



DESIGN SYSTEM

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE MENGENAI CARA PENANGANAN GLOSSOPHOBIA BAGI REMAJA

00000075575 - JASON RYU TANOJO



OVERVIEW

KONSEP

GlossoWhat adalah *website* informasi yang dirancang untuk membantu remaja memahami *glossophobia*, atau rasa takut berbicara di depan umum.

Tujuan perancangan adalah membuat pengguna lebih nyaman mengenali ketakutannya. Nama GlossoWhat dipilih karena mencerminkan reaksi awal pengguna ketika mendengar istilah *glossophobia*.

BATASAN MASALAH

- Perancangan difokuskan pada penyampaian informasi untuk membantu pengguna mengenali ketakutannya. Fitur tidak bertujuan memberikan diagnosis, melainkan sebagai pendamping awal.
- Target audiens adalah remaja Generasi Z usia 18-25 tahun berdomisili di Jabodetabek.

PLATFORM

Website desktop only, dirancang untuk tampilan layar besar agar konten informasi dan latihan interaktif dapat ditampilkan lebih jelas dan nyaman.

SKENARIO UTAMA

Website desktop only, dirancang untuk tampilan layar besar agar konten informasi dan latihan interaktif dapat ditampilkan lebih jelas dan nyaman.

BRAINSTORM

MINDMAPPING



KEYWORDS

Speaking, Ruang, Aman, Courage

BIG IDEA

“KNOW THE FEAR, SPEAK WITHOUT FEAR”

Penulis kemudian memilih satu big idea yang paling bisa merepresentasikan keseluruhan konsep perancangan, yaitu **“Know the Fear, Speak Without Fear”**. Yang berarti untuk mengatasi ketakutan berbicara di depan umum, langkah pertama yang harus dilakukan adalah untuk memahami dulu apa yang menjadi dasar dari rasa takut tersebut.

TONE OF VOICE

friendly, suportif, informatif

Tone of voice dibuat friendly, suportif, dan informatif agar pengguna merasa aman, didampingi, dan tetap mendapat penjelasan yang jelas. Tujuannya adalah membuat proses belajar terasa ringan tanpa mengurangi kejelasan informasi.

USER PERSONA



Kevin Jonathan
Mahasiswa

Usia: 23
Jenis Kelamin: Laki-laki
Domisili: Tangerang
SES: A

ABOUT

Kevin adalah mahasiswa yang sangat baik dalam pemecahan masalah. Namun, kemampuannya berbanding terbalik ketika harus mempresentasikan hasil kerjanya. Sejak masa sekolah, Kevin selalu merasa jantungnya berdebar kencang dan pikirannya dipenuhi kekhawatiran akan dinilai atau diejek. Ia sering mengalami overthinking, takut salah bicara, dan tidak bisa menjawab pertanyaan, yang membuatnya memilih untuk selalu mengonfirmasi dulu di balik layar.

GOALS

- Menjadi lebih percaya diri.
- Menahami penyebab rasa takutnya dan mempelajari teknik-teknik yang belum ia kenal sebelumnya.
- Mendapatkan akses ke tips praktis dan simulasi latihan yang bisa dilakukan sendiri.

FRUSTRATIONS

- Rasa takut yang berlebihan untuk dinilai negatif, salah bicara, atau terlihat bodoh di depan umum.
- Informasi di internet terlalu banyak dan penuh teks.
- Merasa enggan dan tidak mau sumber konsultasi dengan seorang profesional.

MOTIVATIONS

Knowledge: ● ● ● ● ● ● ● ●

Convenience: ● ● ● ● ● ● ● ●

PREFERRED CHANNELS

Sosial Media:

Printed Media:

Online Portal:

PERSONALITY

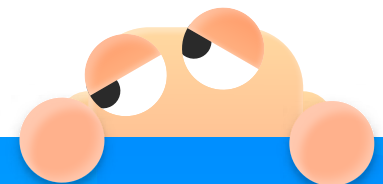
Extrovert	Introvert
<div><div></div></div>	<div><div></div></div>
Thinking	Feeling
<div><div></div></div>	<div><div></div></div>
Pragmatic	Idealistic
<div><div></div></div>	<div><div></div></div>
Cautious	Risk Taker
<div><div></div></div>	<div><div></div></div>

BRAND & INFLUENCES

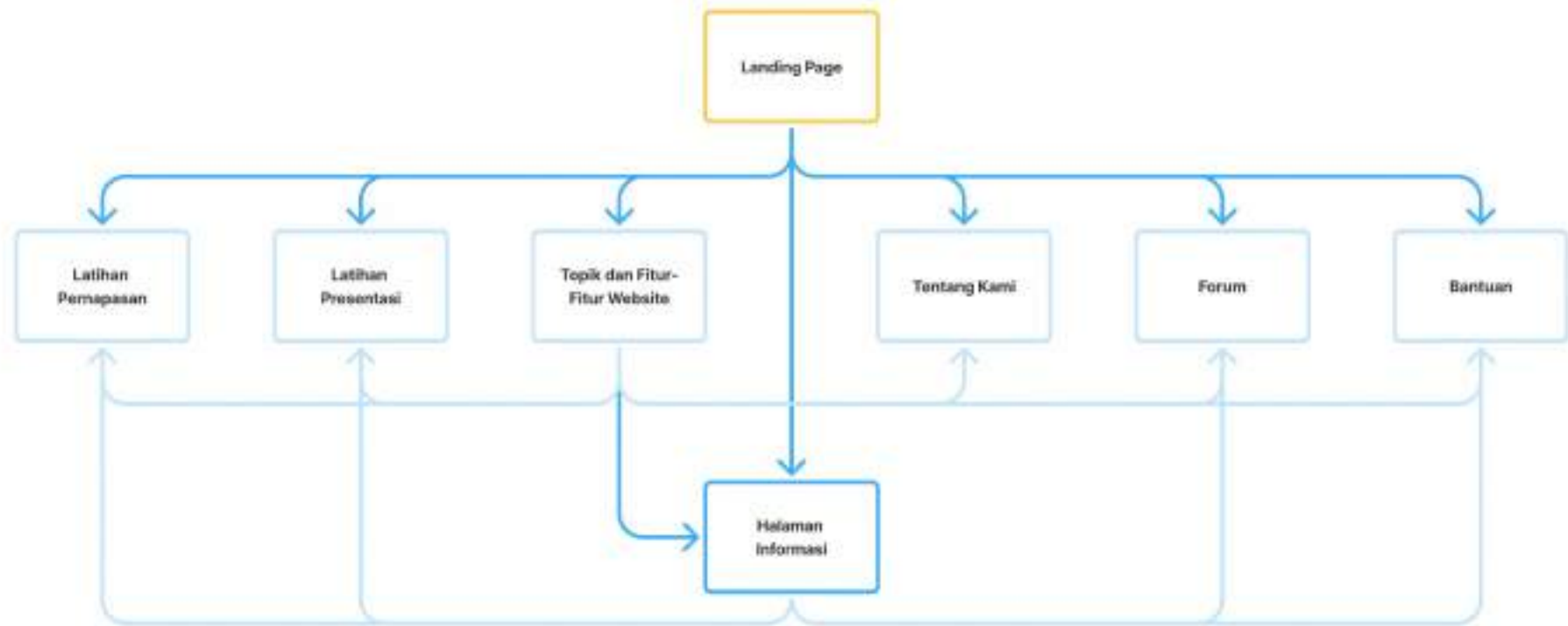




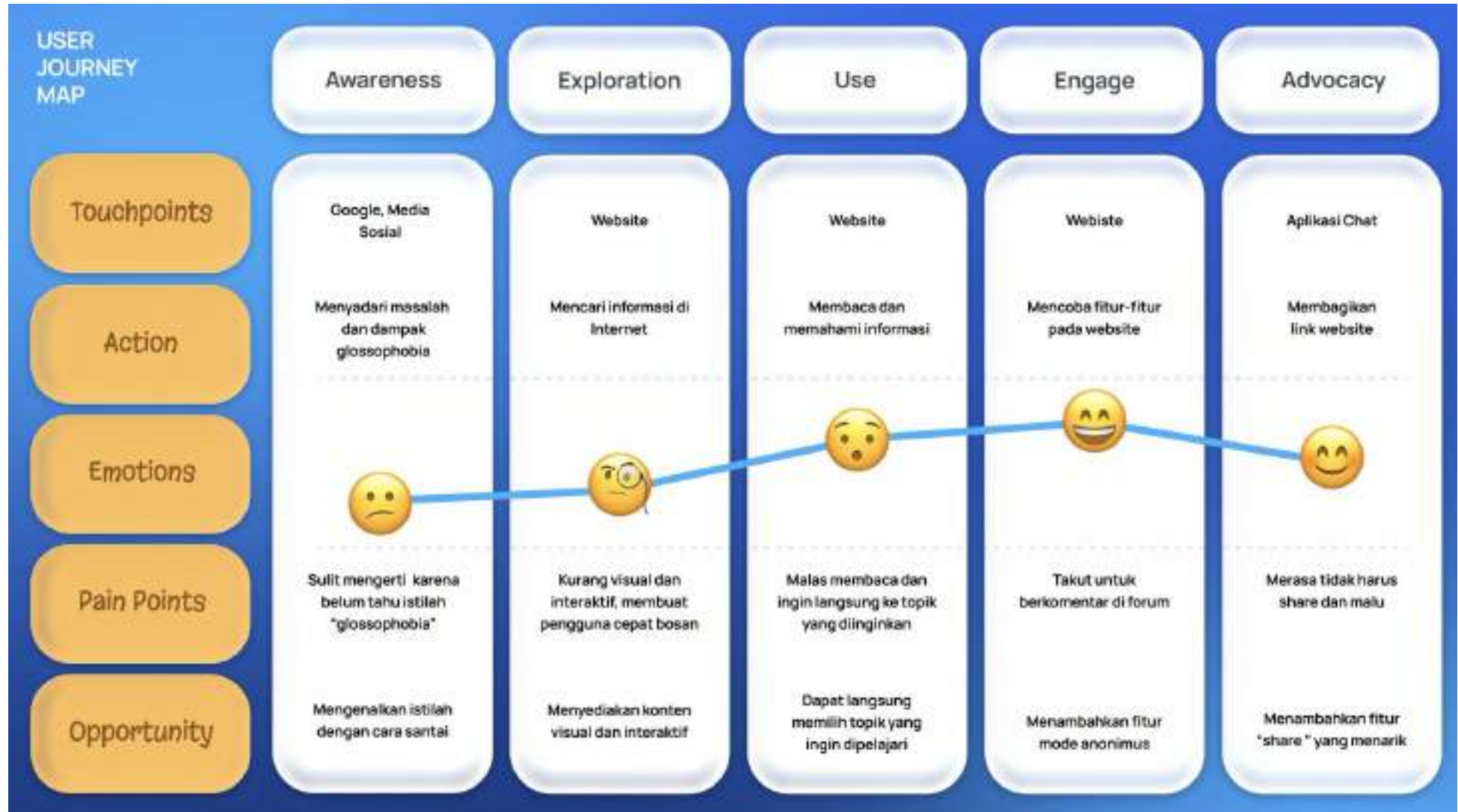

User Persona utama adalah remaja Generasi Z yang belum memahami apa itu *glossophobia* dan yang memiliki atau kenalan yang mengalami glossophobia.




INFORMATION ARCHITECTURE

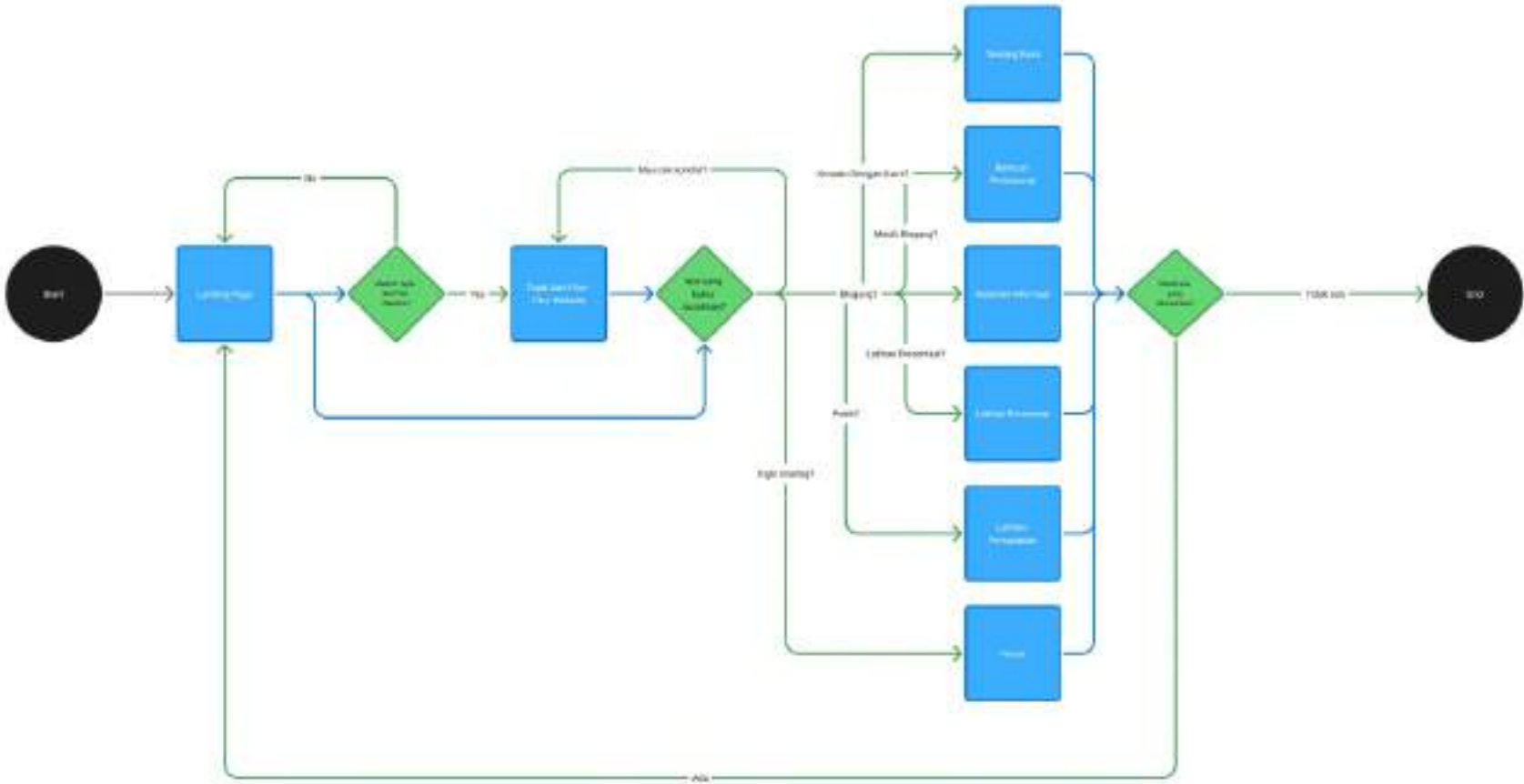


USER JOURNEY MAP





USER FLOW



UI/UX

MOODBOARD



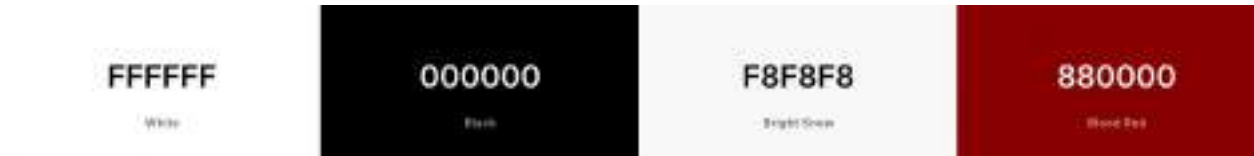
UI/UX

SKEMA WARNA

Warna Primer



Warna Sekunder

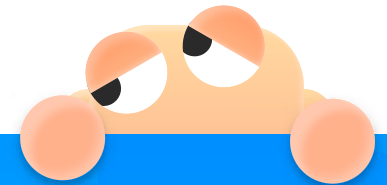


COLOR HARMONY/ HUE RELATIONSHIP

SPLIT COMPLEMENTARY

COLOR MEANING

Kedua warna biru dipilih sebagai warna dominan karena warna biru memberi kesan tenang, aman, dan dapat dipercaya. Kuning untuk memberi energi dan menambah rasa semangat. Dan merah digunakan sebagai aksen panggung agar visualnya tidak terasa datar.



TIPOGRAFI

HEADERS & TITLES

BBH SANS BOGLE (128 pt)

BBH SANS BOGLE (64 pt)

BBH SANS BOGLE (32 pt)

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

The quick brown fox jumps over the lazy dog

The quick brown fox jumps over the lazy dog

The quick brown fox jumps over the lazy dog

BODY TEXT & SUBTEXT

Inter (30 pt)

Inter (20 pt)

Inter (16 pt)

Inter (14 pt)

Inter (12 pt)

UI/UX

LOGO

ANATOMI WEBSITE



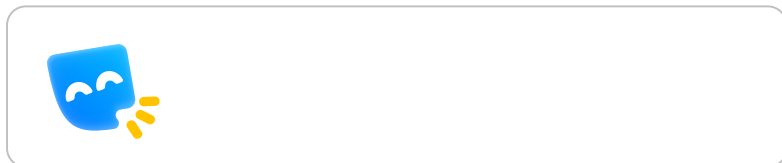
LOGO & TEXT ON LIGHT MODE ✓



LOGO & TEXT ON DARK MODE ✓



LOGO WITHOUT TEXT ✓



INCORECT LOGO USAGE



Membalik Logo



Memotong Logo



Mendistorsi Logo



Mengganti Warna



Warna BG Sama

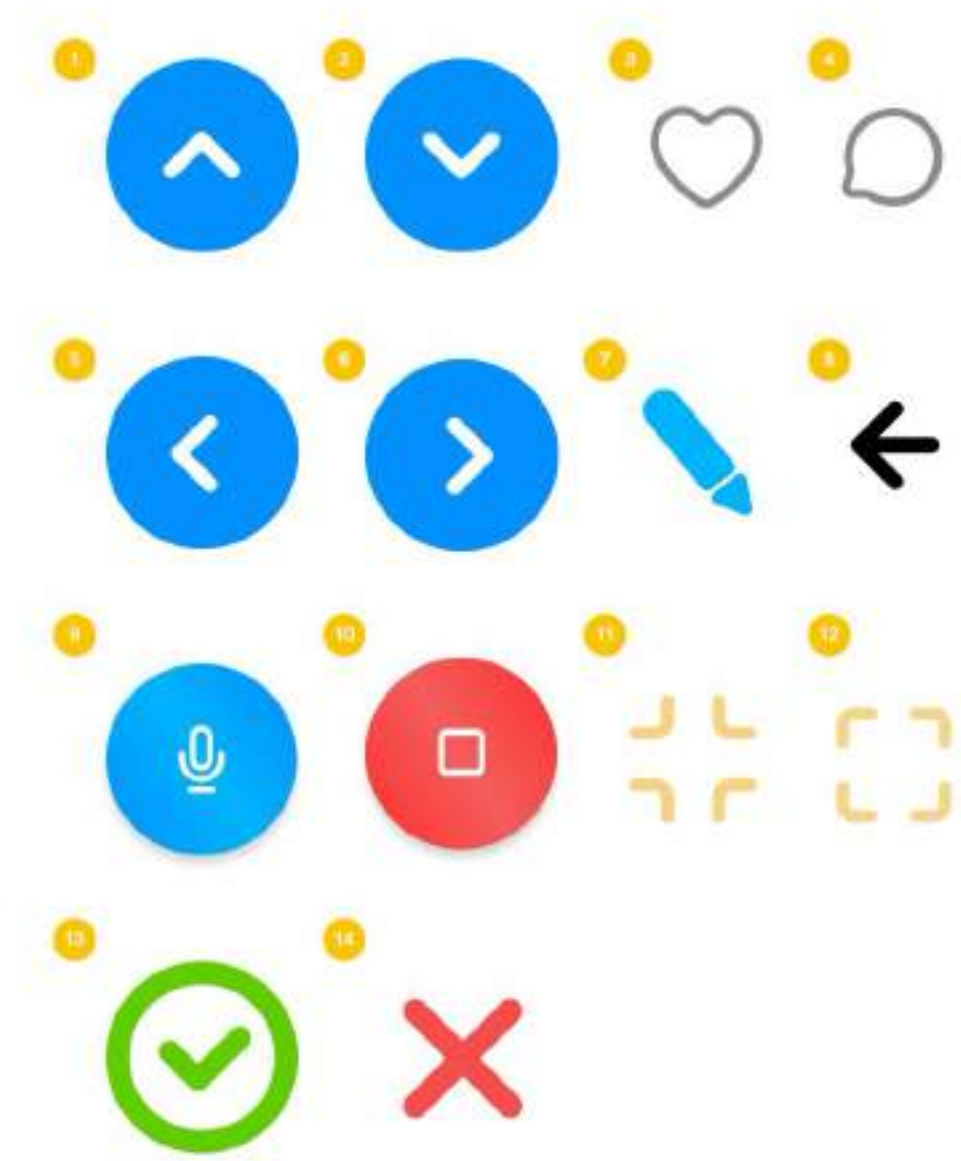


Memberi Outline/ Shadow

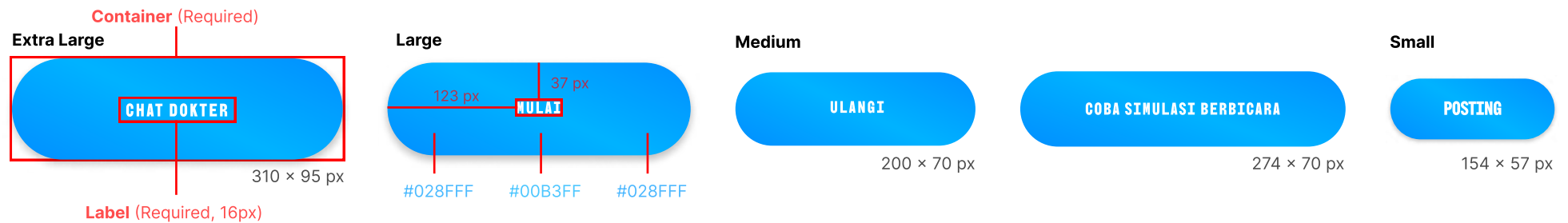
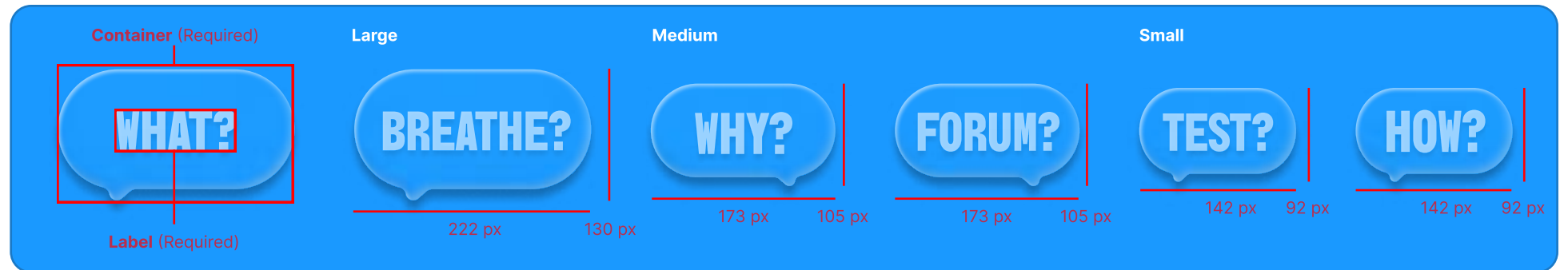
Dalam penggunaannya, setiap pengguna logo dalam aspek apapun tidak diperkenankan mengubah, memanipulasi, dan menghiasi logo. Penggunaan logo hanya dapat diproduksi dari digital master artwork. Kemudian logo yang merupakan satu kesatuan yaitu logogram dan logotype tidak boleh dipisahkan atau dikomposisi ulang. Tak kalah penting, logo harus selalu ditaruh sesuai dengan minimum clear space yang sudah ditentukan.

ICONS

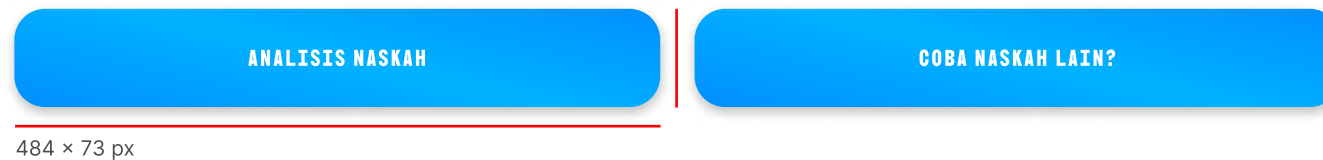
1. **Scroll to Top** (77 × 77 px)
2. **Scroll to Bottom** (77 × 77 px)
3. **Like** (24 × 24 px)
4. **Comment** (24 × 24 px)
5. **Scroll to Left** (77 × 77 px)
6. **Scroll to Right** (77 × 77 px)
7. **Open Mic** (65 × 65 px)
8. **Stop Mic** (65 × 65 px)
9. **Comments** (24 × 24 px)
10. **Back** (32 × 32 px)
11. **Full Screen Mode** (40 × 40 px)
12. **Windowed Mode** (40 × 40 px)
13. **Tick** (24 × 24 px)
14. **Close** (24 × 24 px)



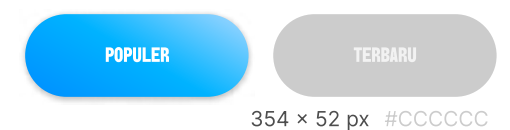
BUTTONS & NAVIGATION



Square Buttons



Forums Button

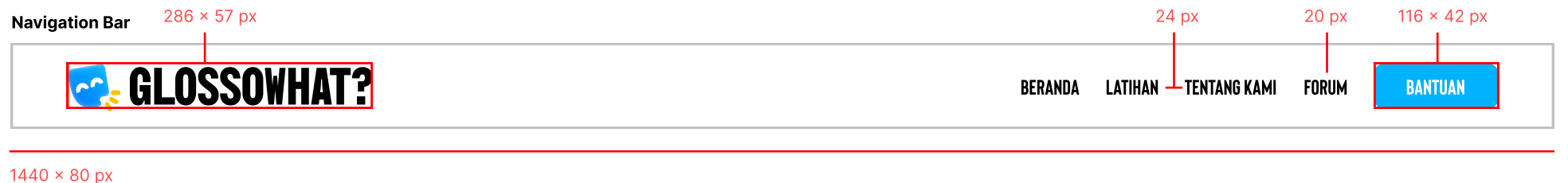


BUTTONS & NAVIGATION

Sumber Button

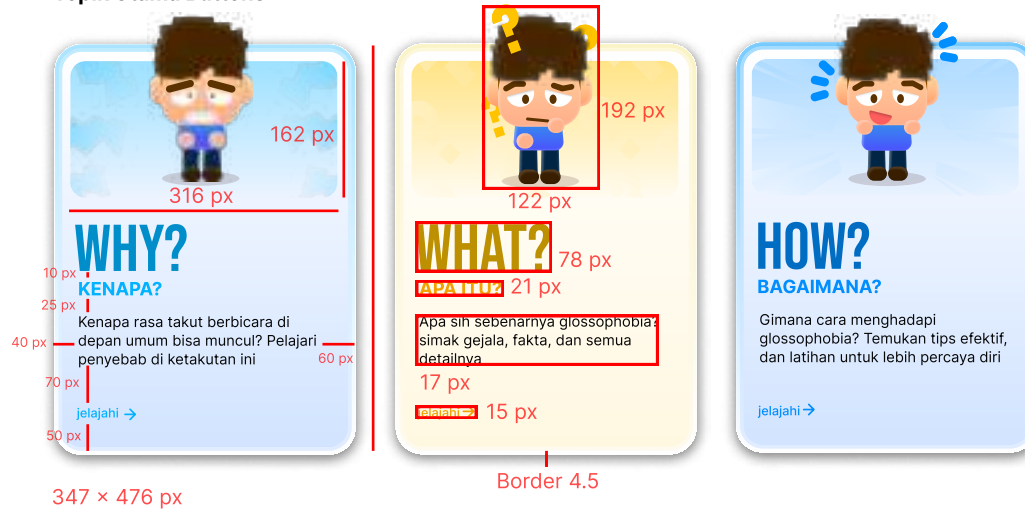


Navigation Bar



CLICKABLE CARDS

Topik Utama Buttons



Why Card

Background: #FFFFFF - #D1E3FF

Headline: #008ECB

Subheadline & CTA: #00B3FF

What Card

Background: #FFFFFF - #FFF8E1

Headline: #BD9000

Subheadline & CTA: #F2A200

How Card

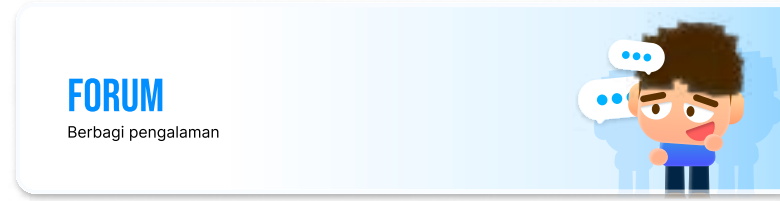
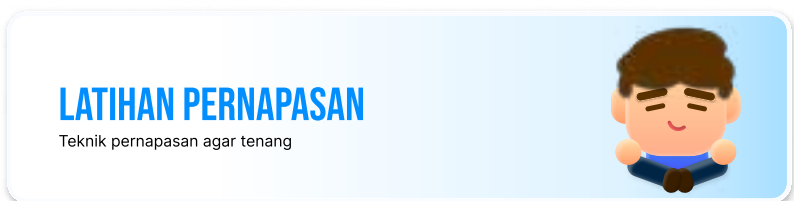
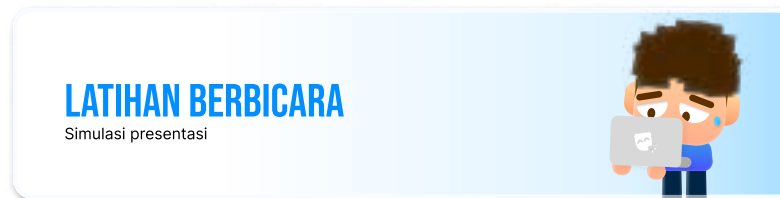
Background: #FFFFFF - #D1E3FF


Headline: #006CC2

Subheadline & CTA: #028FFF

Body Text: #000000

Ambil Aksi Buttons





ILUSTRASI/ASET





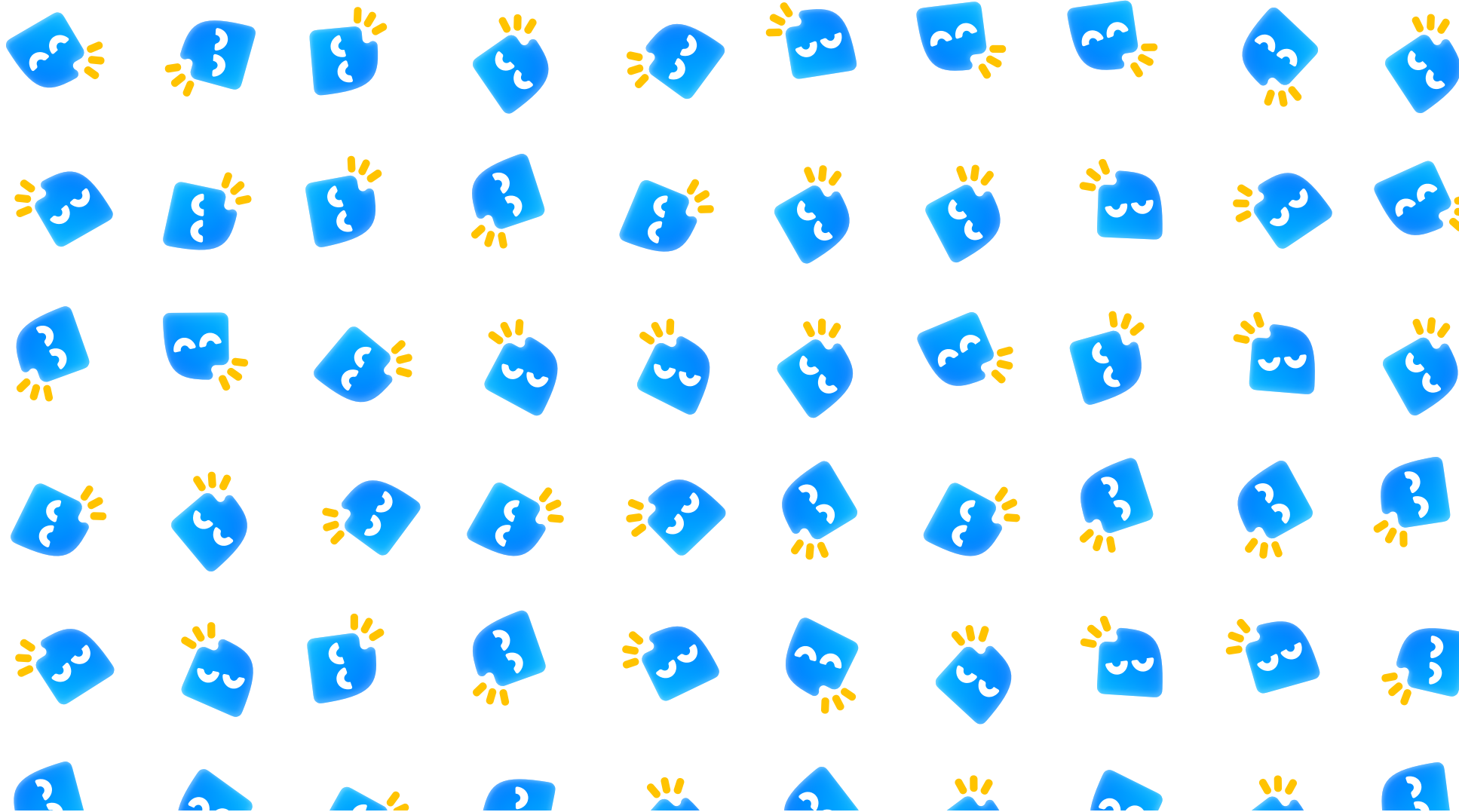
SUPERGRAFIS



Supergrafis 1

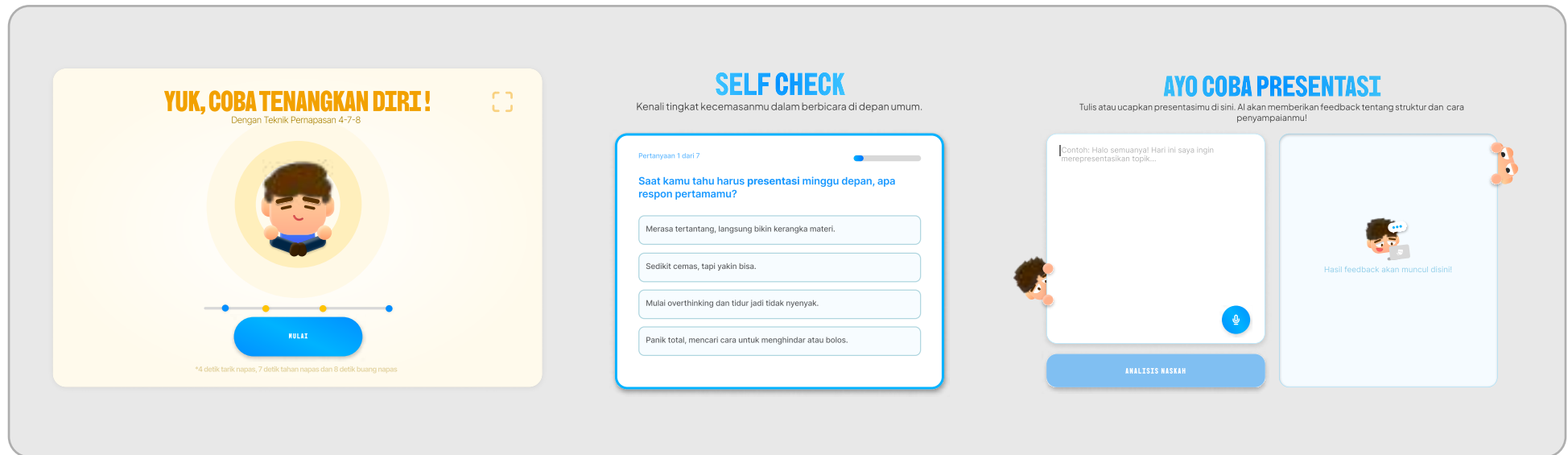


SUPERGRAFIS



Supergrafis 2

FITUR WEBSITE



Website ini memiliki tiga fitur interaktif. **1)** Fitur latihan pernapasan 4-7-8 yang dapat membantu menenangkan tubuh dan pikiran. Dimana pengguna akan dipandu untuk menarik napas, menahan, dan membuangnya. memahami kekurangannya dan ditingkatkan. **2)** Fitur self quiz, dimana pengguna dapat mengenali tingkat kecemasan mereka saat harus berbicara di depan umum.

3) Latihan presentasi, dimana pengguna bisa berbicara atau memasukkan teks, lalu mendapatkan feedback mengenai presentasinya dari AI supaya pengguna dapat memahami kekurangannya dan ditingkatkan.

LAYOUT & GRID

Landing Page



Navigation
80 px

Margin
43 px

Gutters
20 px

902 px

1440 px

Untuk ukuran desktop
1440×902 px,
menggunakan grid **11**
kolom dengan gutter **20 px**
dan margin **43 px**.

LAYOUT & GRID

Footer

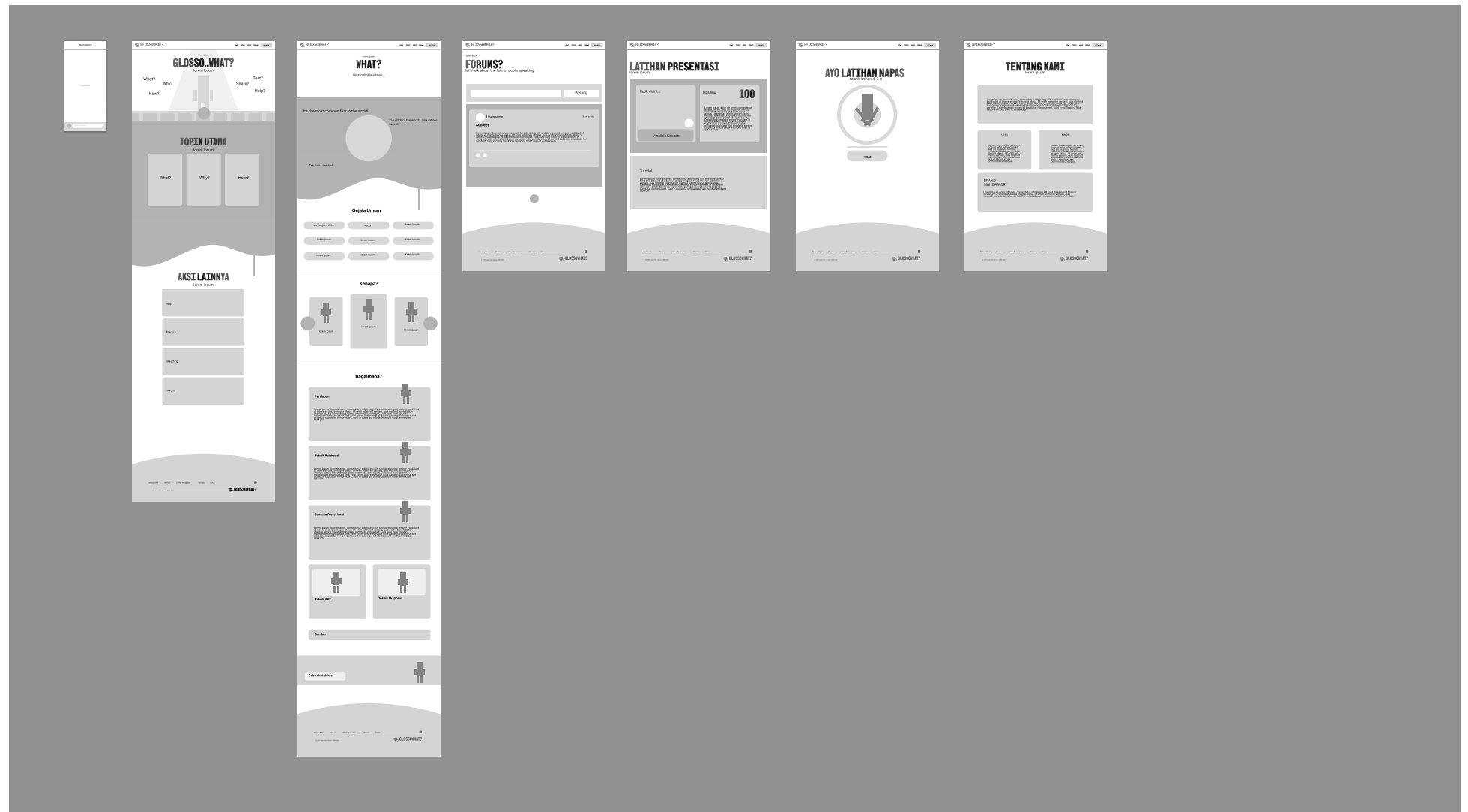


1440 px

616 px

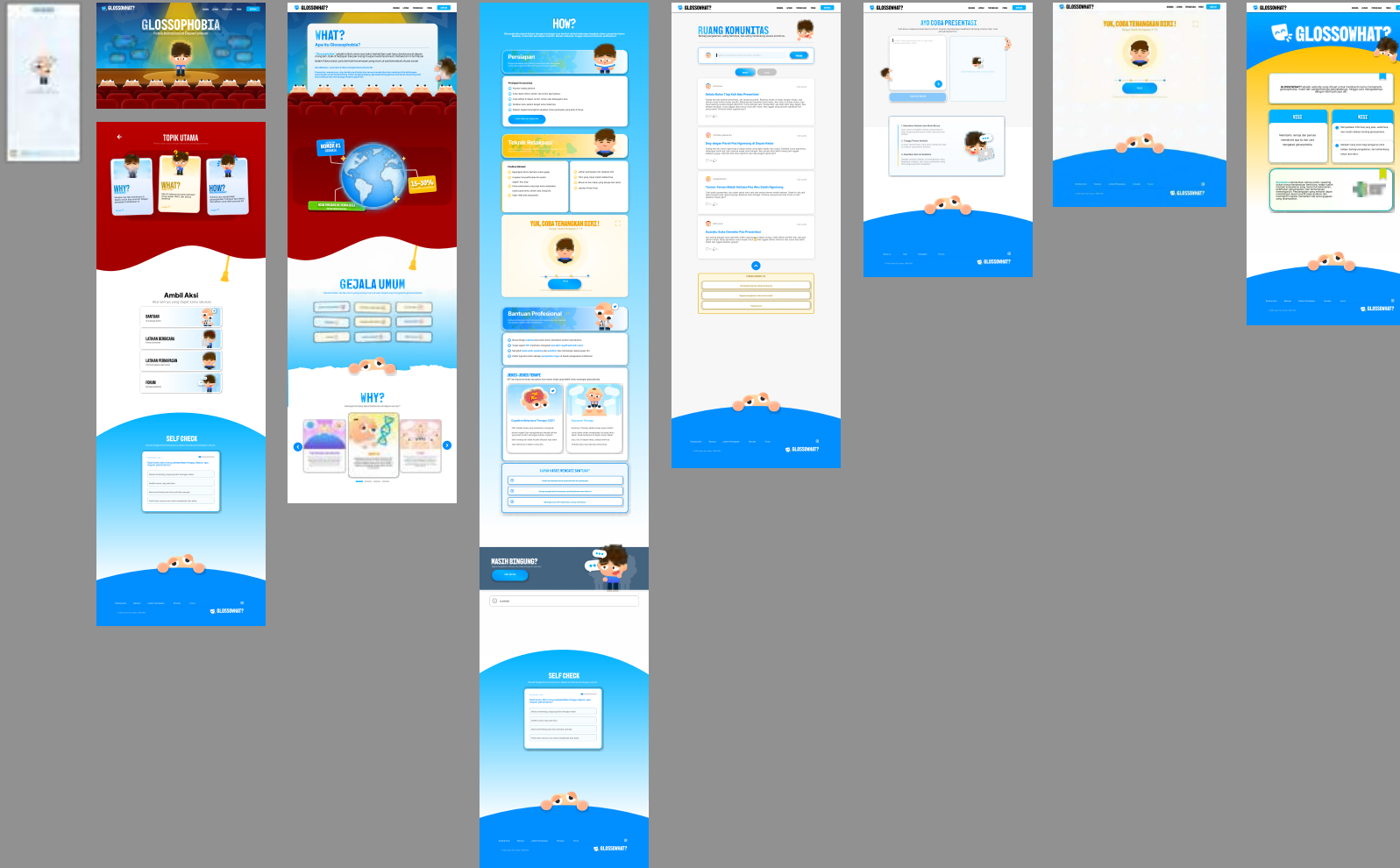
Footer memiliki ukuran lebar dan tinggi **1140×616 px.**

LOW FIDELITY



UI/UX

HIGHFIDELITY



WIREFRAME

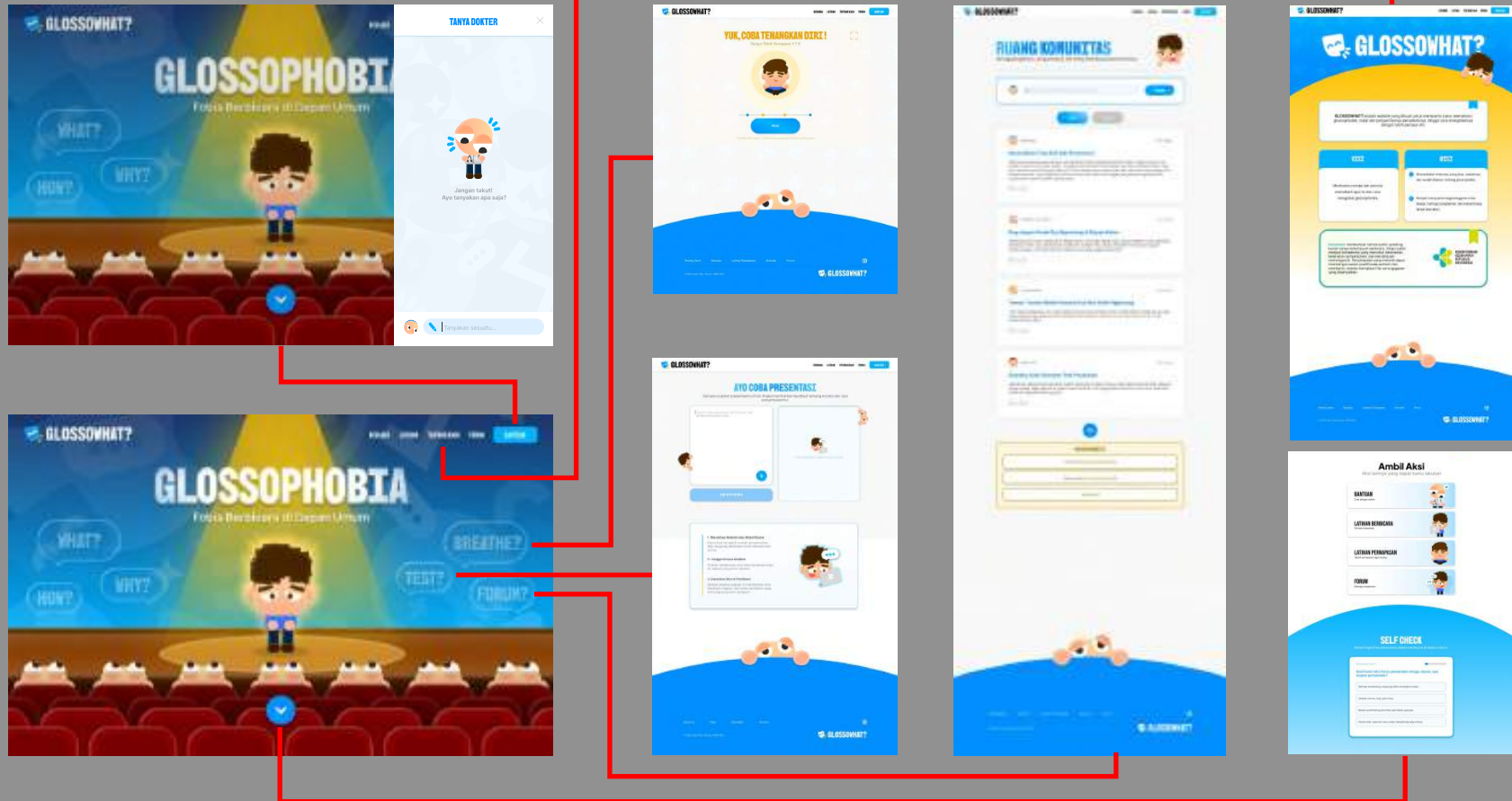
Landing Page - Halaman Informasi



UI/UX

WIREFRAME

Fitur Lainnya (Flow 1)



UI/UX

FINAL ARTWORK SHOWCASE



Landing Page



Bantuan Profesional Chat Pop Up



Topik Utama Section

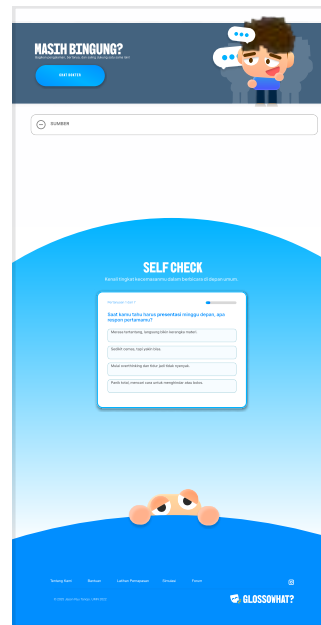


Ambil Aksi Section

FINAL ARTWORK SHOWCASE



Halaman Informasi



Self Quiz

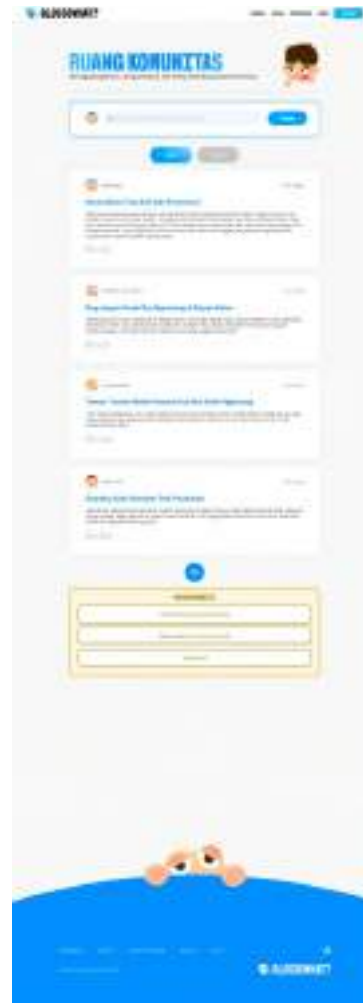


Latihan Pernapasan Page

FINAL ARTWORK SHOWCASE



Latihan Presentasi Page



Forum Page



About Us Page

UI/UX

WEBSITE MOCKUP

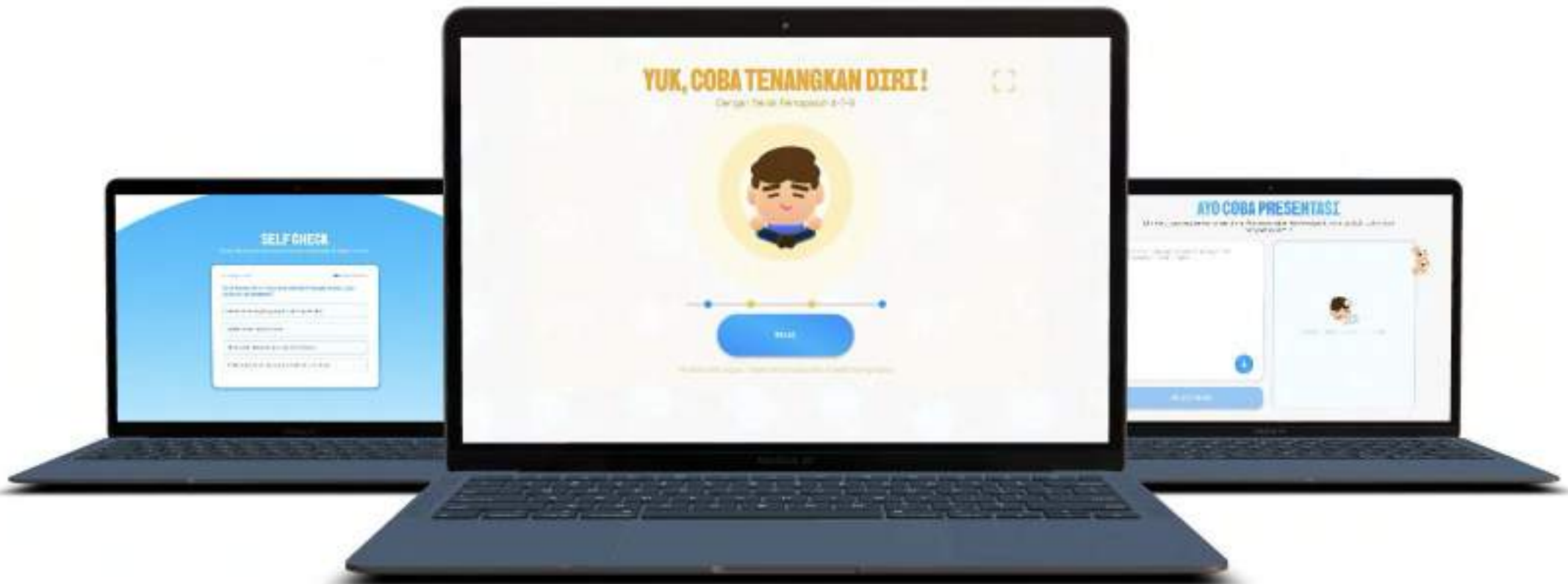
Landing Page dan Forum Page



UI/UX

WEBSITE MOCKUP

Self Check, Latihan Pernapasan & Latihan Presentasi



UI/UX

MOCKUP

MEDIA SEKUNDER (IG POST)

1080 × 1350 px



UI/UX

MOCKUP

MEDIA SEKUNDER (IG STORIES ADS)

1080 × 1920 px



UI/UX

MOCKUP

X-BANNER

Size: 2400 × 6400 px

Material: Albatros

Penempatan: Area Kampus/ Sekolah



UI/UX

MOCKUP

BALIHO

Size: 3 × 6 m

Material: Billboard

Penempatan: Area Kampus/
Sekolah



LINK PROTOTYPE



