



PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI RISIKO TEXT NECK SYNDROME PADA GAMER MOBILE

Alfredo Christian Limindra
00000076044



OVERVIEW



Neck Verse merupakan platform informasi yang dirancang untuk membantu para pengguna untuk memahami apa itu Text Neck Syndrome dan bagaimana cara mencegahnya dan penanganannya

NeckVerse hadir sebagai ruang belajar yang mudah dipahami, interaktif, dan relevan dengan kebiasaan digital masa kini

Neck Verse mengajak para pengguna untuk peka terhadap gangguan Text Neck Syndrome yang merupakan ancaman kesehatan leher yang bisa muncul dari kebiasaan kecil sehari-hari

Masalah Sosial

Rendahnya kesadaran gamer mobile terhadap text neck syndrome akibat durasi bermain yang panjang dan posisi menunduk saat bermain

Masalah Desain

Minimnya media informasi yang menarik dalam membahas pencegahan text neck syndrome

media mengenai text neck syndrome sendiri masih terbatas

OVERVIEW

Menagap Website?

Merupakan media informasi yang efektif dan efisien serta dapat dengan mudah dijangkau oleh kalangan target perancangan

Selain itu website juga:

- Memiliki aksesibilitas yang mudah
- Konsisten dengan Kebiasaan Pengguna
- Fleksibel untuk Update Konten



USER PERSONA



Biodata

mahasiswa desain yang aktif bermain game mobile seperti Mobile Legends dan PUBG Mobile di waktu luangnya. Ia sering bermain untuk mengisi waktu atau bersosialisasi dengan teman-temannya.

Tujuan

- Dapat bermain game dengan nyaman tanpa menimbulkan rasa sakit pada leher
- Ingin menjaga kesehatan tubuh meskipun sering beraktivitas dengan gadget
- Ingin mengetahui posisi duduk dan cara bermain yang lebih ergonomis.

Alex Pratama

Umur

**22
Tahun**

Pekerjaan

Mahasiswa

Lokasi

Jakarta



**"Rileks
Itu
Strategi"**

Kepribadian

- Santai, Terbuka untuk hal baru
- Peduli akan kesehatan

Ketertarikan

- Santai, Terbuka untuk hal baru
- Peduli akan kesehatan

Keresahan

Sering merasa pegal di leher tapi enggan mencari tahu lebih lanjut karena takut dianggap lemah karena mengeluh soal hal yang kecil

USER PERSONA



Biodata

Seorang pelajar yang lebih suka menghabiskan waktu sendirian dengan bermain game seperti Mobile Legends dan Roblox. Baginya, bermain game adalah ruang aman untuk melepas stres dan menenangkan diri tanpa harus banyak bersosialisasi

Tujuan

- Menggunakan waktu bermain untuk relaksasi setelah aktivitas yang padat
- Menemukan kenyamanan emosional dan hiburan tanpa adanya tekanan sosial
- Ingin tetap sehat dan tidak merasa pegal saat bermain dalam waktu yang lama

Nathania
Christlyn

Umur

**19
Tahun**

Pekerjaan

siswa

Lokasi

Jakarta



**"Main buat
Tenang,
Bukan
Menang"**

Kepribadian

- Tenang, Terbuka, suka berpikir mendalam
- Senang membaca hal-hal yang penting terkait kesehatan tubuh

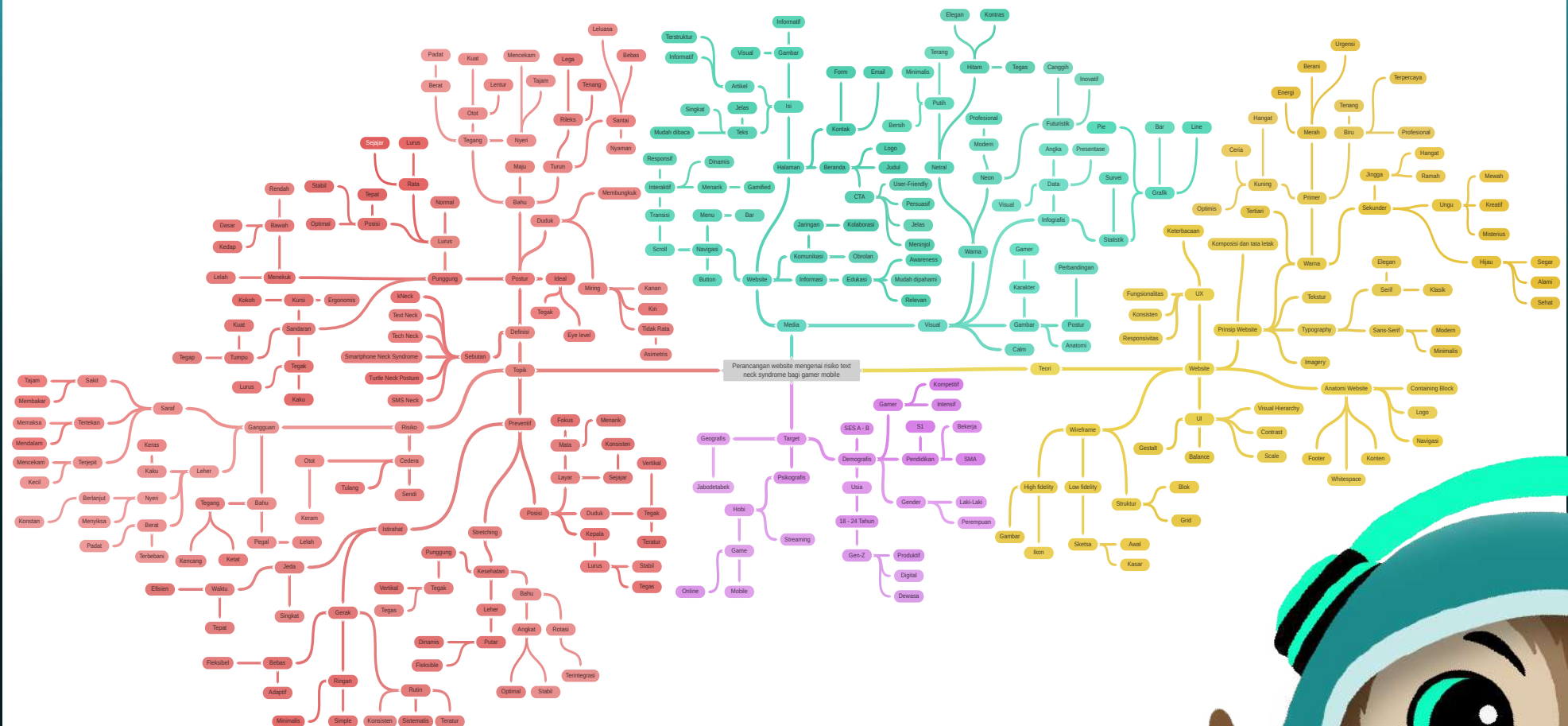
Ketertarikan

- Desain yang calm dan futuristik
- Konten yang terasa personal

Keresahan

Sering merasa pegal di bagian leher setelah bermain. ingin mencari informasi mengenai hal tersebut namun informasi tidak komprehensif dan tidak terdapat visual gambar untuk memvisualisasikannya.

MINDMAP



KEYWORDS

Dinamis

Mewah

Minimalis

Stabil

Elegan

Postur

Modern

Calm/Tenang

Ceria

Gamification/Gamifikasi

Mencekam

Alami

Tegas

Misterius

BIG IDEA

Cegah postur buruk dengan penggunaan gamifikasi yang calm dan modern

Pendekatan gamifikasi yang tenang dan modern membantu pengguna memahami pentingnya postur tubuh dengan cara yang lebih sederhana, ramah, dan tidak mengintimidasi.

Melalui pengalaman interaktif yang nyaman, pengguna diajak memperbaiki kebiasaan postur secara bertahap tanpa tekanan, sehingga pencegahan text neck dapat dilakukan lebih konsisten dan menyenangkan

Message

Postur buruk sering muncul karena kebiasaan kecil yang tidak disadari.

Objective

Mengedukasi pengguna tentang risiko text neck dengan cara yang mudah dipahami dan tidak menegangkan.



MOODBOARD



Pemilihan moodboard tersebut didasari penyampaian website yang hendak memberikan kesan calm, modern, serta memberikan kesan dinamis sehingga pengguna dapat mempelajari informasi yang dipaparkan dengan lebih baik dan tidak membosankan.

TYPOGRAPHY

Neuropolitical Regular

THE QUICK BROWN FOX JUMP OVER THE LAZY DOG
the quick brown fox jump over the lazy dog
12345667890 !@#\$%^&*()

HEADING 1

68 px

HEADING 2

48 px

TYPOGRAPHY

Geoform

THE QUICK BROWN FOX JUMP OVER THE LAZY DOG
the quick brown fox jump over the lazy dog
12345667890 !@#\$%^&*()

HEADING 3
Bold 48 px

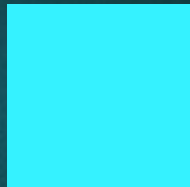
Subheading
Bold 40 px

Body Text
Regular 24 px

Footer
Regular 14 px
Bold 14 px

COLOR

Primary

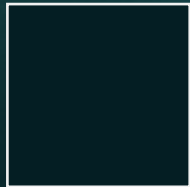


#35F2FF

R 53
G 242
B 255

Highlight, Elemen Glow

Secondary



#041e23

R 4
G 30
B 35

Background Colour

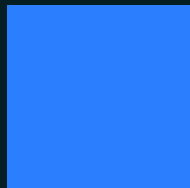
Tertiary



#ffffff

R 255
G 255
B 255

Body Text,
Sub Headline



#2B7FFF

R 43
G 127
B 255

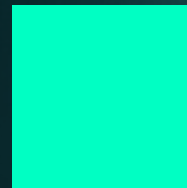
Button



#C9E9EB

R 201
G 233
B 235

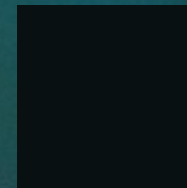
Text Headline



#00FFC3

R 0
G 255
B 195

Text Subheadline,
Elemen Glow



#091011

R 9
G 16
B 17

Footer

BUTTON

Button L

Width 310 px
Height 46 px

Default

Gabung Percakapan

Button M

Width 280 px
Height 46 px

Default

Lihat Penanganan

Button S

Width 240 px
Height 46 px

Default

Pelajari Caranya

Button Play

Width 100 px
Height 36 px

Default

Mulai

Active (Hover)

Main

Slider

Width 708 px
Height 26 px

Active

Next Button FAQ Button

Width 50 px
Height 50 px



Width 85 px
Height 85 px



Start Button

Width 549 px
Height 92 px



Finish Button

Width 606 px
Height 24 px



INPUT FIELDS

Default Input Fields

Mulai Akses Anda

Silakan masuk ke akun Anda untuk melanjutkan

Email

Kata sandi

[Lupa kata sandi?](#)

☐

Saya menyetujui Syarat & Kebijakan Privasi

Masuk

Filled Input Fields

Mulai Akses Anda

Silakan masuk ke akun Anda untuk melanjutkan

Email

Kata sandi

[Lupa kata sandi?](#)

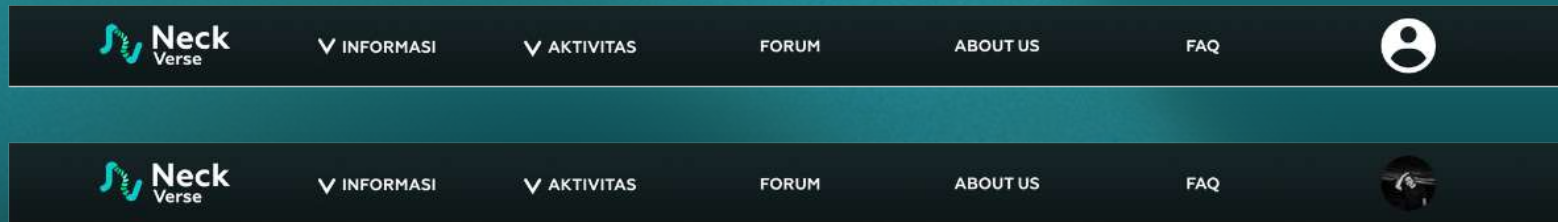


Saya menyetujui Syarat & Kebijakan Privasi

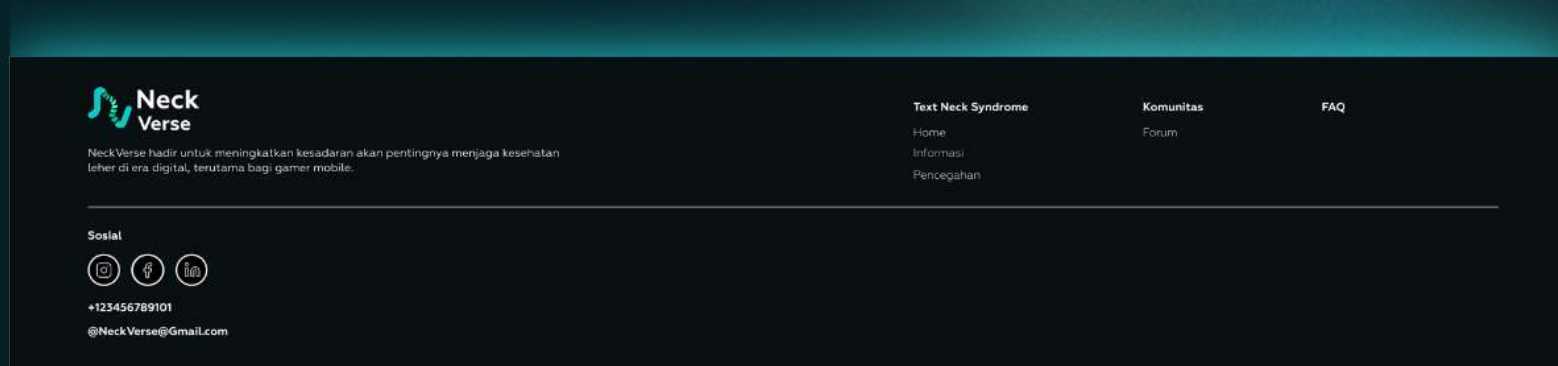
Masuk

HEADER & FOOTER

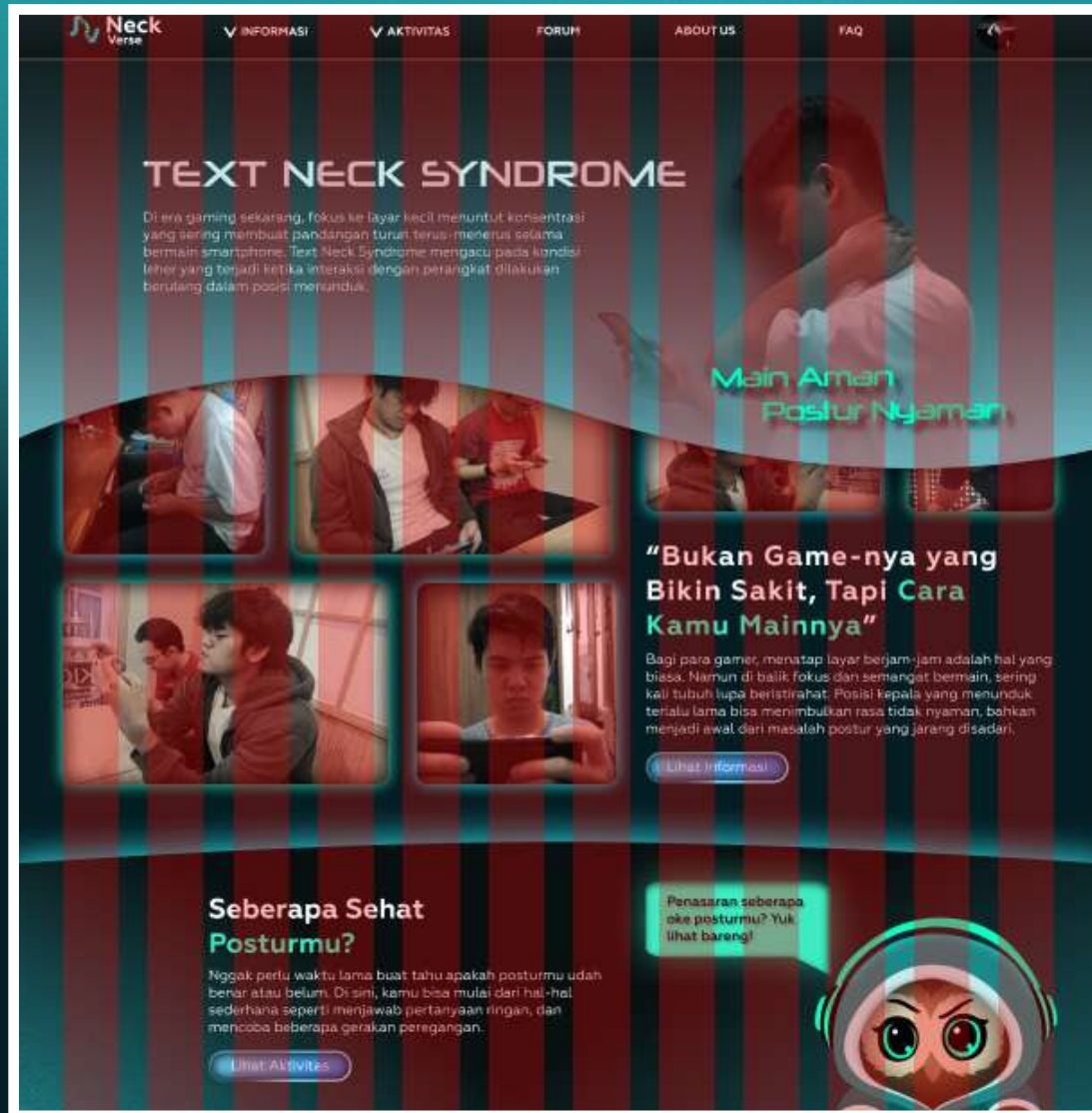
Header



Footer



GRID SYSTEM



Frame

1920 px

Gutter

50 px

Margin

100 px

Columns

12 px

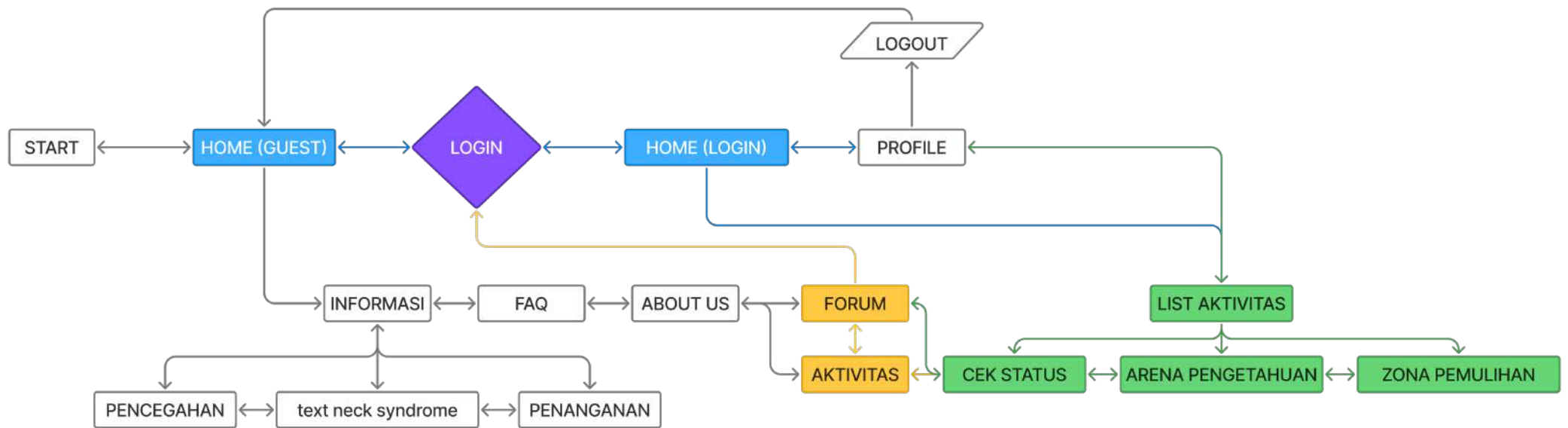
Type

Stretch

INFORMATION ARCHITECTURE



USER FLOW



ASSET

Logo Website



Icons



Visual



ASSET

Character

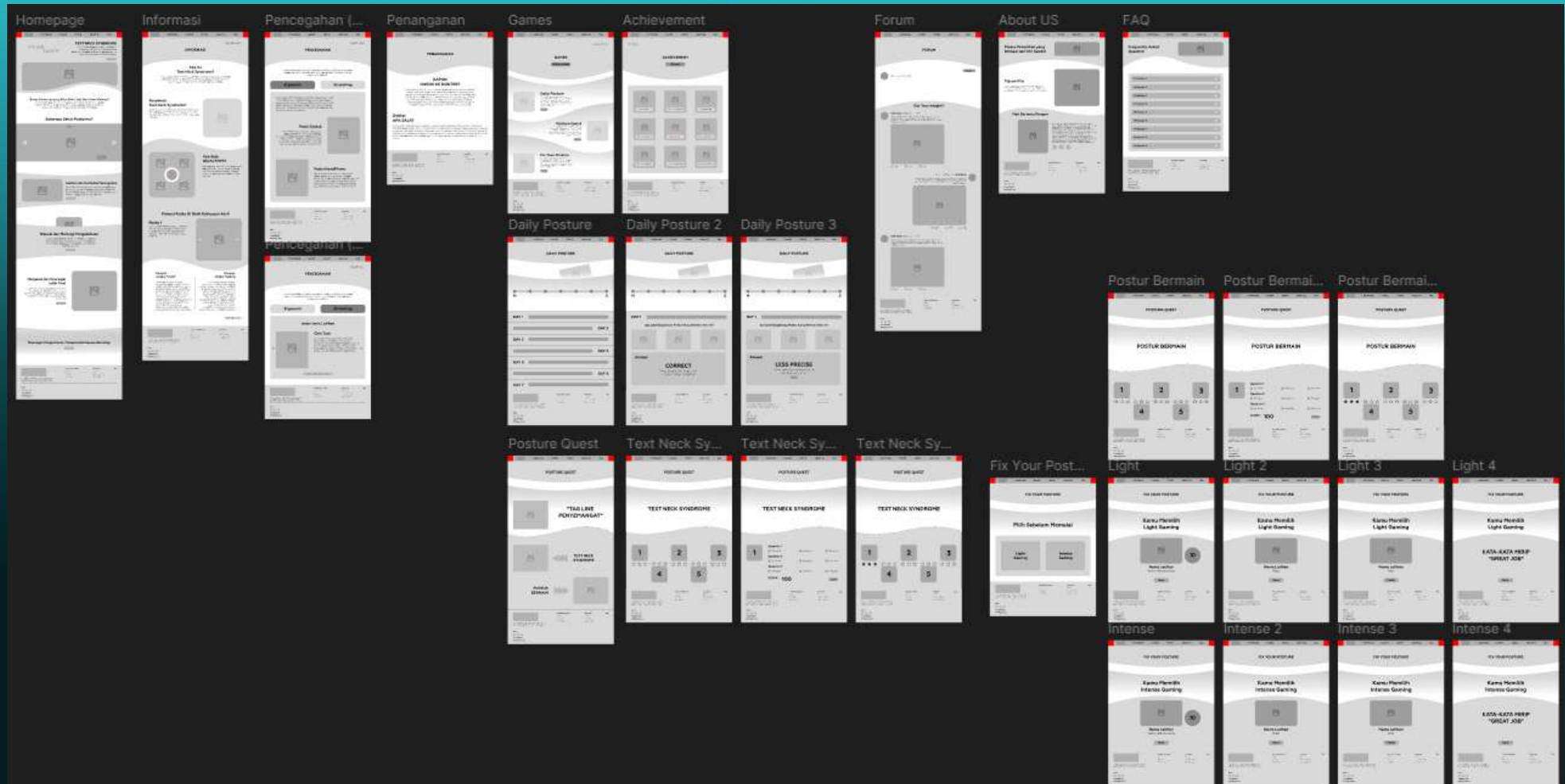


ASSET

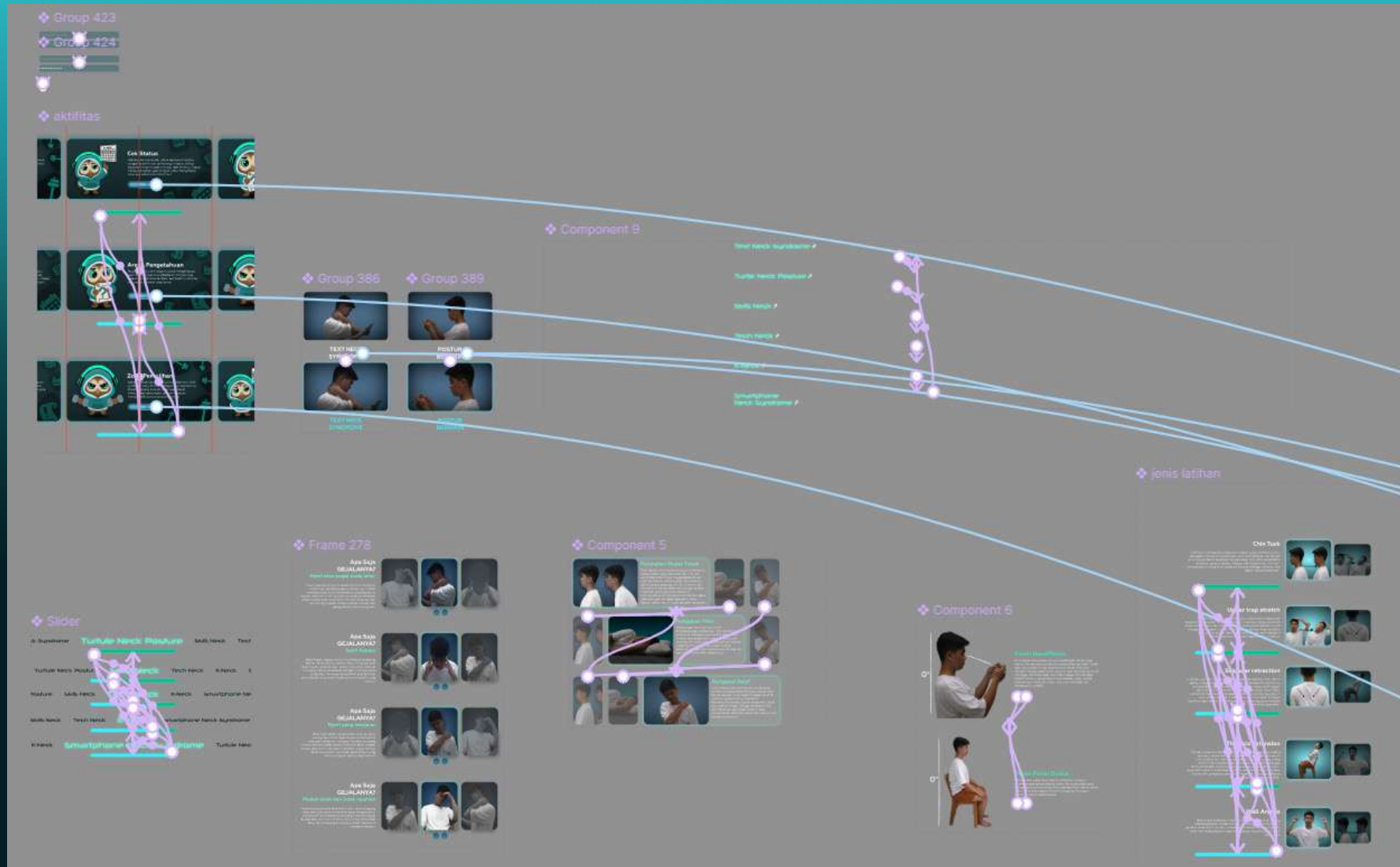
Imagery



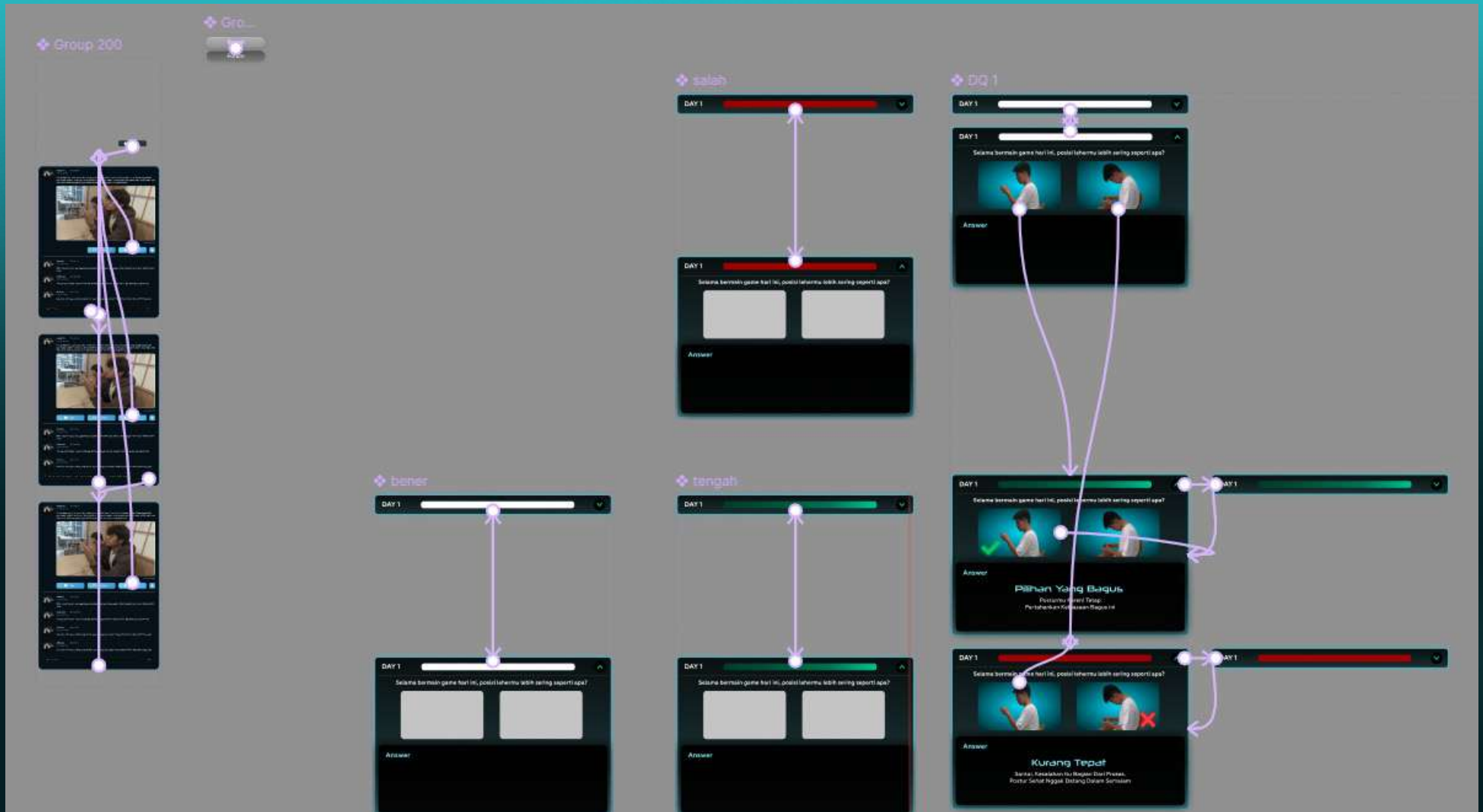
LOW FIDELITY



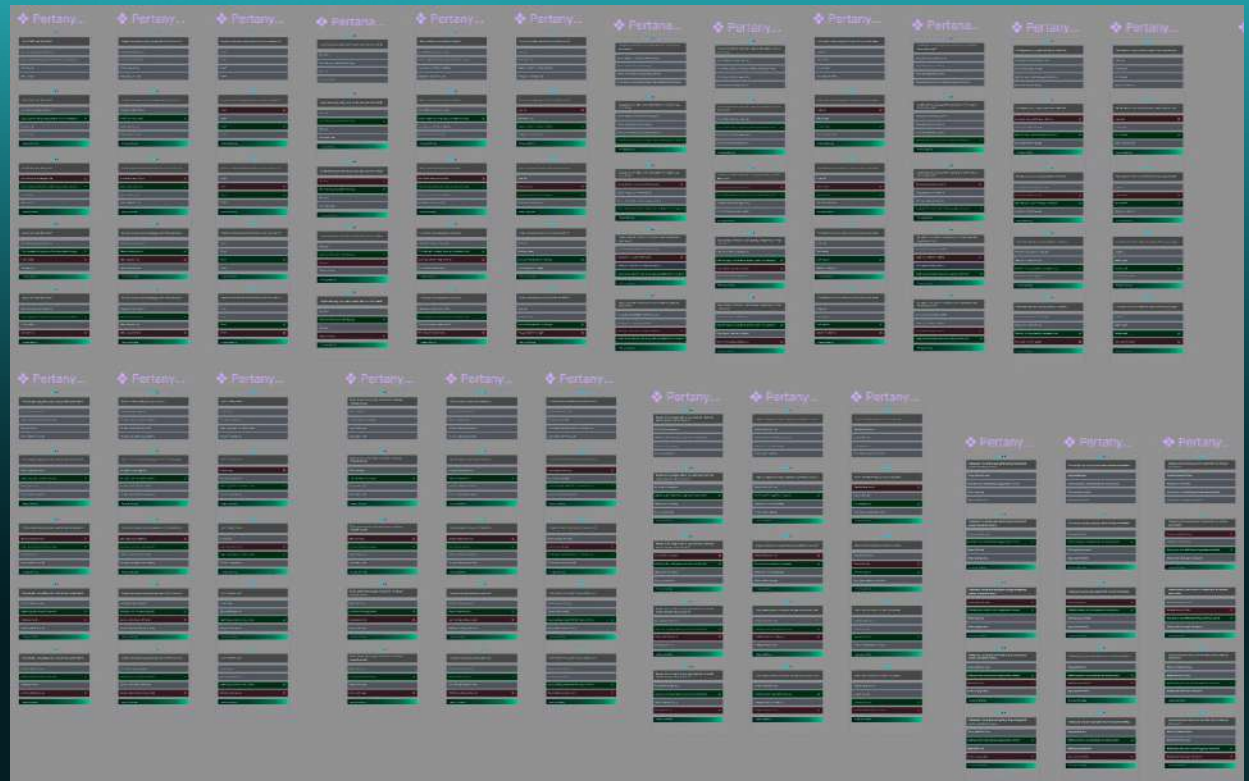
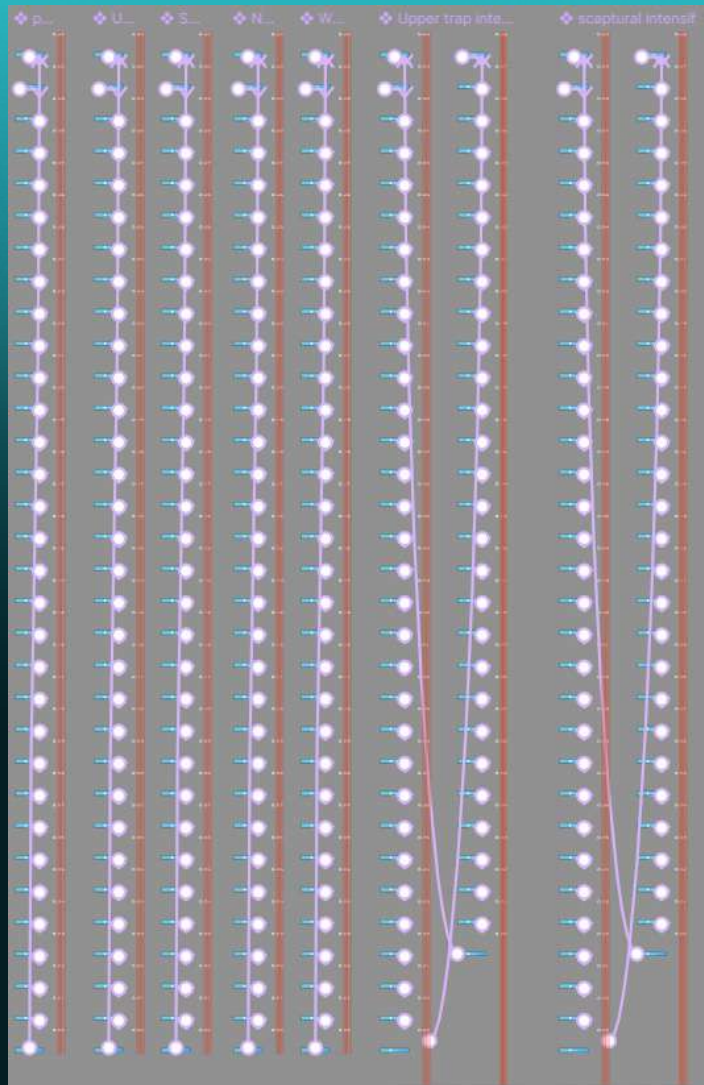
COMPONENT



COMPONENT

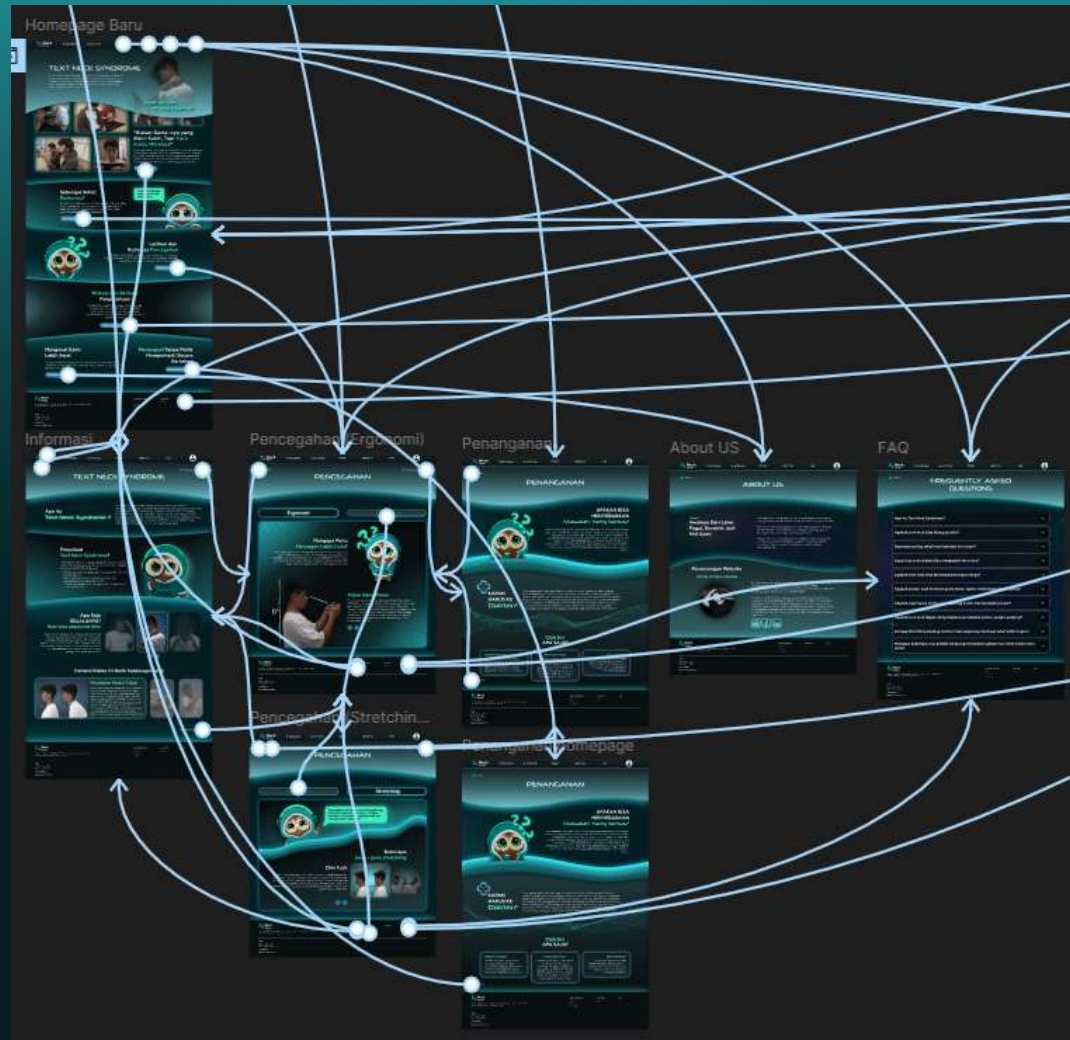


COMPONENT



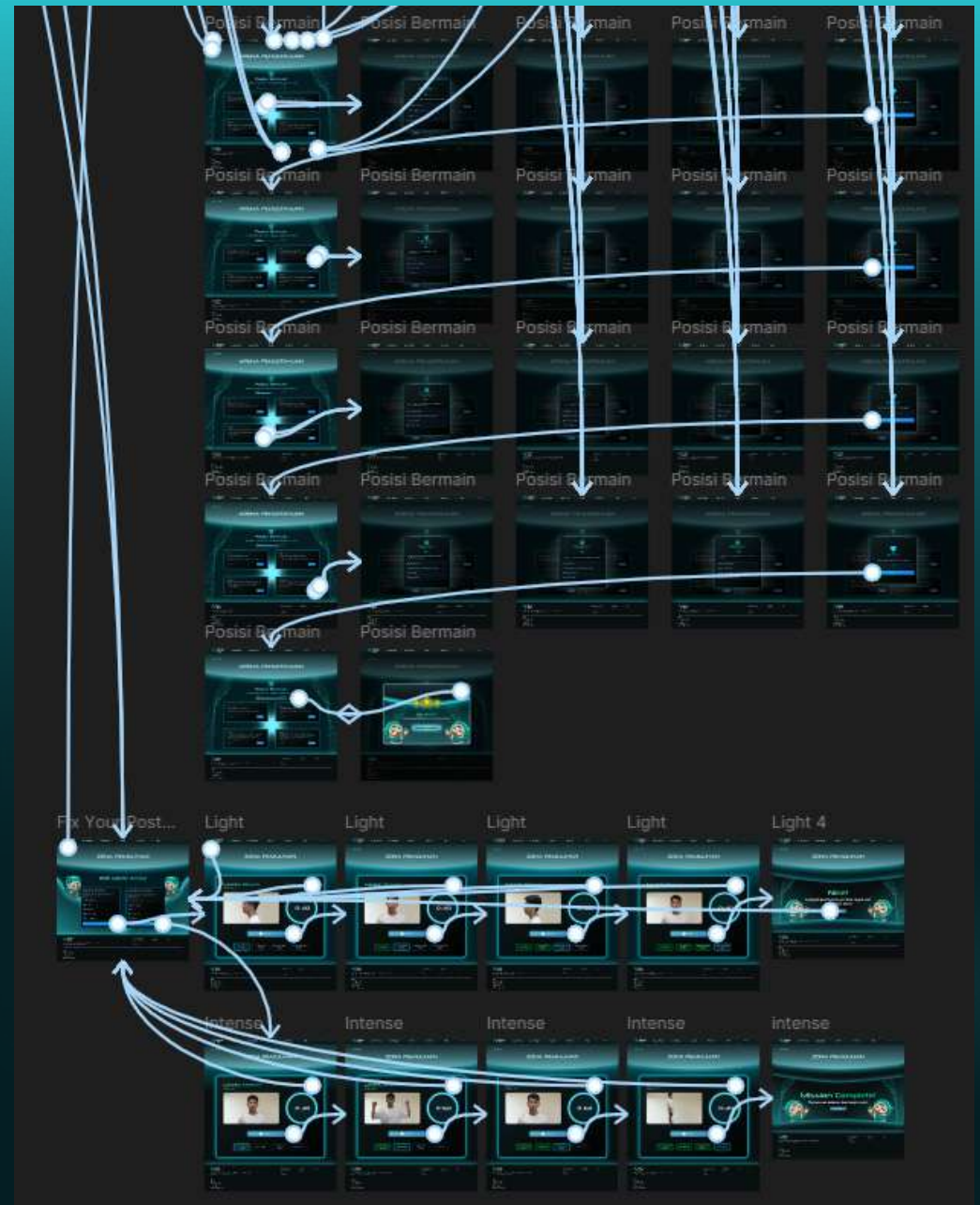
WIREFRAME

Website Wireframe



WIREFRAME

Game Wireframe



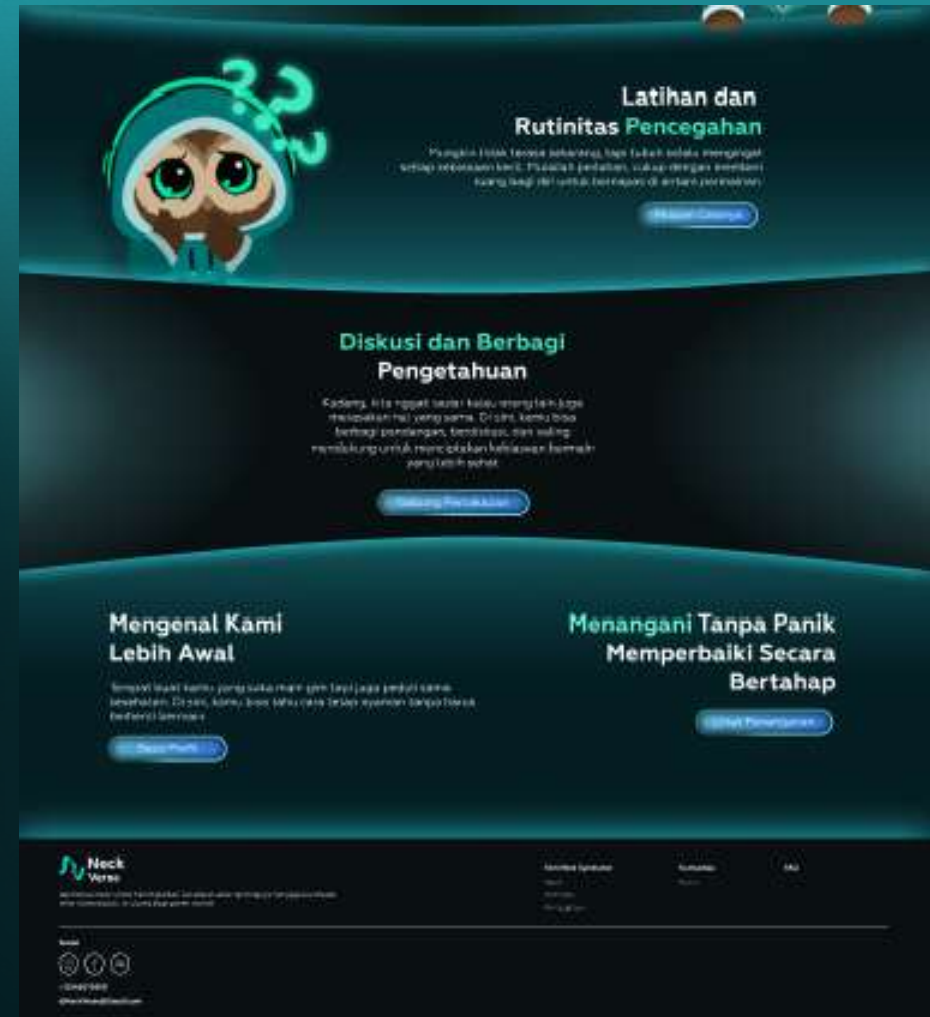
PROTOTYPE



Link Prototype



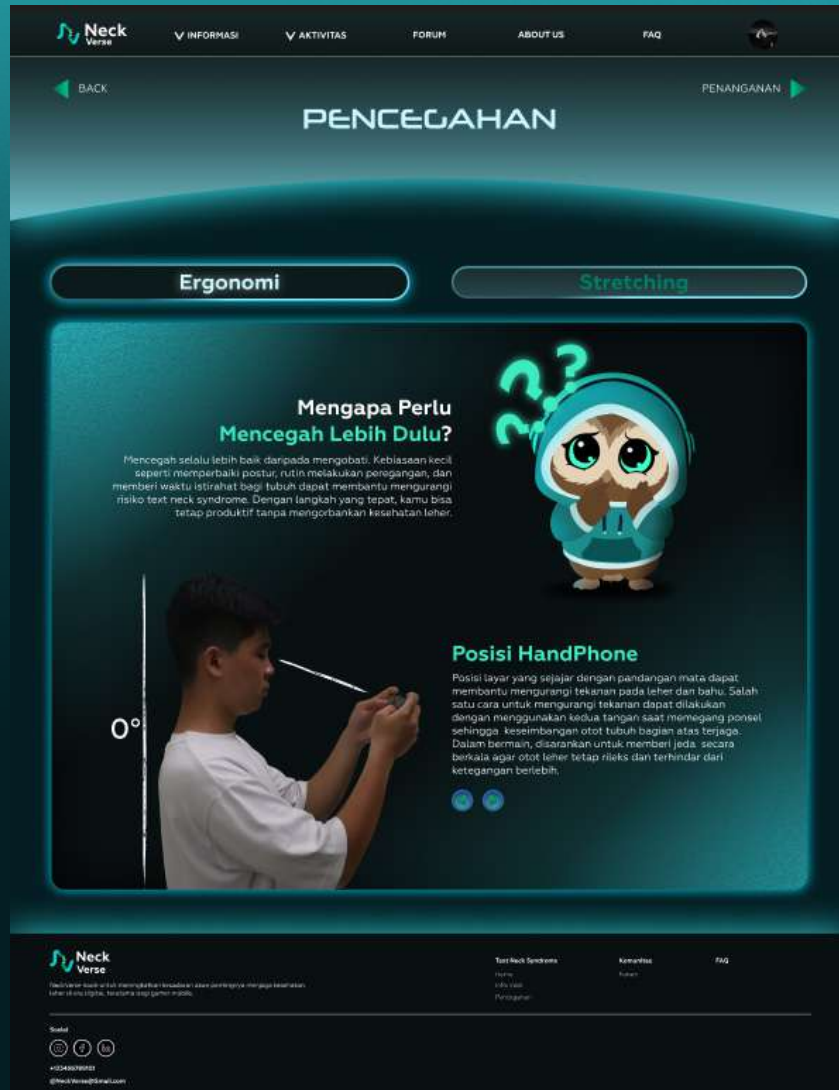
HIGH FIDELITY



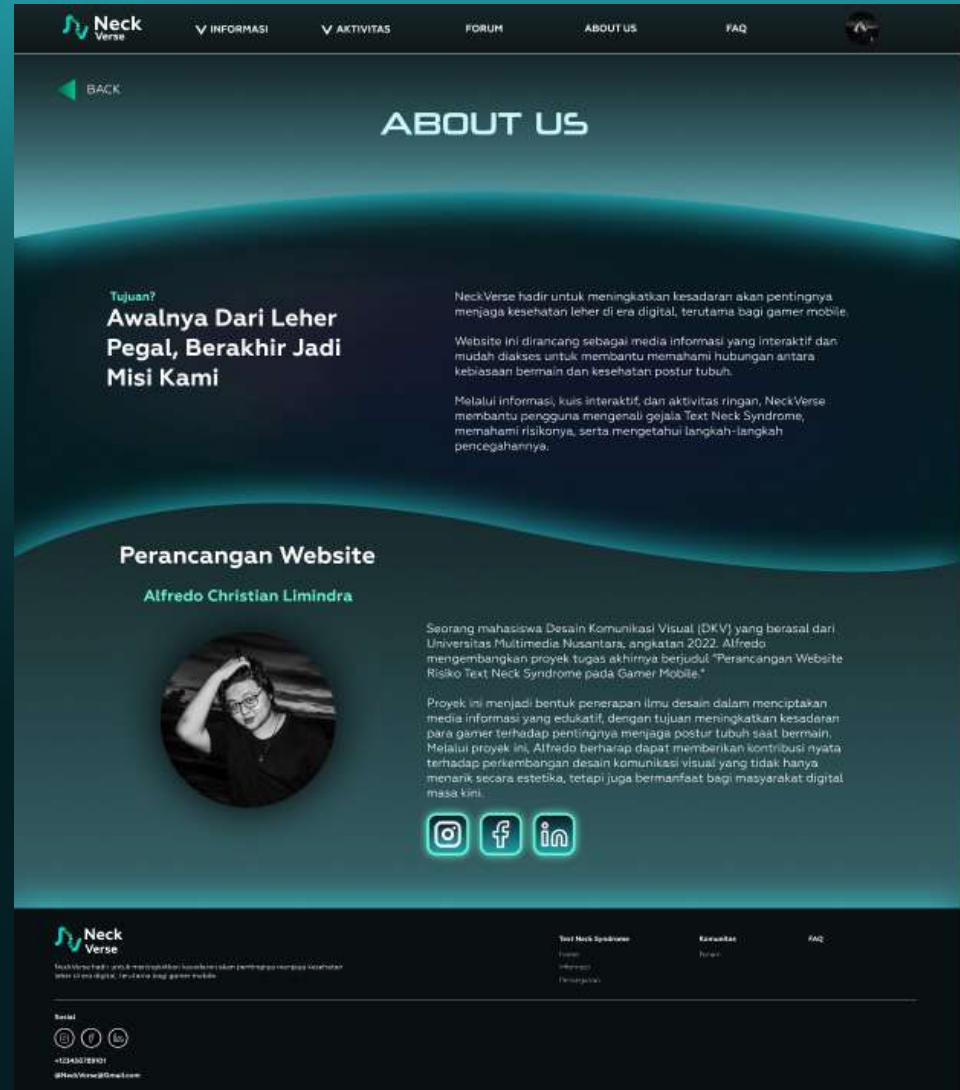
HIGH FIDELITY



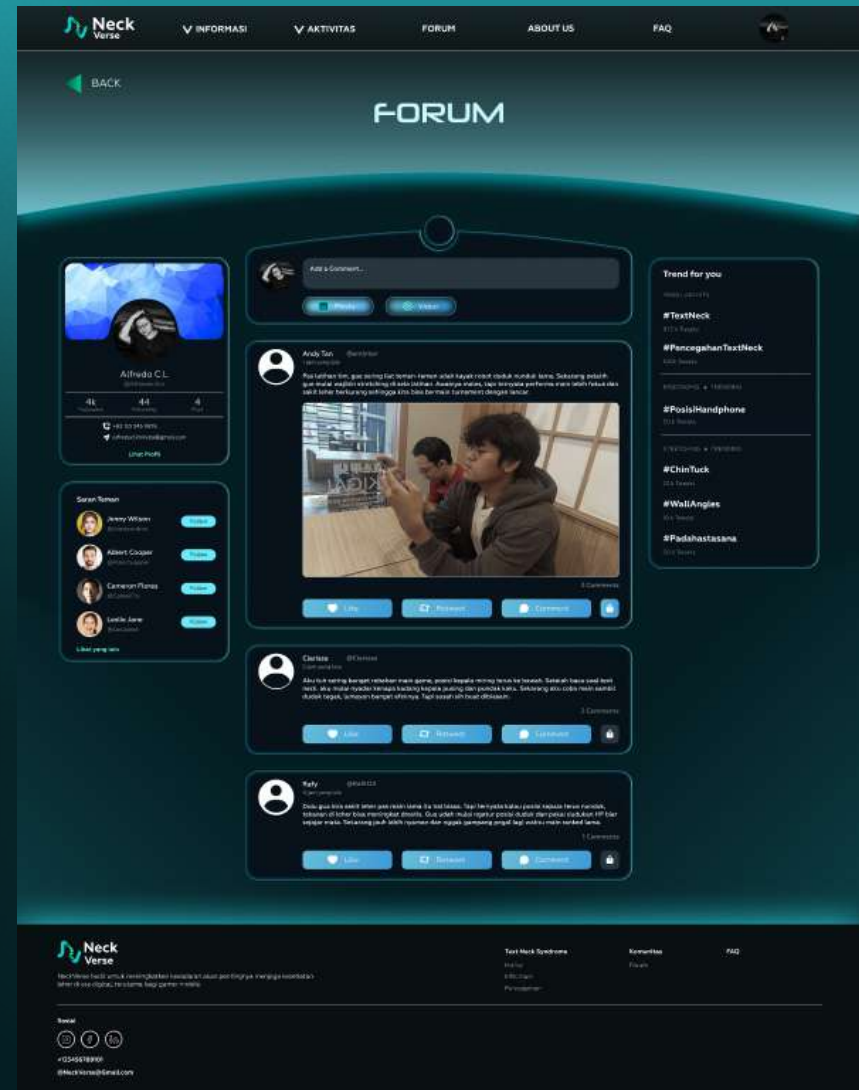
HIGH FIDELITY



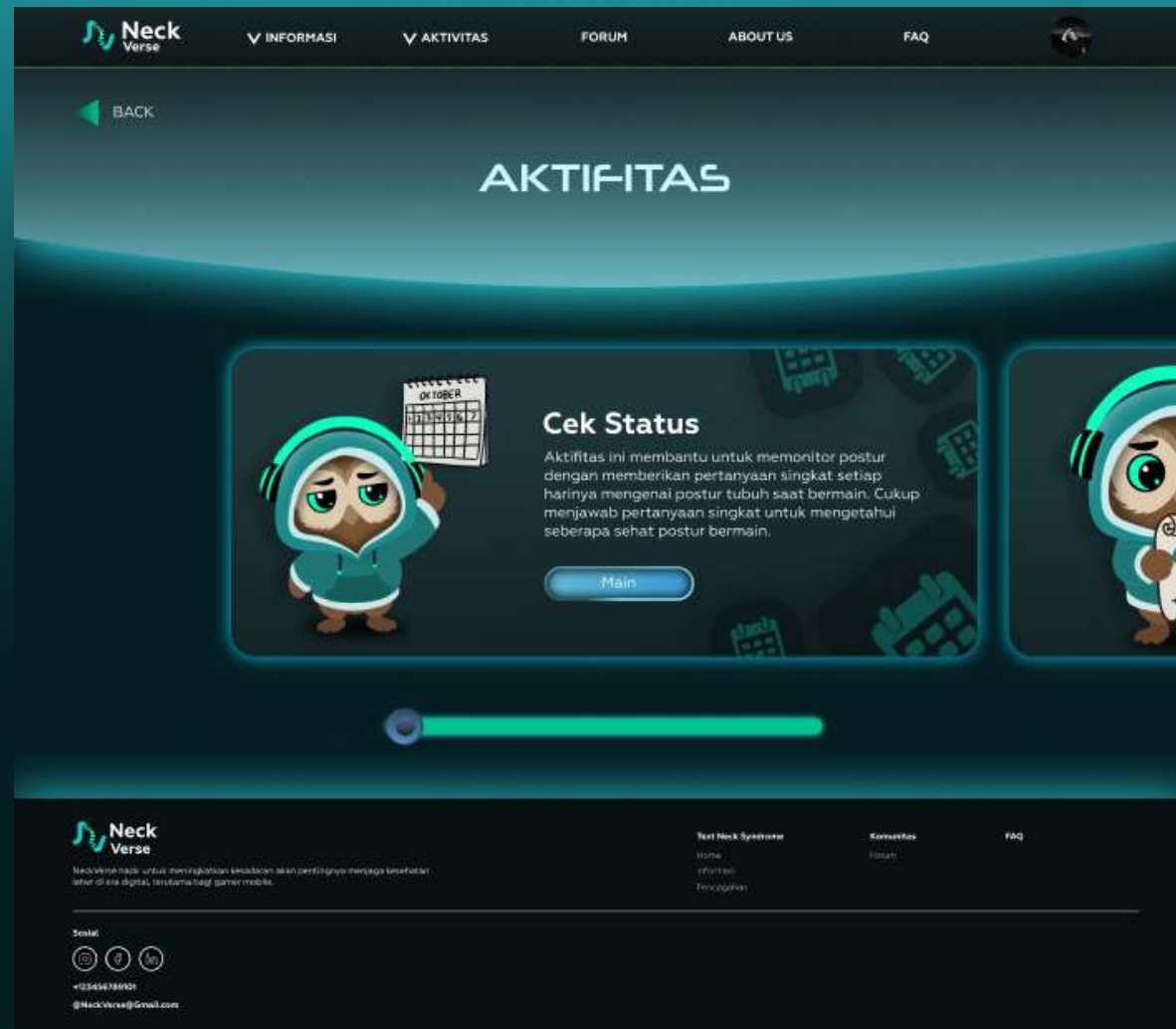
HIGH FIDELITY



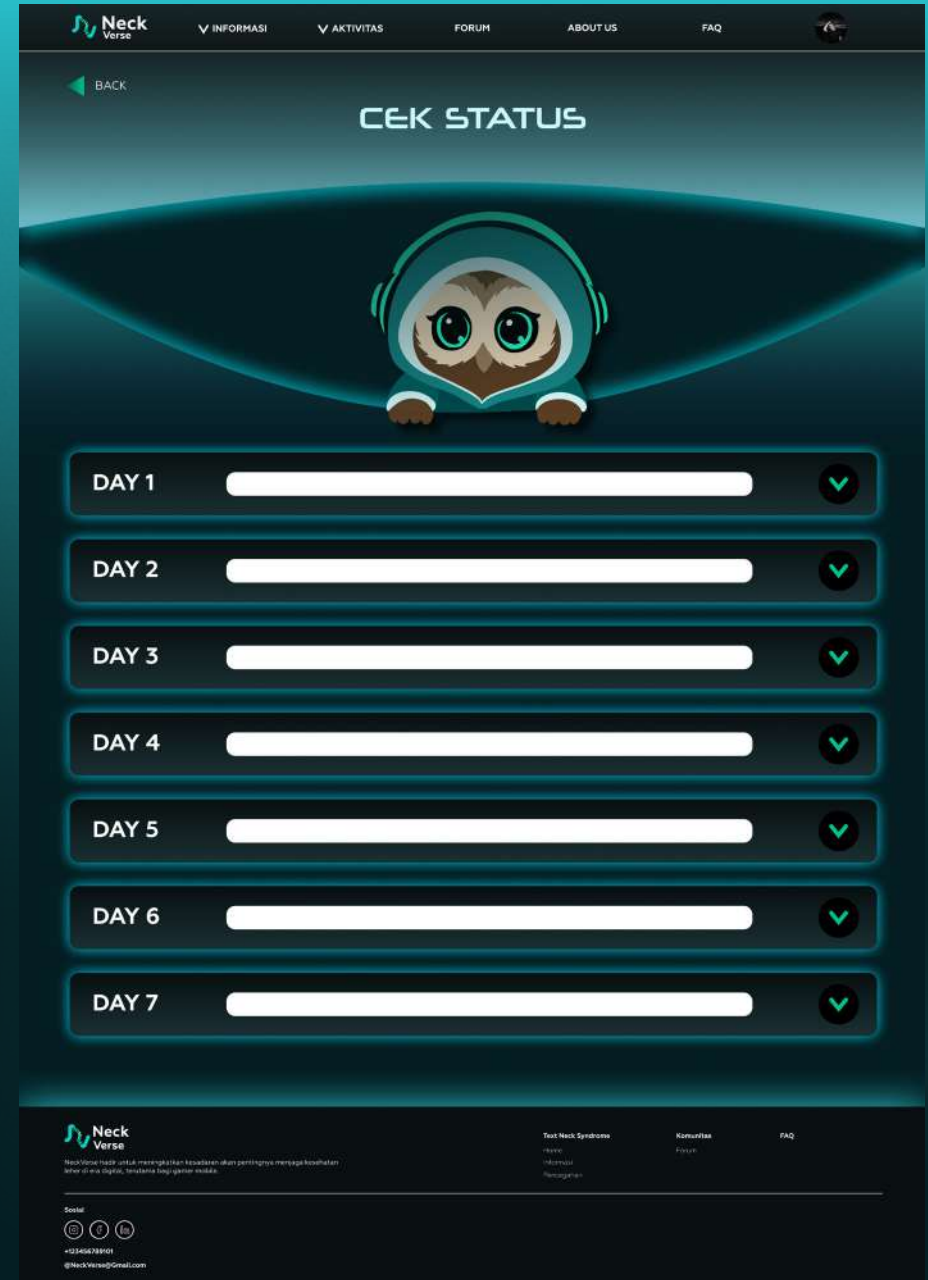
HIGH FIDELITY



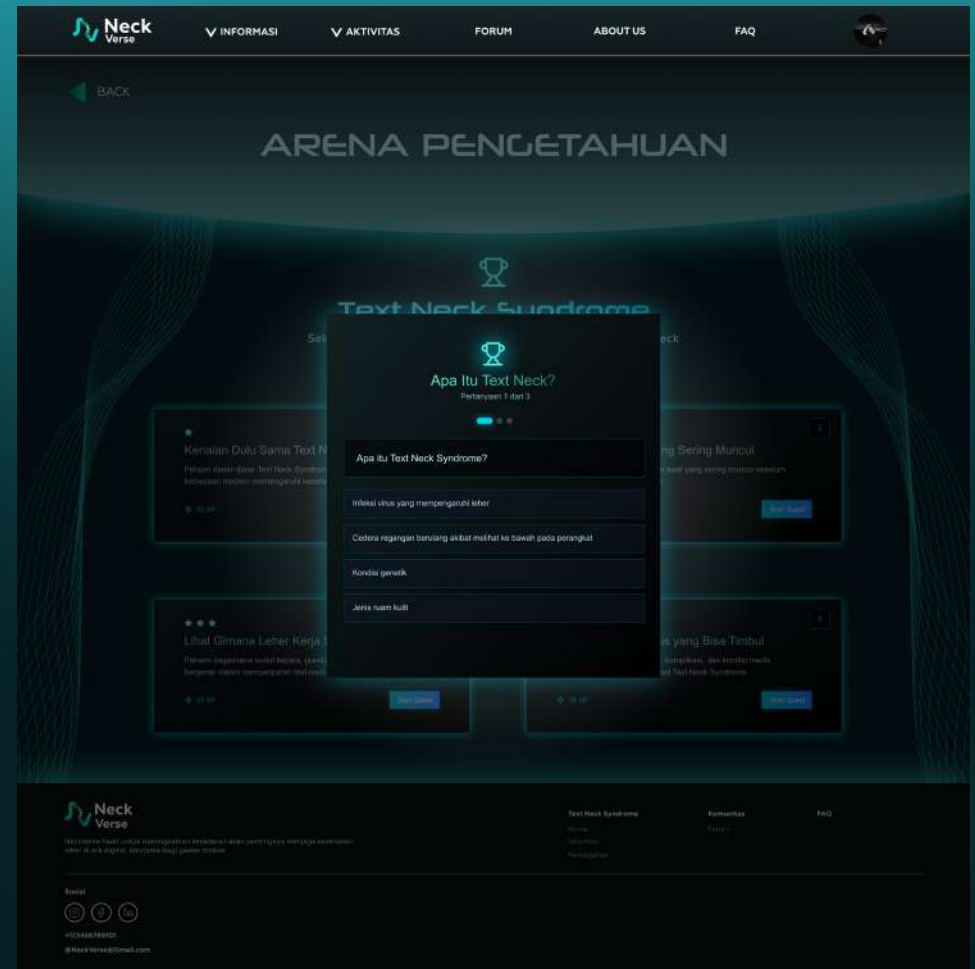
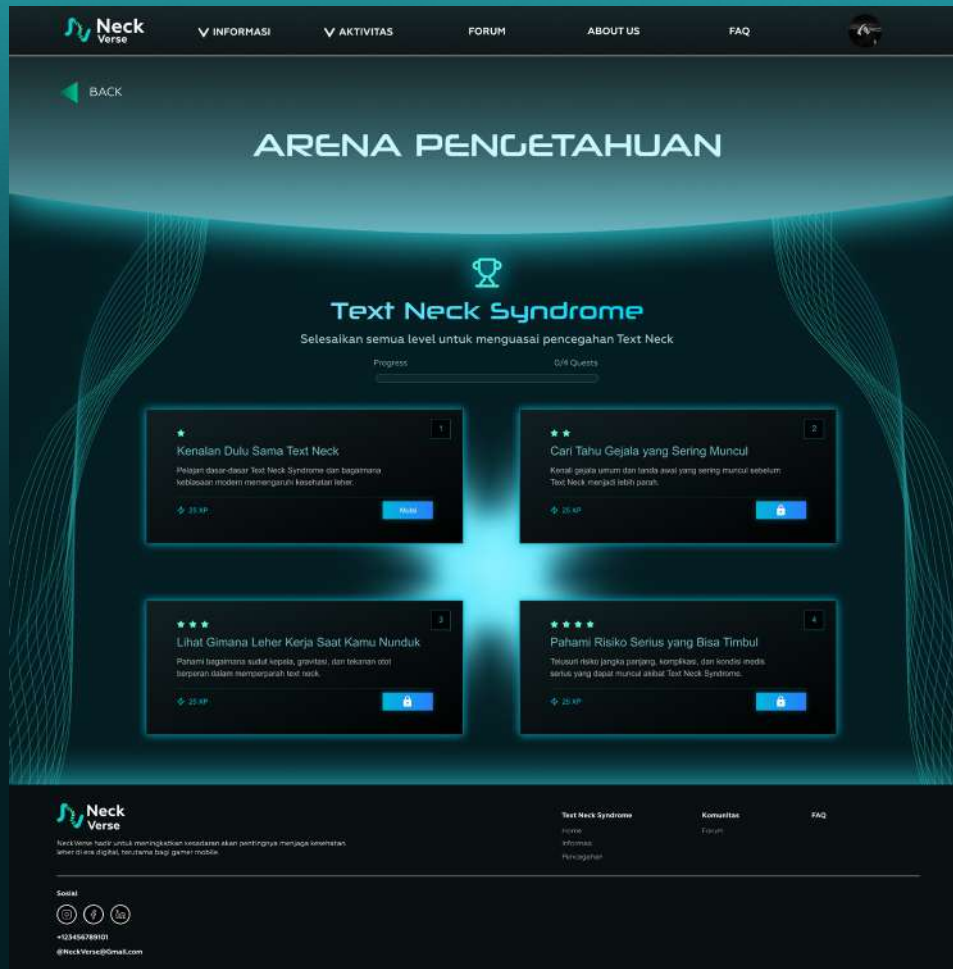
HIGH FIDELITY



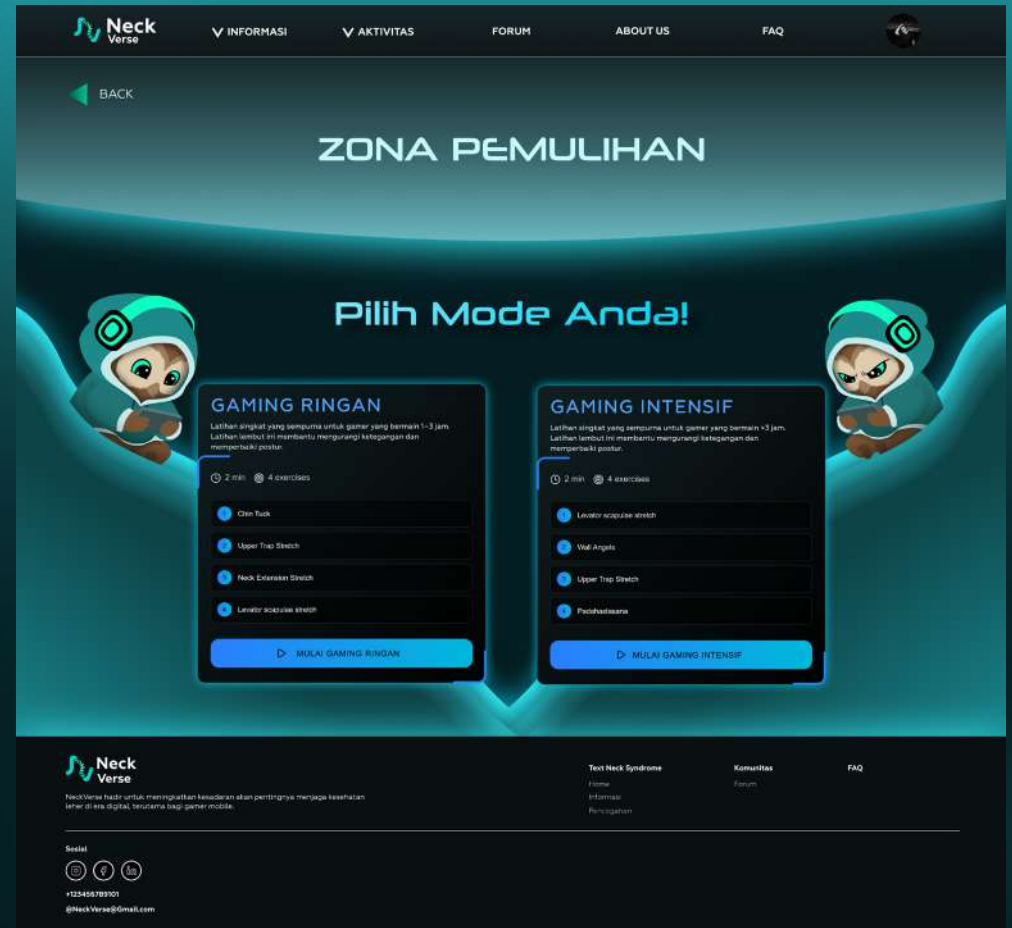
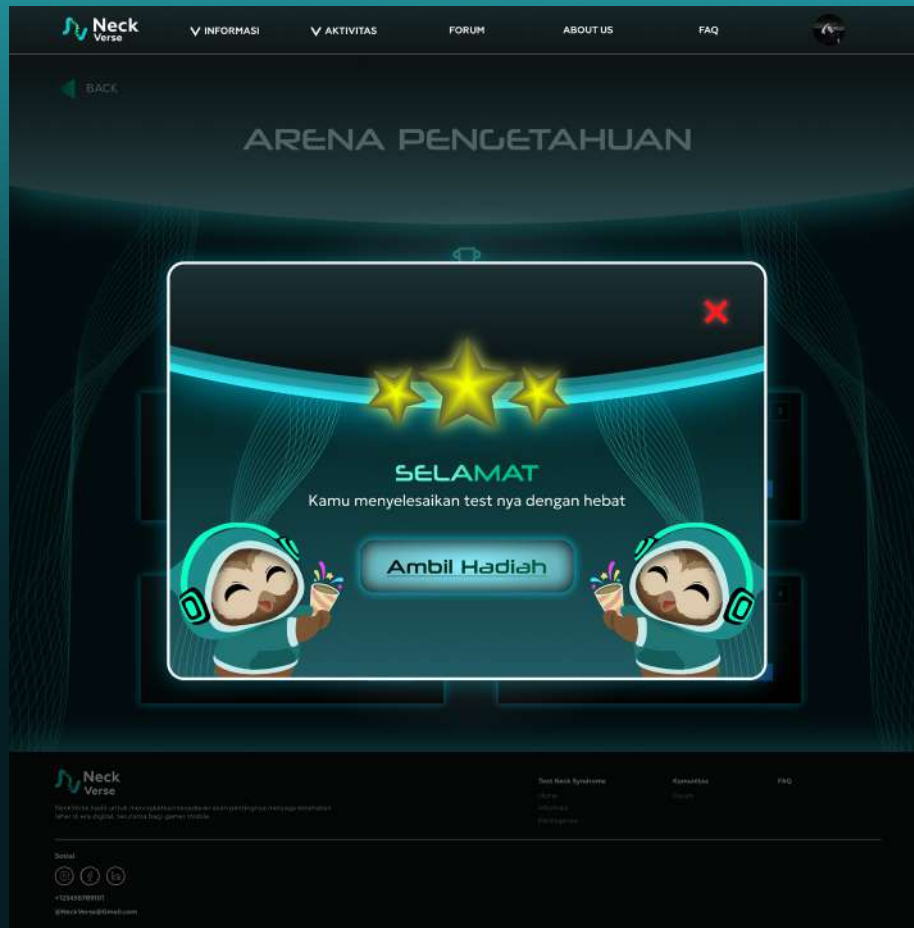
HIGH FIDELITY



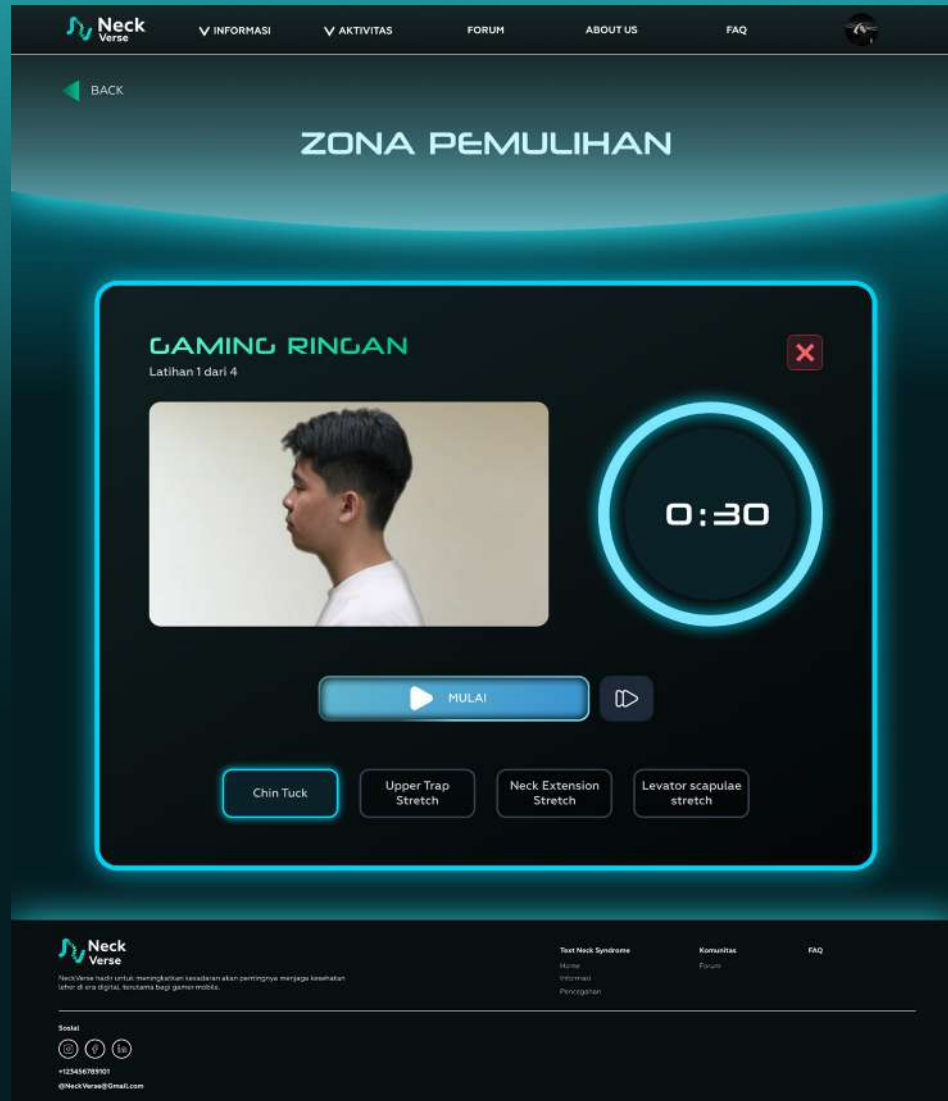
HIGH FIDELITY



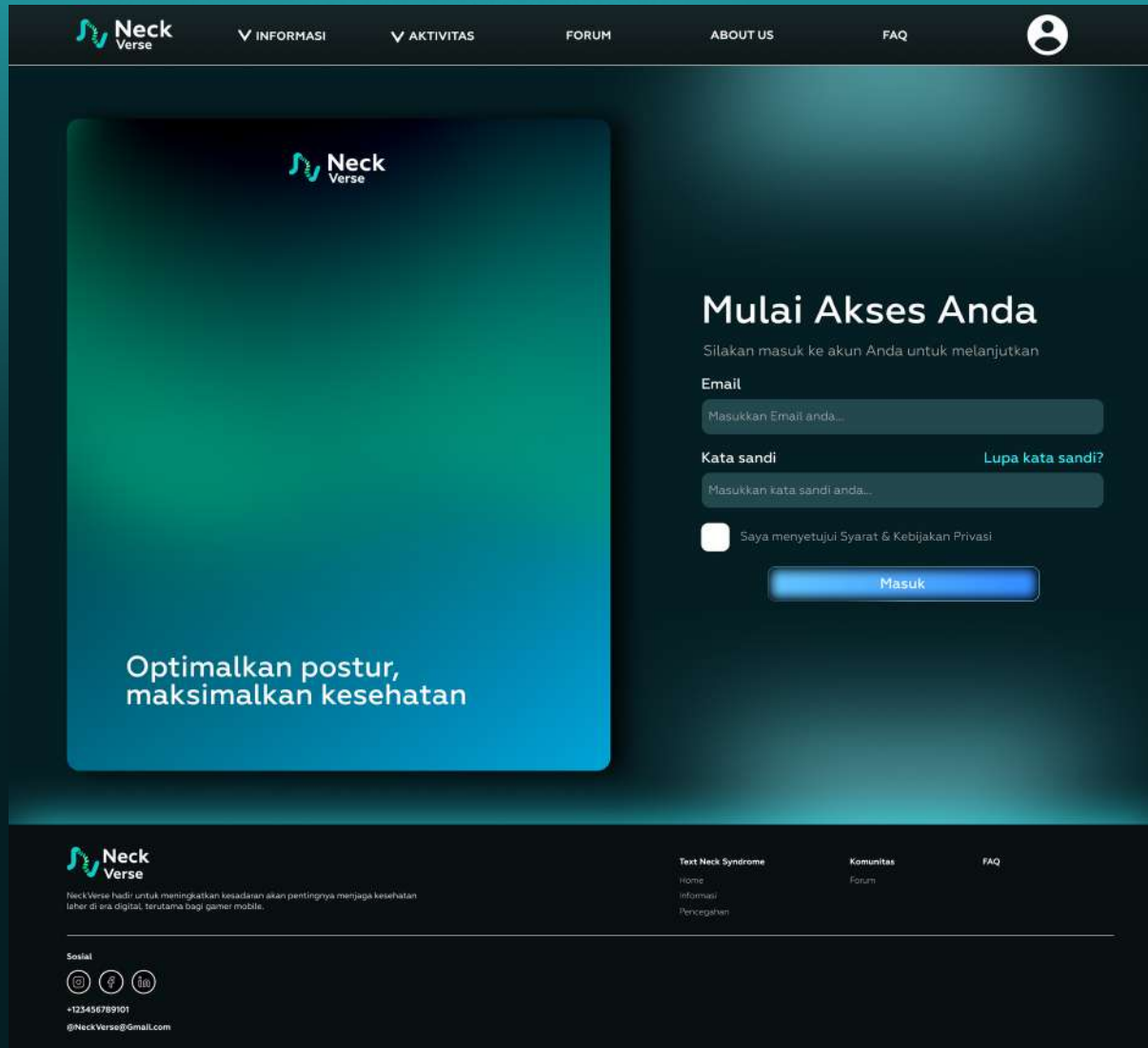
HIGH FIDELITY



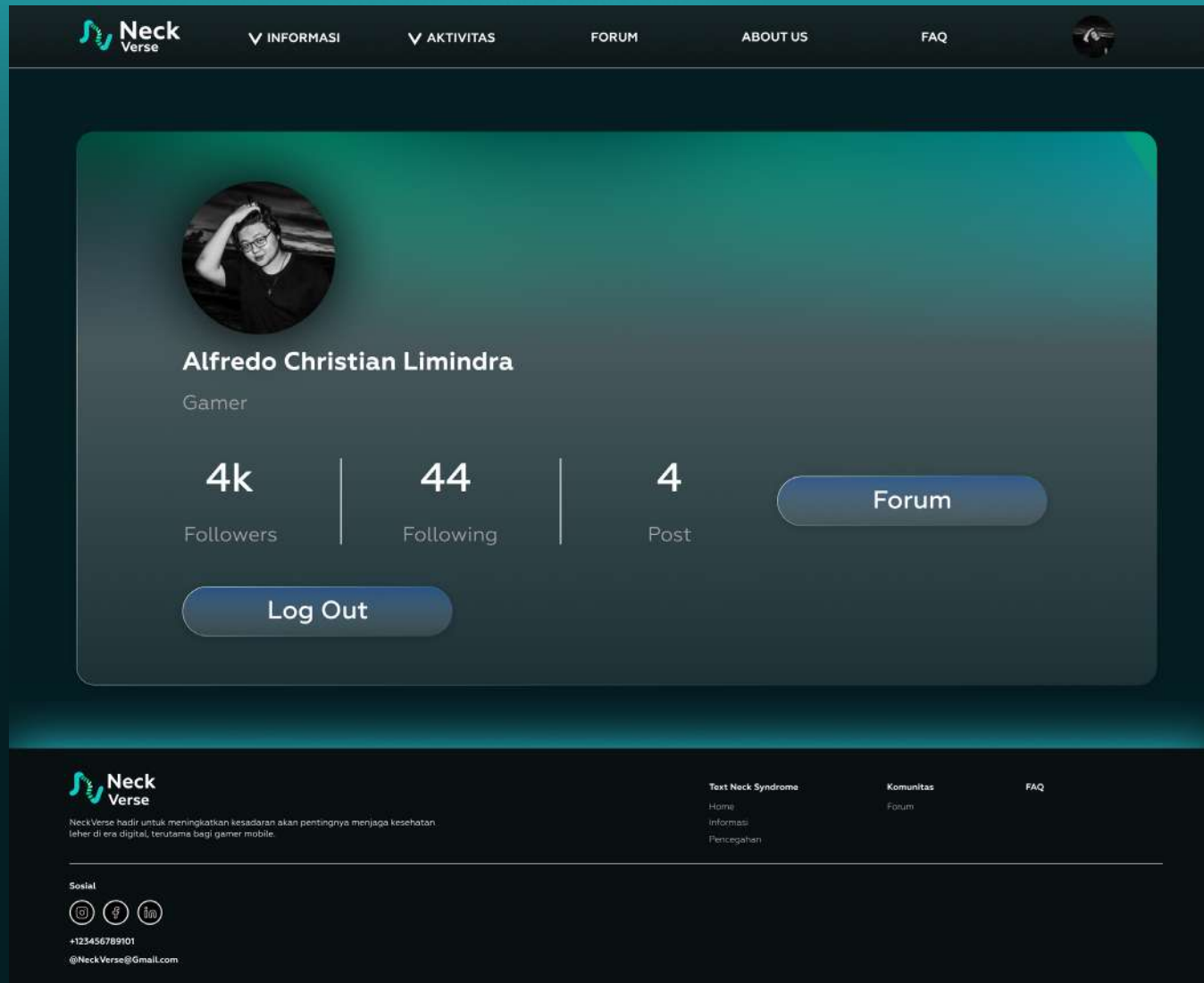
HIGH FIDELITY



HIGH FIDELITY

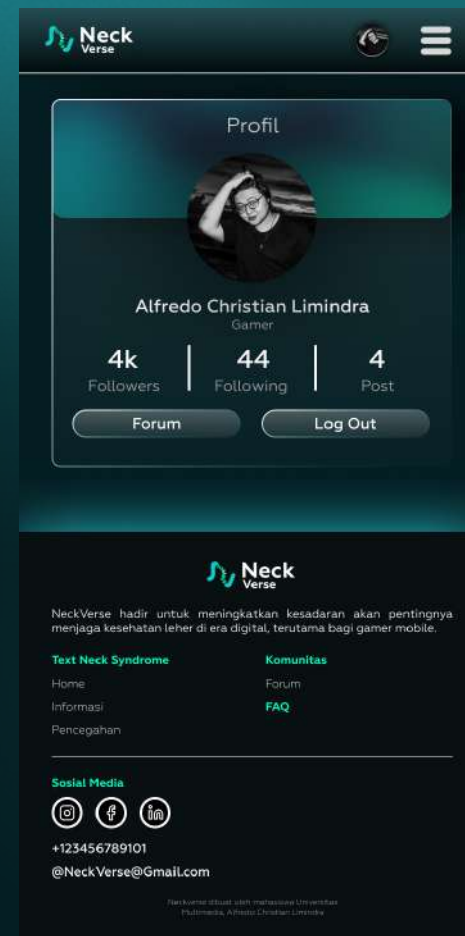


HIGH FIDELITY



SECONDARY MEDIA

Mobile Media



Link Prototype
Mobile Site

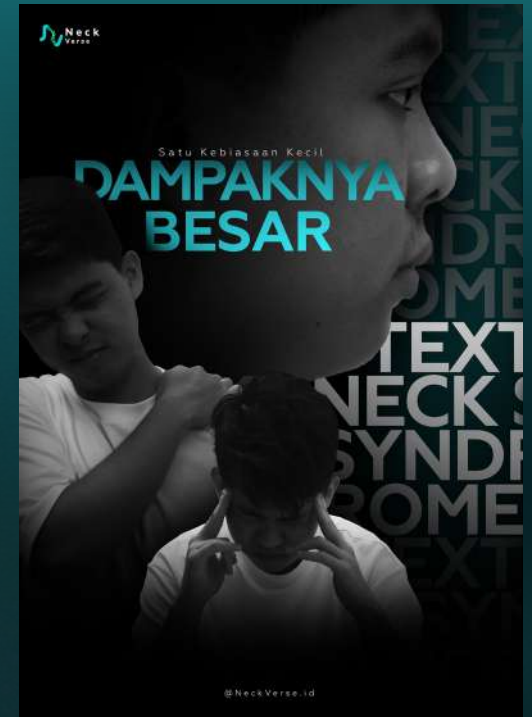
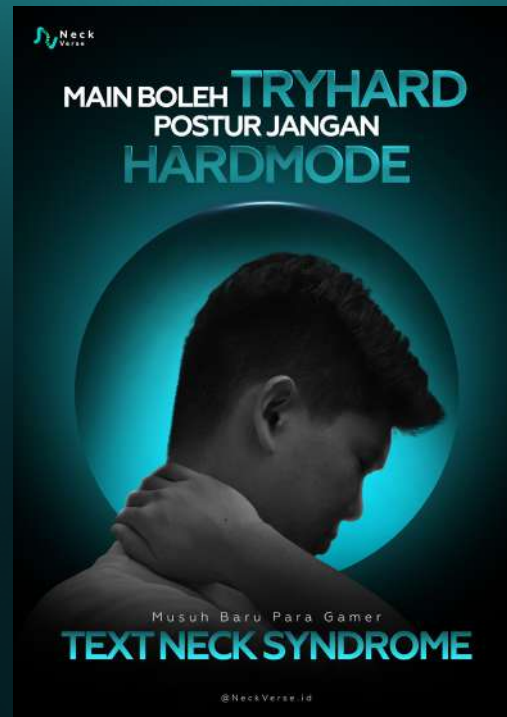
SECONDARY MEDIA

Media Cetak (Halte Bus Billboard)



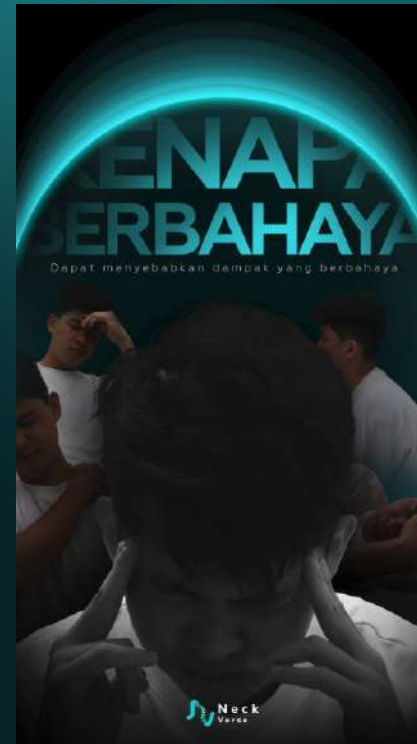
SECONDARY MEDIA

Media Cetak (Poster)



SECONDARY MEDIA

Social Media (Instagram Story)



SECONDARY MEDIA

Social Media (Instagram Post)



SECONDARY MEDIA

Stiker Digital



SECONDARY MEDIA

Stiker Digital



