

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI RISIKO
TEXT NECK SYNDROME PADA *GAMER MOBILE***



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Alfredo Christian Limindra
00000076044**

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI RISIKO
TEXT NECK SYNDROME PADA *GAMER MOBILE***



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Alfredo Christian Limindra
00000076044**

**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 : Alfredo Christian Limindra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000076044
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI RISIKO TEXT NECK
SYNDROME PADA GAMER MOBILE**

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, 16 Desember 2025



(Alfredo Christian Limindra)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alfredo Christian Limindra
NIM : 00000076044
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI RISIKO *TEXT NECK SYNDROME* PADA *GAMER MOBILE*

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, 11 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Alfredo Christian Limindra)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI RISIKO *TEXT NECK SYNDROME* PADA *GAMER MOBILE*

Oleh

Nama Lengkap : Alfredo Christian Limindra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000076044

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 12 Januari 2026

Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

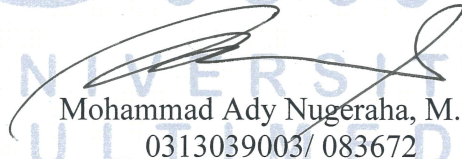
Ketua Sidang


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Penguji


Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049

Pembimbing


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

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 : Alfredo Christian Limindra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000076044
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI
RISIKO TEXT NECK SYNDROME PADA
GAMER MOBILE

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, 16 Desember 2025


(Alfredo Christian Limindra)

* 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 Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena rahmatnya atas penyelesaian Tugas akhir ini dengan judul Perancangan *Website* Mengenai Risiko *Text Neck Syndrome* Pada *Gamer Mobile*. Saya bersyukur karena Tugas Akhir ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya. Semoga tujuan dari perancangan Tugas Akhir saya dapat menjadi Ilmu Pengetahuan bagi saya sendiri, peneliti, dan Universitas Multimedia Nusantara.

Mengucapkan terima kasih kepada:

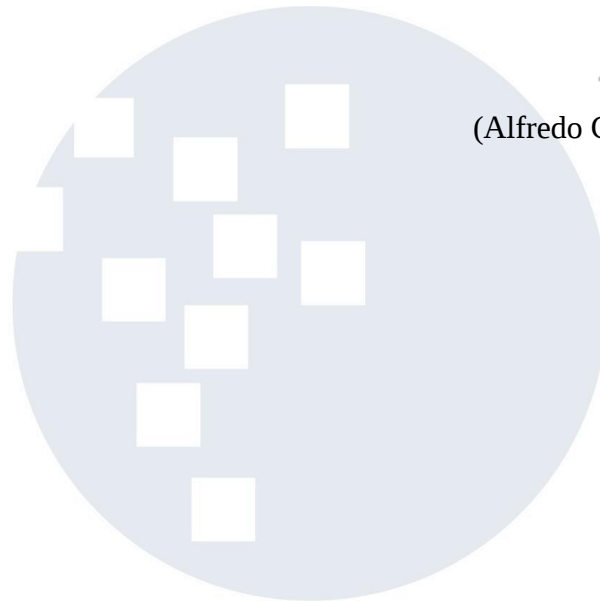
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn., 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. dr. Vincentius Yoshua, Sp.KFR selaku narasumber terkait rehabilitasi *Text Neck Syndrome*
7. Enrique Carlos Vito, S.Ds., dan Christian Arthur, S.Ds. selaku narasumber terkait kebiasaan bermain dalam mendapatkan informasi mengenai *Text Neck Syndrome*
8. Matthew Adameus Jordan, S.Ds., Christian Arthur, S.Ds., dan Marco Antolyn selaku narasumber *beta test* serta memberikan masukan terhadap perancangan yang dibuat.
9. Teman-teman saya yang membantu dan menyemangati selama Tugas Akhir

semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang ingin melakukan tugas akhir dengan pilar informasi sebagai topik penelitian.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Alfredo Christian Limindra)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI RISIKO *TEXT NECK SYNDROME* PADA *GAMER MOBILE*

(Alfredo Christian Limindra)

ABSTRAK

Bermain game mobile yang dilakukan dalam durasi yang panjang atau dengan posisi kepala menunduk berulang kali dapat berisiko menimbulkan *text neck syndrome*. Banyak gamer mobile yang belum menyadari bahwa kebiasaan tersebut dapat memicu ketegangan otot, gangguan postur, bahkan nyeri kronis bila tidak dicegah sejak dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengatasi masalah tersebut, penulis merancang sebuah website yang dimana menyediakan informasi, pencegahan, penanganan, dan beberapa aktivitas yang bisa dilakukan. Perancangan website ini menggunakan metode perancangan *double diamond* dengan metode penelitian *mix methods* yaitu, wawancara, kuesioner, observasi, studi eksisting dan studi referensi untuk mendapatkan data kualitatif dan kuantitatif. Perancangan ini membutuhkan media informasi yang interaktif untuk membantu memberikan informasi kepada target audiens dikarenakan media yang membahas tentang *text neck syndrome* masih terbatas dari segi jumlah. Simpulan dari penelitian tersebut adalah perancangan *website* interaktif dapat menjadi solusi yang efektif dalam memberikan informasi mengenai *text neck syndrome* dan berbagai risikonya serta pencegahannya sehingga para target perancangan tidak merasa bosan saat berada di dalam website. Hasil perancangan yang dihasilkan merupakan sebuah *website* informasi yang interaktif dalam memberikan informasi mengenai *text neck syndrome*.

Kata kunci: *Text Neck Syndrome, Gamer mobile, Website*



DESIGN OF WEBSITE REGARDING THE RISK OF TEXT

NECK SYNDROME IN MOBILE GAMERS

(Alfredo Christian Limindra)

ABSTRACT (English)

Playing mobile games for long periods or with the head repeatedly lowered can increase the risk of developing text neck syndrome. Many mobile gamers are unaware that this habit can trigger muscle tension, postural disorders, and even chronic pain if not prevented early. The purpose of this study is to address this problem. The author designed a website that provides information, prevention, treatment, and several activities that can be done. This website design uses the double diamond design method with a mix methods research method, namely, interviews, questionnaires, observations, existing studies and reference studies to obtain qualitative and quantitative data. This design requires interactive information media to help provide information to the target audience because media discussing text neck syndrome is still limited in terms of quantity. The conclusion of this study is that interactive website design can be an effective solution in providing information about text neck syndrome and its various risks and prevention so that the target audience does not feel bored while on the website. The resulting design is an interactive information website that provides information about text neck syndrome.

Keywords: Text Neck Syndrome, Mobile Gamer, Website

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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	viii
ABSTRACT (<i>English</i>)	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I 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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Website	5
2.1.1 Fungsi Website	6
2.1.2 Manfaat Website	8
2.1.3 Prinsip Website	9
2.1.4 Anatomi website	15
2.1.5 Elemen Website	20
2.1.6 Wireframe	25
2.1.7 UI (User Interface)	27
2.1.8 UX (User Experience)	32
2.2 Gamer	35
2.2.1 Ergonomi dalam Gaming	35

2.2.2 Karakteristik Gamer Mobile	37
2.3 <i>Text Neck Syndrome</i>	39
2.3.1 Gejala <i>Text Neck Syndrome</i>	40
2.3.2 Dampak dan Risiko Kesehatan.....	41
2.3.3 Penanganan <i>Text Neck Syndrome</i>	42
2.4 Penelitian yang Relevan.....	43
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	45
3.1 Subjek Perancangan	45
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	46
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	53
4.1 Hasil Perancangan	53
4.1.1 <i>Discover</i>	53
4.1.2 <i>Define</i>	76
4.1.3 <i>Develop</i>	79
4.1.4 <i>Deliver</i>	118
4.1.5 Kesimpulan perancangan.....	128
4.2 Pembahasan Perancangan.....	129
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	129
4.2.2 Analisis Desain <i>website</i>	135
4.2.3 Analisis <i>Mobile site</i>	142
4.2.4 Analisis IG story dan Feeds.....	143
4.2.5 Analisis media cetak.....	144
4.2.6 Analisis stiker digital	146
4.2.6 Anggaran	147
BAB V PENUTUP	148
5.1 Simpulan	148
5.2 Saran	149
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xxv

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan	42
Tabel 4.1 Informasi responden.....	63
Tabel 4.2 Durasi bermain.....	63
Tabel 4.3 Kebiasaan bermain dan dampaknya.....	64
Tabel 4.4 Pemahaman <i>Text neck syndrome</i>	64
Tabel 4.5 Pentingnya pengetahuan <i>text neck syndrome</i>	65
Tabel 4.6 Kebiasaan penggunaan internet	66
Tabel 4.7 Perangkat dan website.....	67
Tabel 4.8 SWOT the text neck institute	69
Tabel 4.9 SWOT artikel <i>text neck syndrome</i>	71
Tabel 4.10 Klasifikasi Masalah.....	79
Tabel 4.11 <i>Angle</i> karakter	96
Tabel 4.12 Aset visual.....	97
Tabel 4.13 Kuesioner visual.....	119
Tabel 4.14 Kuesioner konten	122
Tabel 4.15 Kuesioner interaktifitas	123
Tabel 4. 16 Estimasi anggaran perancangan	147



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Website design</i>	5
Gambar 2.2 Fungsi komunikasi	6
Gambar 2.3 Fungsi Informasi	7
Gambar 2.4 Fungsi <i>entertainment</i>	7
Gambar 2.5 Fungsi transaksi.....	8
Gambar 2.6 Komposisi dan Tata letak.....	10
Gambar 2.7 Warna biru dan hijau	11
Gambar 2.8 <i>Texture</i>	12
Gambar 2.9 <i>Serif font</i>	14
Gambar 2.10 <i>Sans serif font</i>	14
Gambar 2.11 Anatomi website	15
Gambar 2.12 <i>Containing block</i>	16
Gambar 2.13 Contoh logo	17
Gambar 2.14 Navigasi.....	17
Gambar 2.15 Wordpress Content	18
Gambar 2.16 Wordpress Footer	19
Gambar 2.17 <i>Whitespace</i>	19
Gambar 2.18 <i>Margin</i>	21
Gambar 2.19 <i>Coloum</i>	22
Gambar 2.20 <i>Coloum grid</i>	23
Gambar 2.21 <i>Gutter</i>	23
Gambar 2.22 Maskot Branding	24
Gambar 2.23 <i>Wireframe Low fidelity</i>	26
Gambar 2.24 <i>Wireframe High fidelity</i>	27
Gambar 2.25 <i>Scale Idea</i>	28
Gambar 2.26 <i>Visual Hierarchy</i>	28
Gambar 2.27 <i>Balance Principle</i>	29
Gambar 2.28 <i>Contrast Principle</i>	30
Gambar 2.29 <i>Button</i>	31
Gambar 2.30 <i>Icon</i>	31
Gambar 2.31 Postur duduk yang benar	36
Gambar 2.32 <i>Bartle's Player Types for Gamification</i>	37
Gambar 2.33 <i>Text Neck Syndrome Posture</i>	39
Gambar 2.34 Gejala <i>text neck syndrome</i>	40
Gambar 4.1 Observasi di tempat umum.....	61
Gambar 4.2 Observasi kedua di tempat umum	62
Gambar 4.3 <i>Website the text neck nstitute</i>	68
Gambar 4.4 Artikel <i>Website Text neck syndrome</i>	70
Gambar 4.5 <i>Website Healthygamer</i>	72
Gambar 4.6 <i>Website Kayanta</i>	73

Gambar 4.7 Website Maven Clinic.....	74
Gambar 4.8 CTA Website Maven Clinic	75
Gambar 4.9 User Persona pertama.....	76
Gambar 4.10 User Persona kedua	78
Gambar 4.11 Mindmap.....	80
Gambar 4.12 Moodboard	84
Gambar 4.13 Reference board	86
Gambar 4.14 Information Architecture.....	87
Gambar 4.15 User Flow	89
Gambar 4.16 Color palette.....	91
Gambar 4.17 Neuropolitical Regular.....	92
Gambar 4.18 Geoform.....	93
Gambar 4.19 Sketsa logo website	94
Gambar 4.20 Finalisasi logo	94
Gambar 4.21 Desain Karakter.....	95
Gambar 4.22 Visual editing.....	99
Gambar 4.23 Button	100
Gambar 4.24 Key Visual	101
Gambar 4.25 Low fidelity.....	102
Gambar 4.26 Bar menu	103
Gambar 4. 27 Footer	103
Gambar 4.28 Headline	103
Gambar 4.29 Gamification.....	104
Gambar 4.30 Tampilan edukasi	105
Gambar 4.31 Tampilan aktivitas arena pengetahuan	105
Gambar 4.32 Tampilan aktivitas zona pemulihan.....	106
Gambar 4.33 Tampilan aktivitas cek status	107
Gambar 4.34 Mobile site	108
Gambar 4.35 instagram post.....	111
Gambar 4.36 Instagram story	113
Gambar 4.37 Poster.....	114
Gambar 4.38 Billboard halte bus	117
Gambar 4.39 Stiker	118
Gambar 4.40 Dokumentasi Alpha test	119
Gambar 4.41 Before after color	125
Gambar 4.42 Before after information page	126
Gambar 4.43 Before after page daily psoture.....	127
Gambar 4.44 Before after quest dan stretching	127
Gambar 4.45 Beta test dengan Matthew	131
Gambar 4.46 Beta test dengan MarcoAntolyn	132
Gambar 4.47 Beta test dengan Christian Arthur	133
Gambar 4.48 Perbaikan sliding bar	133
Gambar 4.49 Perbaikan angka romawi	134

Gambar 4.50 Perbaikan <i>slider list</i> aktivitas	135
Gambar 4.51 Analisa <i>Grid</i>	135
Gambar 4.52 Analisa warna	136
Gambar 4.53 Analisa anatomi <i>website</i>	137
Gambar 4.54 Analisa <i>Typography</i>	138
Gambar 4.55 Analisa logo	139
Gambar 4.56 Analisa maskot	139
Gambar 4.57 Analisa bar navigasi	140
Gambar 4.58 Analisa button	141
Gambar 4.59 Analisa <i>Secondary Button</i>	141
Gambar 4.60 Analisa <i>mobile site</i>	142
Gambar 4.61 Analisa <i>IG feeds & Story</i>	143
Gambar 4.62 Analisa poster A4	144
Gambar 4.63 Analisa billboard	145
Gambar 4. 64 Analisa stiker digital	146



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxv
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxix
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxx
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxvii
Lampiran Kuesioner.....	xxxviii
Lampiran Hasil Pra-Research	xliv
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xlvi
Lampiran Dokumentasi.....	lxii

