

**PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* MENGENAI
CARA PENANGANAN *GLOSSOPHOBIA*
BAGI REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Jason Ryu Tanojo
00000075575

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* MENGENAI
CARA PENANGANAN *GLOSSOPHOBIA*
BAGI REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Jason Ryu Tanojo

00000075575

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jason Ryu Tanojo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075575
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE*

MENGENAI CARA PENANGANAN *GLOSSOPHOBIA* BAGI REMAJA

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, 6 Januari 2026



(Jason Ryu Tanojo)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jason Ryu Tanojo
NIM : 00000075575
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE*
MENGENAI CARA PENANGANAN
GLOSSOPHOBIA BAGI REMAJA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

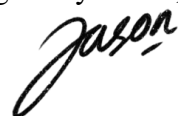
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 6 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Jason Ryu Tanojo)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* MENGENAI CARA PENANGANAN *GLOSSOPHOBIA* BAGI REMAJA

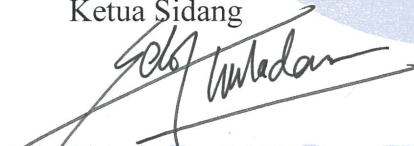
Oleh

Nama Lengkap : Jason Ryu Tanojo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075575
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

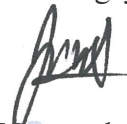
Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026
Pukul 14.30 s.d. 15.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

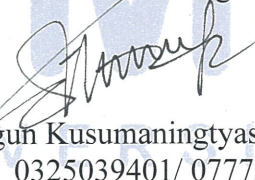
Ketua Sidang


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/ 071279

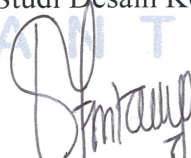
Penguji


Jupiter Natanael, S.Ds., M.M.
4962776677130212/ 079634

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 : Jason Ryu Tanojo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000075575
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE*
MENGENAI CARA PENANGANAN
GLOSSOPHOBIA BAGI REMAJA

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, 6 Januari 2026



(Jason Ryu Tanojo)

* 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

Penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul *Perancangan UI/UX Website mengenai Cara Penanganan Glossophobia*. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

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 pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Gentur Anto Judho, S.Psi., selaku narasumber wawancara yang telah bersedia untuk memberikan informasi sehingga membantu kelancaran tugas akhir ini.
6. Deevan Ludvig Marvin selaku narasumber wawancara dalam memahami *glossophobia* dari sudut pandang mahasiswa.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang desain media, serta menjadi solusi efektif dalam membantu remaja memahami *glossophobia*.

Tangerang, 6 Januari 2026



(Jason Ryu Tanojo)

PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* MENGENAI CARA PENANGANAN *GLOSSOPHOBIA* BAGI REMAJA

(Jason Ryu Tanojo)

ABSTRAK

Glossophobia adalah ketakutan berlebihan saat berbicara di depan umum dan bisa menghambat perkembangan seseorang. Salah satunya adalah Generasi Z yang memiliki tingkatan gangguan kecemasan yang tinggi. Namun literasi kesehatan mental dan angka mencari bantuan di Indonesia masih rendah. Informasi mengenai *glossophobia* yang sudah ada di internet masih panjang, kaku, sedikit visual dan kurang interaktif. Padahal remaja lebih menyukai konten yang visual dan interaktif. Dengan itu dirancanglah sebuah media informasi *website* yang sesuai preferensi remaja menggunakan metode Design Thinking. Melalui data yang diperoleh lewat wawancara dengan psikolog, penderita dan kuesioner kepada mahasiswa, solusi yang dihasilkan adalah *website* GlossoWhat? dengan skonsep *Know the Fear, Speak Without Fear*. Website berisi informasi lengkap mengenai *glossophobia* dan fitur interaktif seperti kuis mandiri, latihan pernapasan, simulasi presentasi dan akses bantuan. Dibuat juga media sekunder yaitu Instagram *feeds*, Instagram *story ads*, *X-Banner* dan baliho untuk meningkatkan *awareness* dan mengenalkan istilah *glossophobia*. Hasil *alpha test* dan *beta test* menunjukkan bahwa *website* dan media sekunder sudah baik secara keseluruhan dan dapat membantu audiens menarik perhatian dan memahami *glossophobia*.

Kata kunci: kesehatan mental, *glossophobia*, desain, *UI/UX*, *website*

UI/UX DESIGN FOR WEBSITE IN MANAGING

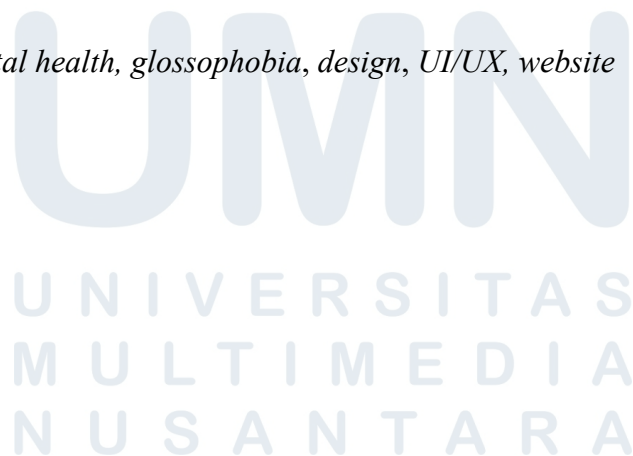
GLOSSOPHOBIA IN ADOLESCENTS

(Jason Ryu Tanojo)

ABSTRACT (English)

Glossophobia is an extreme fear of public speaking and can stop someone from growing. Many Gen Z also experience high levels of anxiety. But in Indonesia, mental health knowledge and the number of people who seek help are still low. Information about glossophobia on the internet is usually long, formal, has very few visuals, and is not interactive. Teenagers, however, prefer content that is visual and engaging. Because of that, an informational website was created based on what teenagers like, using the Design Thinking method. From interviews with a psychologist, people with glossophobia, and student questionnaires, the final solution is a website called GlossoWhat? with the concept Know the Fear, Speak Without Fear. The website gives complete information about glossophobia and has interactive features like a self-quiz, breathing exercises, presentation practice, and access to help. Secondary media like Instagram posts, Instagram story ads, X-banners, and billboards were also made to increase awareness and introduce the term glossophobia. Alpha and beta tests show that the website and the secondary media work well and help the audience understand glossophobia more easily.

Keywords: mental health, glossophobia, design, UI/UX, website

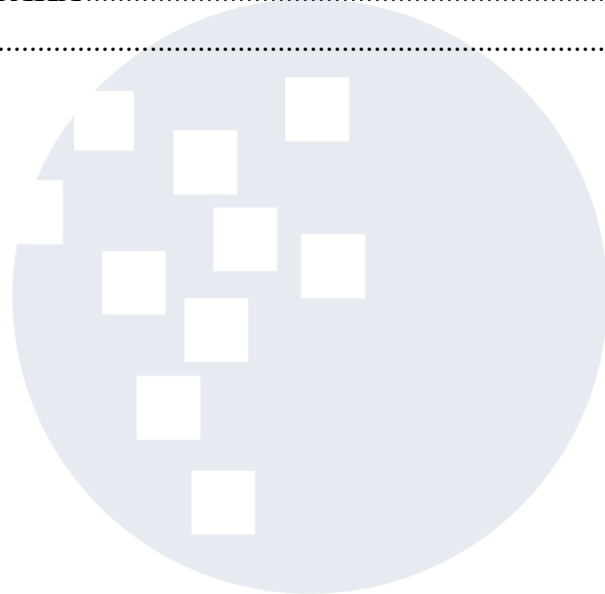


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
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.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 <i>Website</i>	4
2.1.1 <i>Komponen Website</i>	4
2.2 <i>User Interface (UI)</i>	16
2.2.1 <i>Prinsip-Prinsip UI</i>	16
2.2.2 <i>Elemen UI</i>	18
2.3 <i>User Experience (UX)</i>	36
2.3.1 <i>Prinsip-Prinsip UX</i>	36
2.3.2 <i>Information Architecture</i>	37
2.3.3 <i>User Flow</i>	38
2.3.4 <i>User Journey Map</i>	38
2.3.5 <i>Wireframing</i>	38

2.3.6 Prototyping	38
2.3.7 User Testing.....	38
2.4 Glossophobia	39
2.4.1 Penyebab Glossophobia.....	39
2.4.2 Gejala Glossophobia	40
2.4.3 Dampak Glossophobia.....	40
2.4.4 Cara Penanganan Glossophobia.....	40
2.5 Psikologis Remaja	42
2.6 Penelitian yang Relevan.....	42
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	46
3.1 Subjek Perancangan	46
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	47
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	49
3.3.1 Wawancara	49
3.3.2 Kuesioner	52
3.3.3 Studi Eksisting.....	54
3.3.4 Studi Referensi	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	55
4.1 Hasil Perancangan	55
4.1.1 Empathize	55
4.1.2 Define.....	80
4.1.3 Ideate.....	84
4.1.4 Prototype	94
4.1.5 Test.....	105
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	110
4.2 Pembahasan Perancangan.....	112
4.2.1 Analisis Beta Test.....	112
4.2.2 Analisis Desain Website.....	115
4.2.3 Analisis Desain Instagram.....	120
4.2.4 Analisis Desain X-Banner	122
4.2.5 Analisis Desain Baliho.....	123
4.2.6 Anggaran.....	124

BAB V PENUTUP	126
5.1 Simpulan	126
5.2 Saran	127
5.2.2 Dosen/ Peneliti	127
5.2.3 Universitas	128
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN	xiv



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	42
Tabel 4.2 Informasi Responden	59
Tabel 4.3 Pengetahuan Mengenai <i>Glossophobia</i>	60
Tabel 4.4 Cara Penanganan <i>Glossophobia</i>	63
Tabel 4.5 Pengalaman Terhadap <i>Glossophobia</i>	64
Tabel 4.6 Pengalaman Berbicara Di Depan Umum	66
Tabel 4.7 Preferensi Audiens	68
Tabel 4.8 Preferensi Media Audiens	70
Tabel 4.9 SWOT <i>Website</i> Hellosehat.....	73
Tabel 4.10 SWOT <i>Website</i> MentalHealth.com.....	74
Tabel 4.11 SWOT Buku Goodbye Glossophobia.....	76
Tabel 4.12 <i>Alpha Test</i> Bagian Visual.....	105
Tabel 4.13 <i>Alpha Test</i> Bagian Konten	107
Tabel 4.14 <i>Alpha Test</i> Bagian Interaktivitas	109
Tabel 4.15 Anggaran.....	125



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Website Header</i>	5
Gambar 2.2 <i>Website Feature Area</i>	5
Gambar 2.3 <i>Website Body</i> atau <i>Content</i>	6
Gambar 2.4 <i>Website Sidebar</i>	7
Gambar 2.5 <i>Website Footer</i>	7
Gambar 2.6 Navigasi Linier	8
Gambar 2.7 Navigasi Hierarki	9
Gambar 2.8 Navigasi Non-Linier	9
Gambar 2.9 Navigasi Campuran	10
Gambar 2.10 Tipe-tipe Ikon	10
Gambar 2.11 <i>Block Grid Website</i>	11
Gambar 2.12 <i>Column Grid Website</i>	12
Gambar 2.13 <i>Modular Grid Website</i>	12
Gambar 2.14 <i>Hierarchical Grid Website</i>	13
Gambar 2.15 <i>Baseline Grid</i>	14
Gambar 2.16 <i>White Space</i>	15
Gambar 2.17 <i>Line Variation on Website</i>	18
Gambar 2.18 <i>Shapes on Website</i>	19
Gambar 2.19 <i>Hue, Value and Saturation</i>	20
Gambar 2.20 Skema <i>Monochromatic Website</i>	21
Gambar 2.21 Skema <i>Analogous Website</i>	21
Gambar 2.22 Skema <i>Complementary Website</i>	22
Gambar 2.23 Skema <i>Split Complementary Website</i>	22
Gambar 2.24 Skema <i>Triadic</i>	23
Gambar 2.25 Skema <i>Tetradic</i>	23
Gambar 2.26 <i>Serif pada Website</i>	26
Gambar 2.27 <i>Sans Serif pada Website</i>	26
Gambar 2.28 <i>Novelty pada Website</i>	27
Gambar 2.29 <i>Handwritten pada Website</i>	28
Gambar 2.30 Penggunaan <i>Volume and Depth</i>	28
Gambar 2.31 <i>Age, Weathered, Worn, and Nostalgic Website</i>	29
Gambar 2.32 <i>Clean and Grainy Website</i>	30
Gambar 2.33 <i>Handcrafted Scrapbook Website</i>	30
Gambar 2.34 <i>Whimsical Cartoon Style Website</i>	31
Gambar 2.35 <i>Minimal Texture Website</i>	32
Gambar 2.36 Jenis-Jenis Tombol	32
Gambar 2.37 <i>Information Architecture</i>	37
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara Psikolog	56
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara Penderita	58
Gambar 4.3 <i>Website Hellosehat</i>	72

Gambar 4.4 <i>Website MentalHealth.com</i>	74
Gambar 4.5 <i>Buku Goodbye Glossophobia</i>	76
Gambar 4.6 <i>Website Pictoric</i>	78
Gambar 4.7 <i>Website FlyingPaper</i>	79
Gambar 4.8 <i>Artstyle Duolingo</i>	79
Gambar 4.9 <i>Logo HIMPSI</i>	81
Gambar 4.10 <i>User Persona</i>	82
Gambar 4.11 <i>User Journey Map</i>	83
Gambar 4.12 <i>Mind Map</i>	84
Gambar 4.13 <i>Big Idea</i>	85
Gambar 4.14 <i>Moodboard</i>	87
Gambar 4.15 <i>Sketsa & Anatomi Logo GlossoWhat</i>	87
Gambar 4.16 <i>Alternatif Logo GlossoWhat</i>	88
Gambar 4.17 <i>Logo GlossoWhat</i>	88
Gambar 4.18 <i>Font BBH Sans Bogle</i>	89
Gambar 4.19 <i>Font Inter & Ukuran Font</i>	89
Gambar 4.20 <i>Palet Warna Utama</i>	90
Gambar 4.21 <i>Palet Warna Sekunder</i>	90
Gambar 4.22 <i>Sketsa Karakter Ilustrasi</i>	91
Gambar 4.23 <i>Aset Visual</i>	91
Gambar 4.24 <i>Ikonografi</i>	92
Gambar 4.25 <i>Supergraphic</i>	93
Gambar 4.26 <i>Interaktivitas</i>	94
Gambar 4.27 <i>Information Architecture</i>	95
Gambar 4.28 <i>User Flow</i>	95
Gambar 4.29 <i>Layout & Grid</i>	96
Gambar 4.30 <i>Low Fidelity</i>	97
Gambar 4.31 <i>High Fidelity</i>	98
Gambar 4.32 <i>Landing Page</i>	98
Gambar 4.33 <i>Halaman Informasi</i>	99
Gambar 4.34 <i>Latihan Pernapasan & Presentasi</i>	100
Gambar 4.35 <i>Forum & Halaman Tentang Kami</i>	100
Gambar 4.36 <i>Pop-Up Chat Bantuan Profesional</i>	101
Gambar 4.37 <i>Wireframing Website</i>	101
Gambar 4.38 <i>Guide Layout Instagram</i>	102
Gambar 4.39 <i>Instagram Posts</i>	103
Gambar 4.40 <i>Instagram Stories</i>	103
Gambar 4.41 <i>Guide X-Banner & X-Banner</i>	104
Gambar 4.42 <i>Guide Baliho & Baliho</i>	104
Gambar 4.43 <i>Perbaikan Aset 1</i>	111
Gambar 4.44 <i>Perbaikan Transisi & Latihan Presentasi</i>	111
Gambar 4.45 <i>Beta Test Stevans</i>	112
Gambar 4.46 <i>Beta Test Joshua</i>	113

Gambar 4.47 <i>Beta Test Nauval</i>	114
Gambar 4.48 <i>Mockup Halaman Utama</i>	115
Gambar 4.49 <i>Grid Landing Page</i>	116
Gambar 4.50 <i>Mockup Why Section</i>	117
Gambar 4.51 <i>Penerapan Warna Website</i>	117
Gambar 4.52 <i>Character Design</i>	118
Gambar 4.53 <i>Primary & Secondary Buttons</i>	119
Gambar 4.54 <i>Mockup Fitur Website</i>	119
Gambar 4.55 <i>Mockup Instagram Profile</i>	121
Gambar 4.56 <i>Mockup Instagram Posts</i>	121
Gambar 4.57 <i>Mockup Instagram Stories</i>	122
Gambar 4.58 <i>Mockup X-Banner</i>	123
Gambar 4.59 <i>Mockup Baliho</i>	124



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xiv
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	xv
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara 1.....	xvi
Lampiran 4 <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara 2.....	xvii
Lampiran 5 <i>Consent Form</i>	xviii
Lampiran 6 Hasil Kuesioner	xix
Lampiran 7 Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxvi
Lampiran 8 Transkrip Wawancara 1	xxxi
Lampiran 9 Transkrip Wawancara 2.....	xxxvi
Lampiran 10 Transkrip <i>Beta Test</i> Stevans Dilon	xxxix
Lampiran 11 Transkrip <i>Beta Test</i> Joshua Matthew.....	xli
Lampiran 12 Transkrip <i>Beta Test</i> Nauval Zaki Firmansyah.....	xlii

