

**PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* MENGENAI KONSEP *SATI*
BAGI REMAJA UMAT BUDDHA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Margaretha

00000067524

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

**PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* MENGENAI KONSEP *SATI*
BAGI REMAJA UMAT BUDDHA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Margaretha

00000067524

**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 : Margaretha
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067524
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *UI/UX* WEBSITE MENGENAI KONSEP *SATI* BAGI
REMAJA UMAT BUDDHA**

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



(Margaretha)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Margaretha
NIM : 00000067524
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* MENGENAI
KONSEP *SATI* BAGI REMAJA UMAT BUDDHA

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 menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 6 Januari 2026

Yang Menyatakan,



(Margaretha)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* MENGENAI KONSEP *SATI* BAGI REMAJA UMAT BUDDHA

Oleh

Nama Lengkap : Margaretha
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067524
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026

Pukul 11.15 s.d. 11.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/ 034812

Penguji

Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

Pembimbing

Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

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 : Margaretha
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067524
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/~~S2~~* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN UI/UX WEBSITE
MENGENAI KONSEP SATI BAGI
REMAJA UMAT BUDDHA**

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



(Margaretha)

* 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 karena rahmat-Nya laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini merupakan bagian dari persyaratan kelulusan dan penyusunannya pun tidak mungkin tercapai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis 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. Vania Hefira, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman-teman saya yang kerap memberikan bantuan dan dukungan emosional dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan kontribusi positif dalam menyebarkan pemahaman *sati* bagi remaja umat Buddha

Tangerang, 6 Januari 2026



(Margaretha)

PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* MENGENAI KONSEP *SATI* BAGI REMAJA UMAT BUDDHA

(Margaretha)

ABSTRAK

Ajaran agama Buddha berpusat pada kebahagiaan sejati dan terbebas dari penderitaan. Salah satu ajarannya, *sati* merupakan cara untuk menuju akhir penderitaan tersebut. Namun, seiring perkembangannya, *sati* banyak diadaptasi ke berbagai sektor setelah dipopulerkan oleh Kabat-Zinn, menjadi *sati* universal yang terkenal sebagai teknik manajemen stress dan pengembangan diri. Namun, terdapat perbedaan pemahaman terhadap penjelasan *sati* universal dengan *sati* Buddhis. Tidak hanya sebagai sarana meningkatkan kualitas hidup, *sati* berperan dalam meningkatkan pemahaman serta spiritualitas umat Buddha. Sayangnya, informasi *sati* Buddhis yang tersebar cenderung bersifat formal dan akademis, sehingga sulit dipahami bagi umat yang baru ingin belajar terutama bagi remaja 12-18 tahun yang sedang membangun jati diri. Akibat tumbuh di era digital, kelompok usia ini cenderung mengonsumsi informasi yang singkat, mudah dipahami, dan bersifat visual. Oleh sebab itu, diperlukan perancangan *website* yang mengenalkan konsep *sati* sesuai dengan ajaran Buddha. Penelitian ini akan menggunakan metode perancangan *design thinking* dengan metode pengumpulan data kualitatif yang akan diperoleh melalui teknik wawancara, *focus group discussion* (FGD) dan kuesioner. Hasil perancangan kemudian dievaluasi melalui *alpha test* dan *beta test*. Selain *website*, penelitian ini juga menghasilkan media sekunder berupa *mini zine*, *merchandise*, dan *design system*. Diharapkan hasil penelitian dapat membantu remaja umat Buddha dalam memahami konsep *sati* sebagai salah satu ajaran Buddha yang bermanfaat dalam peningkatan spiritualitas mereka.

Kata kunci: Konsep *Sati*, Remaja Umat Buddha, *Website*

DESIGNING UI/UX WEBSITE ABOUT THE CONCEPT OF SATI FOR BUDDHIST ADOLESCENTS

(Margaretha)

ABSTRACT (English)

The teachings of Buddhism focused on attaining true happiness and liberation from suffering. One of its core teachings, sati, is a path toward the cessation of that suffering. Over time, sati has been widely adapted into various industries since being popularized by Kabat Zinn. Consequently, universal sati has increasingly been disseminated outside its Buddhist context and is often recognized as a stress management and self-development technique. However, such a universalized explanation of sati may lead to different perceptions. Beyond serving as a means of improving quality of life, sati plays a vital role in deepening the understanding and spirituality of Buddhist. Unfortunately, information about Buddhist sati is often presented in a highly formal and academic manner. Making it difficult to grasp especially for adolescents aged 12-18 years who are in the process of shaping their identity. Growing up in digital era, this age group tends to consume brief, visually engaging, and easy to understand information. Therefore, this study proposes the design of website to introduce the concept of sati. This research will use design thinking and qualitative methods approach, that will be collected through interview, focus group discussion (FGD), and questionnaires. The design outcomes were then evaluated through alpha testing and beta testing. In addition to the website, this study also produced secondary media in the form of mini zine, merchandise, and design system. The outcome of this research is expected to help Buddhists adolescents better understand the concept of sati as one of the essential teachings that enhances their spirituality.

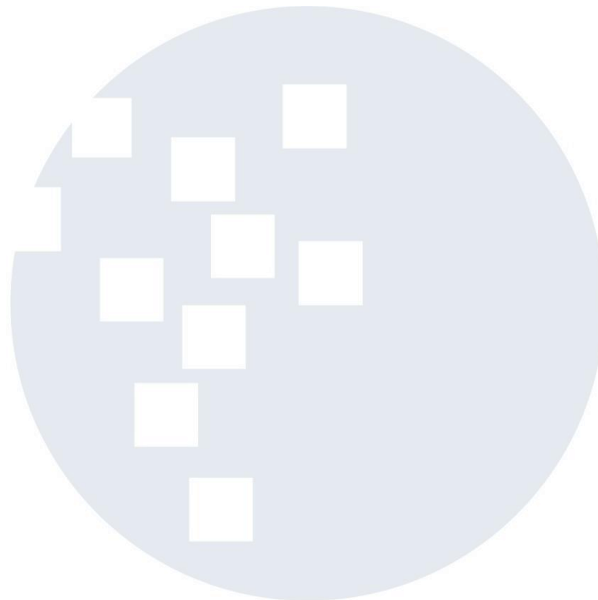
Keywords: *The Concept of Sati, Buddhist Adolescents, Website*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN 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	xx
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.....	5
2.1 <i>Website</i>	5
2.1.1 Jenis-jenis <i>website</i>	5
2.1.2 Anatomi <i>Website</i>	9
2.1.3 <i>Gamification</i>	11
2.2 <i>UI/UX</i>	13
2.2.1 <i>Atomic Design</i>	14
2.2.2 Prinsip <i>User Interface</i>	18
2.2.3 Elemen <i>User Interface</i>	25
2.2.4 Prinsip <i>User Experience</i>	73
2.2.5 Elemen <i>User Experience</i>	76
2.3 <i>Sati</i>	88
2.3.1 Fungsi <i>Sati</i>	89
2.3.2 Manfaat <i>Sati</i>	90

2.3.3 Praktik <i>Sati</i>	92
2.3.4 Remaja Buddhis	93
2.4 Penelitian yang Relevan.....	100
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	103
3.1 Subjek Perancangan	103
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	105
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	107
3.3.1 Wawancara	107
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	110
3.3.3 Kuesioner	112
3.3.4 Studi Eksisting.....	117
3.3.5 Studi Referensi	117
3.3.6 <i>Alpha Test</i>	117
3.3.7 <i>Beta Test</i>	123
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	125
4.1 Hasil Perancangan	125
4.1.1 <i>Empathize</i>	125
4.1.2 <i>Define</i>	143
4.1.3 <i>Ideate</i>	153
4.1.4 <i>Prototype</i>	162
4.1.5 <i>Test</i>	209
4.1.6 Kesimpulan Perancangan.....	241
4.2 Analisis Perancangan.....	242
4.2.1 Hasil <i>Beta Test</i>	242
4.2.2 Analisis Logo Website.....	244
4.2.3 Analisis <i>Visual Asset UI</i>	245
4.2.4 Analisis <i>UI Website</i>	257
4.2.5 Analisis <i>UX Website</i>	263
4.2.6 Analisis Media Sekunder	265
4.2.7 Anggaran.....	271
BAB V PENUTUP	273
5.1 Simpulan	273

5.2 Saran.....	273
DAFTAR PUSTAKA	xiv
LAMPIRAN.....	xx



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan.....	100
Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Narasumber Ahli	108
Tabel 3.2 Tabel Pertanyaan FGD.....	110
Tabel 3.3 Tabel Pertanyaan dan Pernyataan Kuesioner	113
Tabel 3.4 Tabel Pertanyaan <i>Alpha Test</i>	118
Tabel 3.5 Tabel Pertanyaan <i>Beta Test</i>	124
Tabel 4.1 Tabel Hasil Profil Responden	132
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pemahaman Responden Terhadap <i>Sati</i>	132
Tabel 4.3 Tabel Hasil <i>Media Behaviour</i> Remaja	134
Tabel 4.4 Tabel Hasil Ketertarikan Terhadap Media Informasi <i>Sati</i>	136
Tabel 4.5 Tabel SWOT <i>Sati.org</i>	139
Tabel 4.6 Keterangan Ikon dalam <i>Website</i>	167
Tabel 4.7 Tabel Kategori Nilai <i>UEQ</i>	211
Tabel 4.8 Tabel Hasil <i>Alpha Test Homepage</i>	212
Tabel 4.9 Tabel Hasil <i>Alpha Test About Page</i>	213
Tabel 4.10 Tabel Hasil <i>Alpha Test Start Meditation Page</i>	215
Tabel 4.11 Tabel Hasil Kritik dan Saran.....	217
Tabel 4.12 Tabel Anggaran Perancangan	271



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Desktop Website</i>	6
Gambar 2.2 Contoh <i>Mobile Website</i>	7
Gambar 2.3 Contoh <i>Responsive Layout Website</i>	8
Gambar 2.4 Perbandingan <i>RWD</i> dan <i>AWD</i>	8
Gambar 2.5 Anatomi <i>Website</i>	9
Gambar 2.6 Contoh <i>Explicit Gamification</i>	12
Gambar 2.7 Contoh <i>Implicit Gamification</i>	13
Gambar 2.8 Skema <i>Atomic Design</i>	14
Gambar 2.9 Contoh <i>Atoms</i>	14
Gambar 2.10 Contoh <i>Molecules</i>	15
Gambar 2.11 Contoh <i>Organisms</i>	16
Gambar 2.12 Contoh <i>Templates</i>	16
Gambar 2.13 Tampilan <i>Templates</i>	17
Gambar 2.14 Contoh <i>Pages</i>	17
Gambar 2.15 Contoh <i>Placement and Proximity to Frame</i>	20
Gambar 2.16 Penerapan <i>Placement and Proximity of Elements</i>	20
Gambar 2.17 Contoh <i>Eye Behaviour</i>	21
Gambar 2.18 Contoh <i>Nesting</i>	21
Gambar 2.19 Contoh <i>Overlap</i>	22
Gambar 2.20 Contoh Penerapan <i>Size</i>	22
Gambar 2.21 Contoh Penerapan <i>Color</i>	23
Gambar 2.22 Contoh <i>Ornament</i>	23
Gambar 2.23 Contoh <i>Finish</i>	24
Gambar 2.24 3 <i>Levels of Emotional Design</i>	24
Gambar 2.25 Gambar <i>Horizontal Grid</i>	26
Gambar 2.26 Gambar <i>Vertical Grid</i>	27
Gambar 2.27 Bentuk <i>F-pattern</i> dan <i>Z-pattern</i>	27
Gambar 2.28 Gambar <i>Column, Modular, dan Hierarchical Grid</i>	28
Gambar 2.29 Gambar <i>Card Style Layout</i>	28
Gambar 2.30 Gambar <i>Split Screen Layout</i>	29
Gambar 2.31 Gambar <i>Grids Layout</i>	29
Gambar 2.32 Gambar <i>Single Page Layout</i>	29
Gambar 2.33 Gambar <i>Asymmetry Layout</i>	30
Gambar 2.34 Gambar <i>Navigation Tabs</i>	30
Gambar 2.35 Gambar <i>Carousels Layout</i>	31
Gambar 2.36 Anatomi <i>Type</i>	32
Gambar 2.37 Contoh Penggunaan <i>Baseline</i>	34
Gambar 2.38 Gambar Klasifikasi <i>Typography</i>	34
Gambar 2.39 Contoh Tingkat <i>Legibility</i>	37
Gambar 2.40 Perbandingan <i>Readability</i> Buruk dan Baik	37

Gambar 2.41 Contoh <i>Heading</i>	38
Gambar 2.42 Contoh <i>Subheading</i>	38
Gambar 2.43 Contoh <i>Body Text</i>	38
Gambar 2.44 Contoh <i>Caption</i>	39
Gambar 2.45 Gambar <i>Color Model</i>	41
Gambar 2.46 Gambar Pengecekan Kontras	41
Gambar 2.47 <i>Monochromatic Color Schemes</i>	42
Gambar 2.48 <i>Analogous Color Schemes</i>	43
Gambar 2.49 <i>Complementary Color Schemes</i>	43
Gambar 2.50 <i>Triadic Color Schemes</i>	44
Gambar 2.51 Contoh <i>Shade Merah</i>	44
Gambar 2.52 Contoh <i>Shade Oranye</i>	45
Gambar 2.53 Contoh <i>Shade Kuning</i>	45
Gambar 2.54 Contoh <i>Shade Hijau</i>	46
Gambar 2.55 Contoh <i>Shade Biru</i>	46
Gambar 2.56 Contoh <i>Shade Ungu</i>	47
Gambar 2.57 Contoh <i>Shade Pink</i>	48
Gambar 2.58 Penggunaan Warna Hitam	48
Gambar 2.59 <i>60/30/10 Rule</i>	49
Gambar 2.60 Contoh <i>Imagery Photography</i>	52
Gambar 2.61 Contoh <i>Imagery Video</i>	52
Gambar 2.62 Contoh <i>Imagery Ilustrasi</i>	53
Gambar 2.63 Contoh Gambar <i>Surrealism</i>	54
Gambar 2.64 Contoh Diagram	54
Gambar 2.65 Gambar Ilustrasi Abstrak	55
Gambar 2.66 Contoh Ilustrasi <i>Literal Representation</i>	56
Gambar 2.67 Contoh Ilustrasi <i>hyperrealism</i>	57
Gambar 2.68 Contoh Ilustrasi <i>Stylized Realism</i>	57
Gambar 2.69 Contoh <i>Sequential Imagery</i>	58
Gambar 2.70 Contoh <i>Imagery Animasi</i>	59
Gambar 2.71 Contoh <i>Imagery Logo</i>	59
Gambar 2.72 Contoh Ikon	60
Gambar 2.73 Contoh <i>Outlined Icons</i>	60
Gambar 2.74 Contoh <i>Filled Icons</i>	61
Gambar 2.75 Contoh <i>Colored Icons</i>	61
Gambar 2.76 Contoh <i>Two-Toned Icons</i>	62
Gambar 2.77 Contoh Simbol	62
Gambar 2.78 Contoh <i>Imagery Data Visualization</i>	63
Gambar 2.79 Contoh <i>Maps</i>	64
Gambar 2.80 Contoh <i>Imagery Gradations</i>	65
Gambar 2.81 Jenis-Jenis <i>Transitions</i>	68
Gambar 2.82 Jenis-Jenis <i>Easing</i>	68
Gambar 2.83 Contoh <i>Bounce</i>	69

Gambar 2.84 Contoh <i>Progress Bars</i>	70
Gambar 2.85 Contoh <i>Trasnitions</i>	70
Gambar 2.86 Contoh <i>Toggle</i>	71
Gambar 2.87 Contoh <i>Icon Transformation</i>	71
Gambar 2.88 Contoh <i>Hover</i>	72
Gambar 2.89 Contoh <i>Button Transformation</i>	72
Gambar 2.90 Contoh <i>Parallax-Scrolling</i>	72
Gambar 2.91 Prinsip <i>User Experience</i>	73
Gambar 2.92 5 <i>Elements of User Experience</i>	77
Gambar 2.93 Contoh <i>User Persona</i>	80
Gambar 2.94 Gambar <i>Journey Map</i>	84
Gambar 2.95 Contoh <i>User Flow</i>	84
Gambar 2.96 Gambar <i>Information Architecture</i>	85
Gambar 2.97 Contoh <i>Information Architecture</i>	85
Gambar 2.98 Contoh <i>Wireframe</i>	86
Gambar 2.99 Contoh <i>Low-Fidelity</i>	87
Gambar 2.100 Contoh <i>High-Fidelity</i>	88
Gambar 3.1 Tampak Depan Wihara Ekayana Serpong	104
Gambar 3.2 Skema <i>Design Thinking</i>	105
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawamcara.....	125
Gambar 4.2 Dokumentasi FGD.....	129
Gambar 4.3 Tangkapan Layar <i>Website Sati.org</i>	139
Gambar 4.4 Tangkapan Layar <i>Hero Kiddorami</i>	140
Gambar 4.5 Tangkapan Layar <i>Website Adhdexperience.com</i>	141
Gambar 4.6 Tangkapan Layar <i>Website Elementis.com</i>	141
Gambar 4.7 Tangkapan Layar <i>Website Siena.film</i>	142
Gambar 4.8 <i>User Persona</i>	145
Gambar 4.9 <i>User Journey</i>	146
Gambar 4.10 <i>Information Architecture</i>	148
Gambar 4.11 Diagram Peran <i>Sati</i>	150
Gambar 4.12 Diagram <i>Flow</i> Pengguna Dalam Mempelajari <i>Sati</i>	151
Gambar 4.13 <i>Flowchart System</i>	152
Gambar 4.14 <i>Mindmap</i>	154
Gambar 4.15 Alternatif <i>Big Idea 1</i>	155
Gambar 4.16 Alternatif <i>Big Idea 2</i>	155
Gambar 4.17 Perancangan <i>Moodboard</i>	157
Gambar 4.18 Perancangan <i>Stylescape</i>	158
Gambar 4.19 Penentuan <i>Color Palette</i>	159
Gambar 4.20 Penentuan <i>Typography</i>	160
Gambar 4.21 <i>Penentuan Grid System</i>	161
Gambar 4.22 Referensi Jenis <i>Layout</i>	161
Gambar 4.23 Referensi Logo <i>Website</i>	162
Gambar 4.24 Sketsa Logo <i>Sati: Space to Reflect</i>	163

Gambar 4.25 Logo Sati: Space to Reflect.....	163
Gambar 4.26 Iterasi Logo Sati: Space to Reflect.....	164
Gambar 4.27 <i>Color System Website</i> Sati: Space to Reflect	165
Gambar 4.28 <i>Typography System</i>	166
Gambar 4.29 Stilasi <i>Icon Website</i> Sati: Space to Reflect.....	167
Gambar 4.30 Breakdown <i>Icon Back</i>	168
Gambar 4.31 Sketsa <i>Button</i>	169
Gambar 4.32 Alternatif Perancangan <i>Button</i>	169
Gambar 4.33 Gambar <i>Fill, Ghost, dan Disabled Button</i>	169
Gambar 4.34 Gambar <i>Text Button</i>	170
Gambar 4.35 <i>Button Back to Top</i>	170
Gambar 4.36 Iterasi <i>Fill Button</i> Sebelum (Kiri) dan Sesudah (Kanan)	171
Gambar 4.37 <i>Grid System</i>	171
Gambar 4.38 Contoh Penerapan <i>Grid System</i>	172
Gambar 4.39 Iterasi Penerapan <i>Grid System</i>	172
Gambar 4.40 <i>Corner Radius</i>	173
Gambar 4.41 Penerapan <i>Outer Shadow</i>	174
Gambar 4.42 Penerapan <i>Inner Shadow</i>	174
Gambar 4.43 Desain <i>Custom Cursor</i>	175
Gambar 4.44 Referensi <i>Imagery</i>	176
Gambar 4.45 Sketsa <i>Imagery</i>	176
Gambar 4.46 Final <i>Imagery</i>	177
Gambar 4.47 <i>Imagery-Imagery</i> Dalam <i>Website</i>	177
Gambar 4.48 <i>Low-fidelity Navigation Bar</i> Sati: Space to Reflect	178
Gambar 4.49 <i>High-Fidelity Navigation Bar</i> Sati: Space to Reflect.....	178
Gambar 4.50 <i>Low-fidelity Footer</i> Sati: Space to Reflect	179
Gambar 4.51 <i>Low-fidelity Footer</i> Sati: Space to Reflect	179
Gambar 4.52 Referensi <i>Key Visual</i>	180
Gambar 4.53 Referensi Karakter <i>Key Visual</i>	181
Gambar 4.54 Sketsa Karakter Manusia.....	182
Gambar 4.55 Sketsa <i>Spirit</i>	182
Gambar 4.56 Sketsa <i>Key Visual</i>	182
Gambar 4.57 Digitalisasi Karakter.....	183
Gambar 4.58 Opsi <i>Key Visual</i>	183
Gambar 4.59 Iterasi Karakter <i>Spirit</i> dalam <i>Key Visual</i>	184
Gambar 4.60 Finalisasi <i>Key Visual</i>	184
Gambar 4.61 Kumpulan Referensi <i>Website</i>	185
Gambar 4.62 Perancangan <i>Wireframe</i>	185
Gambar 4.63 Perancangan <i>Lo-fi Homepage</i>	186
Gambar 4.64 Perancangan <i>Hi-fi Homepage</i>	187
Gambar 4.65 Iterasi Komponen <i>Roll Film</i>	188
Gambar 4.66 Iterasi <i>Section About</i>	188
Gambar 4.67 Iterasi <i>Card Jenis-Jenis Sati Practice</i>	189

Gambar 4.68 Final <i>Homepage</i>	190
Gambar 4.69 <i>Parallax Scroll Homepage</i>	190
Gambar 4.70 <i>Color Changing Background</i>	191
Gambar 4.71 <i>Hover Animation The Importance of Sati</i>	191
Gambar 4.72 Perancangan <i>Lo-fi About Page</i>	192
Gambar 4.73 Perancangan <i>Hi-fi About Page</i>	193
Gambar 4.74 <i>Animation Manfaat Sati</i>	194
Gambar 4.75 Perancangan <i>Lo-fi Practice Page</i>	195
Gambar 4.76 Perancangan <i>Hi-fi Practice Page</i>	196
Gambar 4.77 Perancangan <i>Lo-fi Start Meditation Page</i>	197
Gambar 4.78 Perancangan <i>Hi-fi Start Meditation Page</i>	198
Gambar 4.79 Referensi Desain dan Bentuk <i>Mini Zine</i>	199
Gambar 4.80 Sketsa <i>Mini Zine</i>	200
Gambar 4.81 <i>Grid Mini Zine</i>	200
Gambar 4.82 Final <i>Mini Zine</i>	201
Gambar 4.83 Referensi <i>Sticker WhatsApp</i>	202
Gambar 4.84 Sketsa <i>Sticker WhatsApp</i>	203
Gambar 4.85 Final <i>Sticker WhatsApp</i>	203
Gambar 4.86 Referensi Botol Minum	204
Gambar 4.87 Sketsa <i>Sticker Kiss-cut</i> untuk Botol	205
Gambar 4.88 Final <i>Sticker Kiss-cut</i> untuk Botol	206
Gambar 4.89 Sketsa <i>Keychain</i>	206
Gambar 4.90 Final Desain <i>Keychain</i>	207
Gambar 4.91 Referensi <i>Design System</i>	208
Gambar 4.92 <i>Grid Design System</i>	208
Gambar 4.93 Sketsa <i>Design System</i>	209
Gambar 4.94 Final <i>Design System</i>	209
Gambar 4.95 <i>Banner Prototype Day</i>	210
Gambar 4.96 <i>Mean Pragmatic dan Hedonic Quality Homepage</i>	213
Gambar 4.97 Diagram <i>Alpha Test Homepage</i>	213
Gambar 4.98 <i>Mean Pragmatic dan Hedonic Quality About Page</i>	215
Gambar 4.99 Diagram <i>Alpha Test About Page</i>	215
Gambar 4.100 <i>Mean Pragmatic dan Hedonic Quality About Page</i>	216
Gambar 4.101 Diagram <i>Alpha Test Start Meditation Page</i>	217
Gambar 4.102 Revisi <i>Typography System</i>	219
Gambar 4.103 Revisi <i>Hover State Button</i>	220
Gambar 4.104 Revisi Ukuran <i>Button Back to Top</i>	220
Gambar 4.105 Perbandingan Ukuran <i>Button Back to Top</i>	221
Gambar 4.106 Penempatan <i>Button Back</i>	221
Gambar 4.107 Perbandingan Ukuran <i>Kursor Setelah Revisi</i>	222
Gambar 4.108 Revisi <i>Footer</i>	222
Gambar 4.109 Efek <i>Drag</i> di <i>Hero Section</i>	224
Gambar 4.110 Perubahan Indikator di <i>Section Strengthen Your Sati</i>	224

Gambar 4.111 <i>Section Testimoni Homepage</i>	225
Gambar 4.112 <i>Revisi Hi-fi Homepage</i>	226
Gambar 4.113 <i>Iterasi Section Testimoni</i>	227
Gambar 4.114 <i>Finalisasi Homepage</i>	228
Gambar 4.115 <i>Iterasi Hero Section About</i>	229
Gambar 4.116 <i>Perbaikan Section Manfaat Sati</i>	229
Gambar 4.117 <i>Iterasi Section Cara Memperoleh Manfaat Sati</i>	230
Gambar 4.118 <i>Section Infographic</i>	230
Gambar 4.119 <i>Finalisasi About Page</i>	231
Gambar 4.120 <i>Iterasi Hero Section Practice Page</i>	232
Gambar 4.121 <i>Finalisasi Practice Page</i>	233
Gambar 4.122 <i>Iterasi Hero Section Start Meditation Page</i>	233
Gambar 4.123 <i>Section Types of Meditation dan Bridging</i>	234
Gambar 4.124 <i>Perbaikan Section How to Meditate</i>	234
Gambar 4.125 <i>Finalisasi Start Meditation Page</i>	235
Gambar 4.126 <i>Lo-fi Reset Your Daily Life Page</i>	236
Gambar 4.127 <i>Hi-fi Reset Your Daily Life Page</i>	237
Gambar 4.128 <i>Card Interaction Reset Your Daily Life Page</i>	237
Gambar 4.129 <i>Lo-fi Practice 5 Buddhist Principles Page</i>	238
Gambar 4.130 <i>Hi-fi Practice 5 Buddhist Principles Page</i>	239
Gambar 4.131 <i>Finalisasi Practice Page</i>	239
Gambar 4.132 <i>Lo-fi Share Practice</i>	240
Gambar 4.133 <i>Hi-fi Share Practice</i>	240
Gambar 4.134 <i>Dokumentasi Beta Test</i>	242
Gambar 4.135 <i>Finalisasi Logo Sati: Space to Reflect</i>	244
Gambar 4.136 <i>Implementasi Logo pada Website</i>	245
Gambar 4.137 <i>Color Contrast Website Sati: Space to Reflect</i>	245
Gambar 4.138 <i>Aplikasi Warna pada Website</i>	246
Gambar 4.139 <i>Penerapan Typography Pada Website</i>	247
Gambar 4.140 <i>Ikon dalam Website</i>	248
Gambar 4.141 <i>Penerapan Button yang Terdapat Frame dan Text Button</i>	249
Gambar 4.142 <i>Back to Top Button</i>	250
Gambar 4.143 <i>Penggunaan Grid dalam Website</i>	251
Gambar 4.144 <i>Jenis Layout Dalam Website Sati: Space to reflect</i>	251
Gambar 4.145 <i>Corner Radius dalam Website</i>	252
Gambar 4.146 <i>Outer dan Inner Shadow dalam Website</i>	253
Gambar 4.147 <i>Penerapan Custom Cursor</i>	254
Gambar 4.148 <i>Penerapan Imagery dalam Website</i>	255
Gambar 4.149 <i>Navigation Bar Website</i>	256
Gambar 4.150 <i>Footer Dalam Website</i>	257
Gambar 4.151 <i>Analisis Homepage</i>	258
Gambar 4.152 <i>Final Hi-fi About, Practice, dan Share Practice Page</i>	260
Gambar 4.153 <i>Final Hi-fi Practice Detail Page</i>	262

Gambar 4.154 <i>Mockup Mini Zine</i>	265
Gambar 4.155 <i>Mockup WhatsApp Sticker</i>	267
Gambar 4.156 <i>Mockup Water Bottle dan Kiss Cut Sticker</i>	267
Gambar 4.157 <i>Mockup Keychain</i>	268
Gambar 4.158 <i>Final Design System</i>	269
Gambar 4.159 <i>Mockup Design System</i>	270



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xvii
Lampiran <i>Form</i> Bimbingan.....	xx
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxi
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxvii
Lampiran Kuesioner.....	xxxvi
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxii
Lampiran Transkrip FGD.....	xlvii
Lampiran Transkrip <i>Beta Test</i>	ixxiii

