeser pikiran negatifnya ke positif.

Moodboard

Visual



Berfungsi sebagai panduan dalam merancang antarmuka website, khususnya untuk penyajian informasi dan fitur forum.

Ilustrasi



Digunakan sebagai panduan dalam pembuatan ilustrasi karakter, latar belakang, serta aset untuk website dan cerita interaktif.

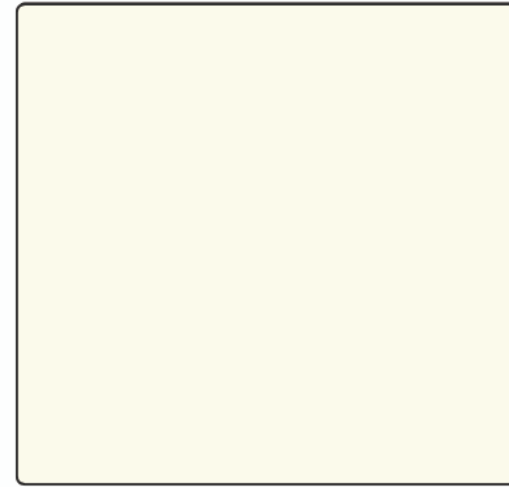
Warna



Dark Slate Blue
#483F8B
RGB (72, 63, 139)

Dark Slate Blue

Mencerminkan refleksi diri dan pencarian kebenaran, sehingga blue-magenta violet dipilih sebagai warna utama, khususnya pada bagian header.

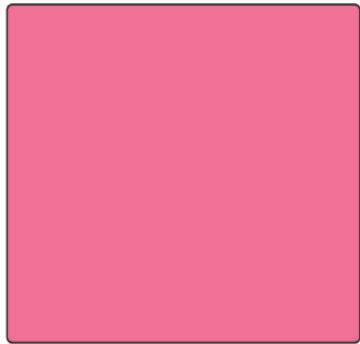


Cosmic Latte
#FCF9E8
RGB (252, 249, 232)

Cosmic Latte

Digunakan sebagai latar utama untuk menciptakan tampilan yang bersih dan minimalis, menjadi dasar yang harmonis bagi elemen-elemen lainnya.

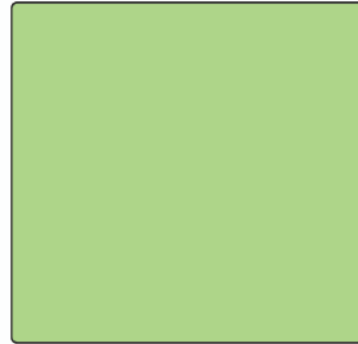
Warna



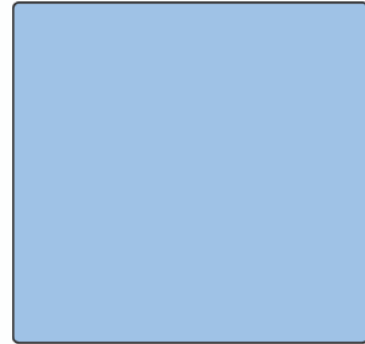
French Pink
#F97196
RGB (249, 113, 150)



Mustard
#FCD151
RGB (252, 209, 81)



Yellow-Green (Crayola)
#AFD88A
RGB (175, 216, 138)



Baby Blue Eyes
#9BC4F8
RGB (155, 196, 248)

Sekunder

French Pink melambangkan kehangatan dan perhatian, sehingga digunakan pada tombol dan elemen penekanan. Sementara itu, mustard, yang dikaitkan dengan kebahagiaan, dipakai untuk menarik perhatian pada ikon dan detail penting dalam storytelling

Tersier

Yellow-green dan baby blue eyes, digunakan untuk melengkapi warna primer dan sekunder. Warna ini memberikan kontras lembut pada latar belakang dan komponen sekunder, serta digunakan sebagai aksentuasi untuk menambah kesan ceria dan menarik pada tampilan keseluruhan.

Tipografi

Logotype dan Tagline

**Poppins
ExtraBold**

digunakan sebagai logotype dan tagline di samping kanan logogram.

Poppins ExtraBold menghadirkan kesan modern, bersih, dan kuat, mencerminkan profesionalitas sekaligus kehangatan. Typeface ini dipilih untuk mendukung visi Elysium dalam menginspirasi keberanian, perubahan, dan perjalanan mengatasi inferiority complex.

Headline

Gabarito Bold - 24px

Subheadline

Gabarito Bold - 16px

Bodytext

Gabarito Regular - 14px

Gabarito dipilih sebagai jenis huruf utama karena fleksibilitas enam weight-nya, yang memudahkan pembeda antara header dan isi teks, memberikan kesan yang jelas dan terstruktur. Tampilan yang ringan namun tetap mendalam ini mendukung diskusi tentang inferiority complex, menciptakan nuansa yang seimbang antara tone supportive dan fun, sesuai dengan tujuan untuk mengajak pengguna meresapi topik tersebut dengan cara yang ringan namun penuh makna.

Logo

Sketsa



elysium



Elysium

Final

Warna

Ungu mencerminkan self-awareness, perjalanan emosional, dan kedamaian, mendukung pengguna dalam menghadapi inferiority complex.



Cermin



Harapan



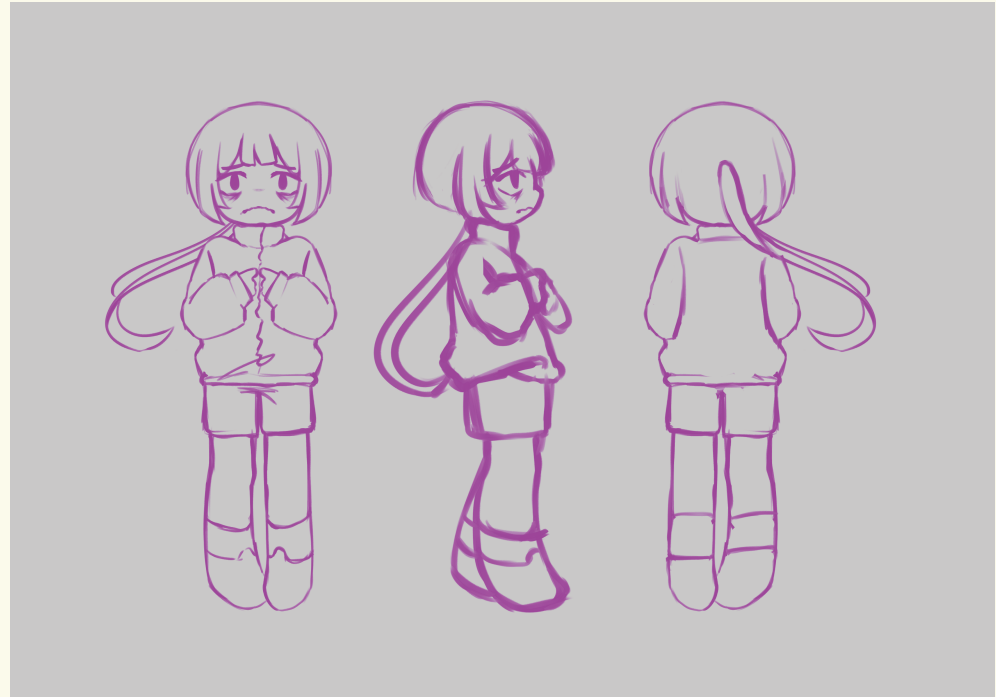
Huruf e

Karakter - Lena

Referensi



Sketsa



Lena dirancang sebagai mahasiswi yang mencerminkan kehidupan sehari-hari untuk membangun keterhubungan emosional dengan pengguna. Ekspresi wajahnya menunjukkan keputusasaan dan kurang percaya diri, sesuai dengan sifat melankolisnya. Penampilannya yang sederhana mencerminkan keengganannya untuk tampil mencolok, menciptakan kesan rendah diri. Pendekatan ini memudahkan pengguna untuk memahami dan berempati dengan situasi yang dialami Lena.

Karakter - Lena



Proses digitalisasi Lena menggunakan palet warna seperti dark slate blue, cosmic latte, yellow-green, baby blue eyes, dan mustard. Kombinasi ini menciptakan identitas visual khas, menonjolkan kepribadian Lena, dan menghadirkan harmoni estetika yang seimbang antara kehangatan dan ketenangan.

Karakter - Infi



Infi adalah personifikasi inferiority complex, digambarkan sebagai kucing melankolis berwarna dark slate blue dengan mata french pink yang ekspresif. Ia selalu mendampingi Lena untuk "melindunginya" dari rasa malu dan kritik, tetapi justru menurunkan rasa percaya diri Lena dengan terus mengingatkan kekurangan dan risiko. Desain minimalis Infi yang imut dan introspektif menggambarkan emosi mendalamnya.

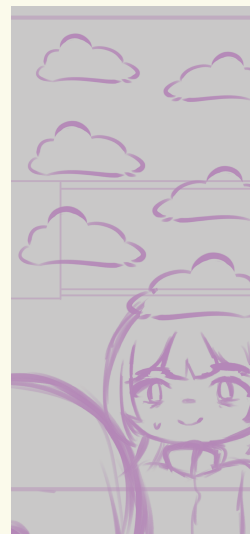
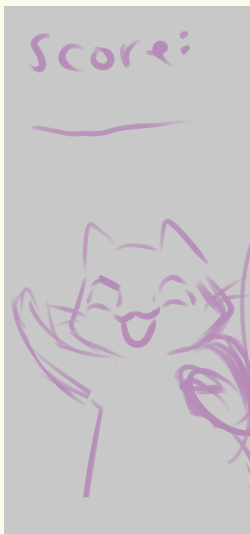
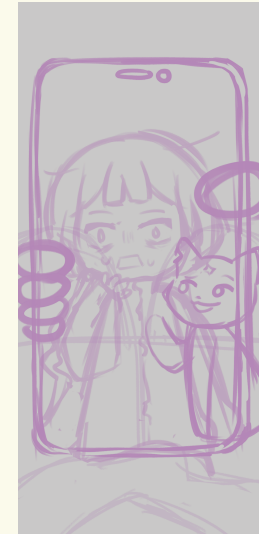
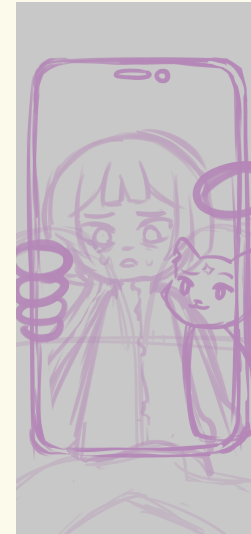
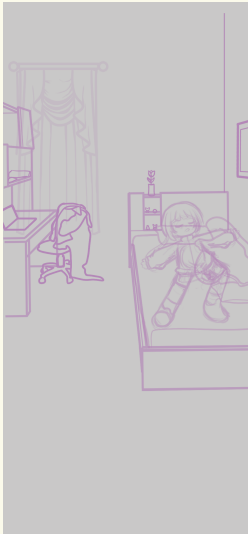
Gestur & Ekspresi Karakter



Gestur & Ekspresi Karakter



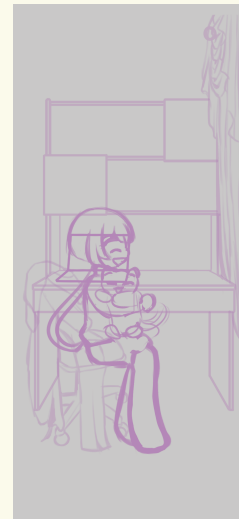
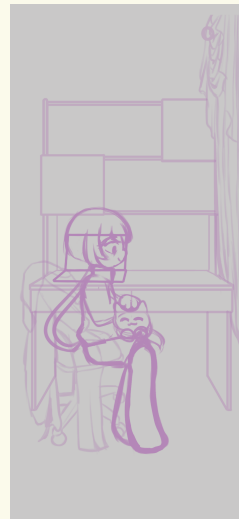
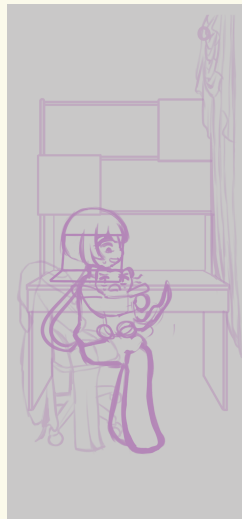
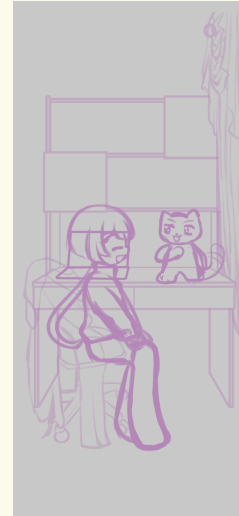
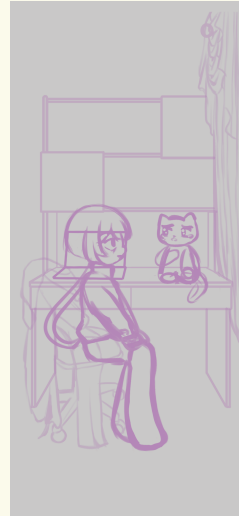
Storyboard



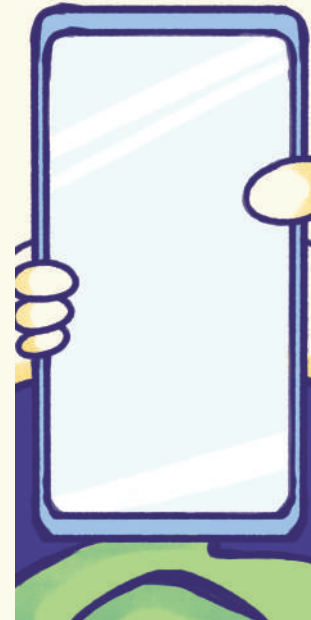
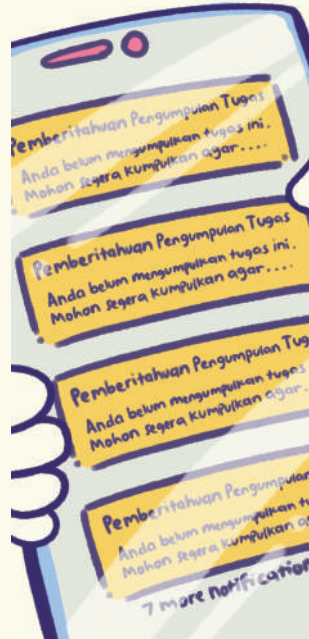
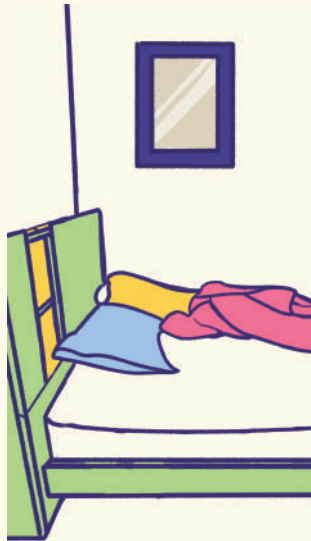
Storyboard mempermudah pemahaman alur adegan dengan memberikan gambaran awal tentang plot, mencakup karakter dan latar.

Penggambaran secara garis besar dari awal sampai dengan selesai.

Storyboard



Environment



Warna Latar

Ilustrasi kamar dengan berbagai sudut pandang menggambarkan suasana hati dan rutinitas karakter. Ada juga ilustrasi notifikasi tugas yang melewati deadline, mencerminkan tekanan akademis dan kecemasan yang sering dialami mahasiswa, sesuai tema inferiority complex.

Ilustrasi terdiri dari lima latar berbeda yang digunakan sepanjang permainan cerita interaktif.

Cerita Interaktif



Ilustrasi

Ilustrasi dibuat berdasarkan referensi dari dunia nyata, seperti aktivitas, situasi, atau objek. Referensi tersebut kemudian digambar ulang sesuai dengan gaya visual yang telah ditentukan.



1. Referensi kegiatan

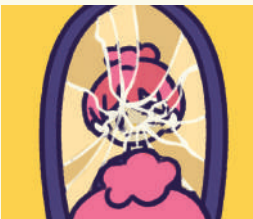
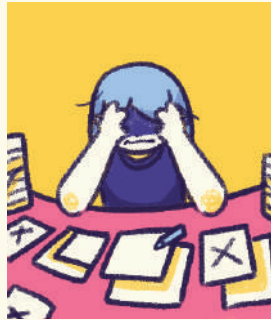


2. Final ilustrasi

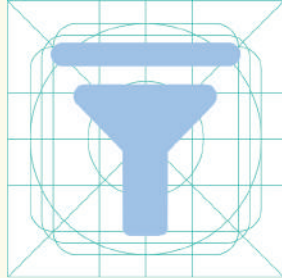
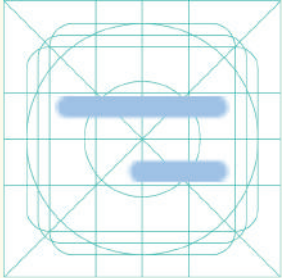
Tujuan Gambar

Ilustrasi berfungsi sebagai elemen pendukung informasi sekaligus aset visual dalam permainan cerita interaktif.

Ilustrasi

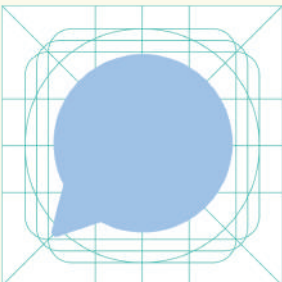
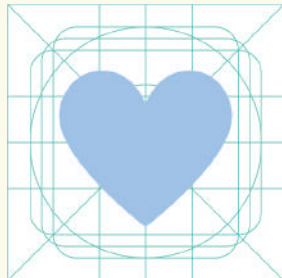
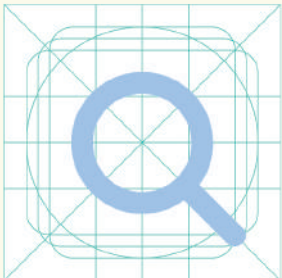


Ikon dan Button



Ikon Website

- Hamburger menu
- Ikon pencarian
- Ikon komentar
- Filter kategori
- Like unggahan



Ikon

Ilustrasi berfungsi sebagai elemen pendukung informasi sekaligus aset visual dalam permainan cerita interaktif.

Nggak usah berharap, nanti malah kecewa

Daftar

Berani Melangkah

Unggah

Jelajahi Diri

Tambah Tag

Button

Tombol digunakan untuk memindahkan pengguna ke halaman lain atau untuk membuat pilihan dalam cerita interaktif.

Size Outline 2pt & ketinggian 37pt

Grid System



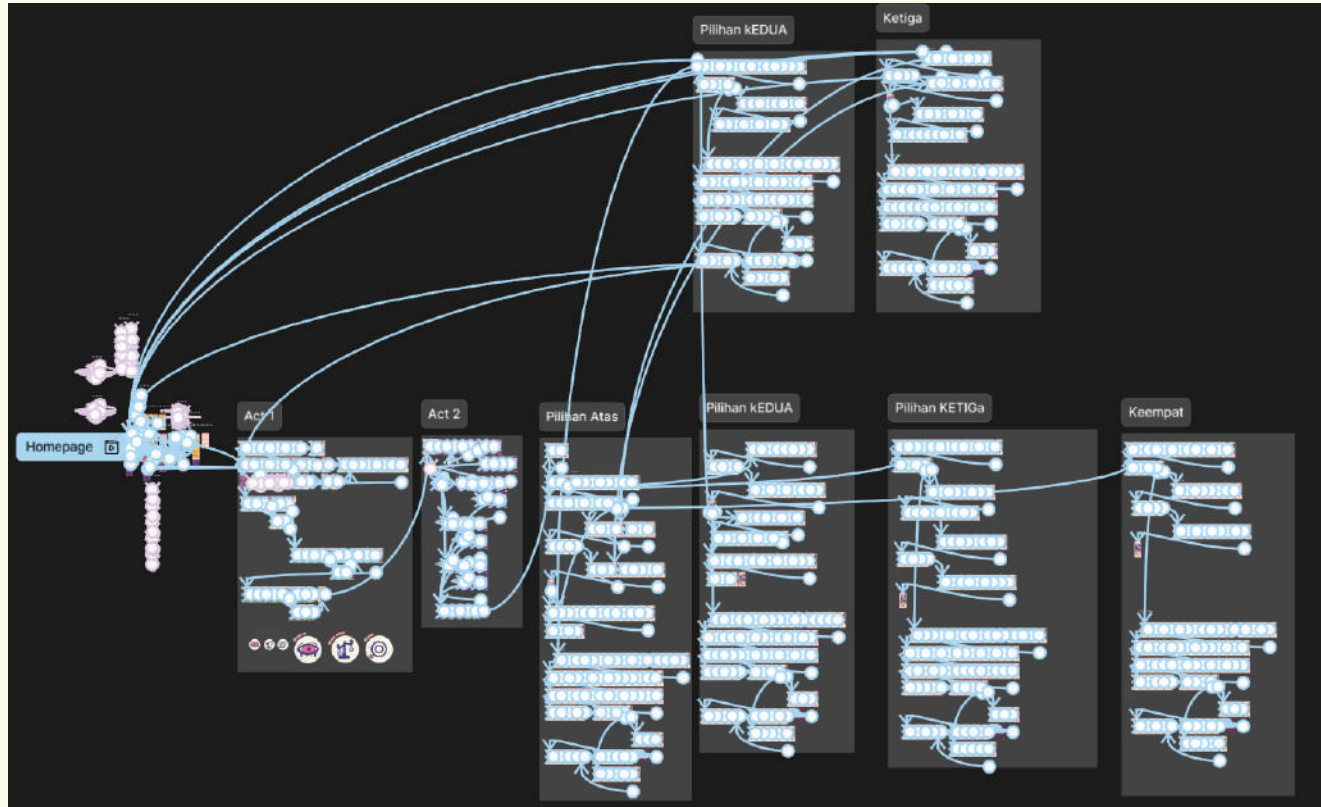
Multicolumns Grid

Memberikan konsistensi visual dengan membantu elemen desain terlihat rapi dan terorganisasi, sekaligus menawarkan fleksibilitas untuk menciptakan berbagai kombinasi tata letak. Grid ini juga responsif, memungkinkan desain beradaptasi dengan baik di berbagai ukuran layar, serta efisien karena elemen dapat dengan mudah disesuaikan ke dalam struktur grid.

Height 8px
99 columns
Type: Center

Margin 24px
4 columns

Prototype



Prototipe website dirancang sepenuhnya dengan memanfaatkan software Figma.



Link Prototype

<https://bit.ly/3VoUOrR>

Gunakan incognito mode atau device lain ketika terjadi kendala.

High Fidelity

Navigation Menu & Footer



Fitur

Halaman utama menyajikan ringkasan dari halaman-halaman lainnya dan menyediakan akses bagi pengguna untuk menjelajahi cerita interaktif.

High Fidelity

Homepage



Fitur

Halaman utama menampilkan gambaran umum dari halaman-halaman lainnya, sekaligus memungkinkan pengguna untuk masuk ke cerita interaktif.

High Fidelity

Pelajari Lebih Lanjut



Fitur

Penjelasan tentang penyebab, tanda-tanda, dan konsekuensi dari inferiority complex disampaikan dengan dukungan ilustrasi yang relevan.

High Fidelity

Dapatkan Bantuan



Fitur

Penjelasan aktivitas sehari-hari yang dapat dilakukan untuk mengurangi inferiority complex dan kontak bantuan.

High Fidelity

Komunitas



Fitur

Memungkinkan pengguna untuk membuat forum baru sekaligus mencari dan menemukan forum-forum yang sesuai dengan minat atau topik yang mereka inginkan.

High Fidelity

Sequence Membuat Forum

The sequence consists of three screens:

- Buat Forum:** A form with a title field (Judul), a tag selector (Tambah Tag), and a text area (Tulis Unggahan...). The text area has a character count of 0/300. A blue 'Unggah' button is at the bottom right.
- Tambah Tag:** A modal with four radio button options: 'Ekspresi Diri', 'Dukungan', 'Tips & Solusi', and 'Cerita Inspiratif'. A blue 'Batal' button is at the bottom left, and a blue 'Tambah' button is at the bottom right.
- Buat Forum (Preview):** A preview of the forum post. The title is 'Menghadapi Inferiority Complex'. The tag is 'Cerita Inspiratif'. The text area contains an inspirational story. A blue 'Unggah' button is at the bottom right.

Fitur

Membuat forum diskusi baru, dengan opsi untuk menambahkan tag seperti ekspresi diri, dukungan emosional, berbagi tips dan solusi, serta membagikan cerita inspiratif yang relevan.

High Fidelity

Daftar

elysium

Selamat datang di elysium

Daftar atau masuk sekarang untuk mulai perjalananmu di elysium menuju kedamaian dan kebebasan diri!

Daftar Masuk

Nama kamu

Masukkan email

Masukkan kata sandi

Konfirmasi kata sandi

- ✓ Gunakan kata sandi minimal 8 karakter
- ✓ Mengandung setidaknya 1 angka
- ✓ Gunakan huruf kapital dan huruf kecil

☐ Dengan menyetujui syarat dan ketentuan, kamu memasuki perjanjian hukum dengan penyedia layanan.

Daftar

elysium

Selamat datang di elysium

Daftar atau masuk sekarang untuk mulai perjalananmu di elysium menuju kedamaian dan kebebasan diri!

Daftar Masuk

Nama kamu

Masukkan email

Masukkan kata sandi

Konfirmasi kata sandi

- ✓ Gunakan kata sandi minimal 8 karakter
- ✓ Mengandung setidaknya 1 angka
- ✓ Gunakan huruf kapital dan huruf kecil

☐ Dengan menyetujui syarat dan ketentuan, kamu memasuki perjanjian hukum dengan penyedia layanan.

Daftar

Fitur

Ditujukan untuk pengguna yang belum memiliki akun, memberikan mereka kesempatan untuk mendaftar dan nantinya dapat membuat forum.

High Fidelity

Masuk

The image displays four high-fidelity mockups of the 'elysium' login screen, arranged in two pairs. The first pair shows mobile phone screens, and the second pair shows desktop web views. Each screen features a yellow header with the 'elysium' logo and a welcome message: 'Selamat datang di elysium' followed by a sub-header: 'Daftar atau masuk sekarang untuk mulai perjalananmu di elysium menuju kedamaian dan kebebasan diri!'. Below the header, there are two tabs: 'Daftar' and 'Masuk'. The 'Masuk' tab is selected. The login options include: 'Masuk dengan Apple', 'Masuk dengan Google', 'atau lanjutkan dengan email', 'Masukkan email', 'Masukkan kata sandi', and a 'Lupa Password?' link. A large blue 'Masuk' button is at the bottom. At the very bottom, there is a link: 'Dengan masuk, kamu setuju dengan Ketentuan Layanan dan Kebijakan Privasi kami'.

Fitur

Khusus untuk pengguna yang telah memiliki akun, memungkinkan mereka membuat forum.

High Fidelity

Cerita Interaktif



Fitur

Pengguna bisa mengambil keputusan yang membentuk alur cerita, menciptakan pengalaman yang personal. Tiap babak juga menyertakan elemen reflektif untuk mendorong evaluasi diri terkait inferiority complex.

Pengguna pun dapat memainkan mini games dalam cerita



**Sudah
Siap
Berdamai?**

