

LAPORAN TUGAS AKHIR

**“ Perancangan Website Sebagai Media Pembelajaran Online Informasi
Seputar Pubertas Remaja ”**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat
dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Disusun Oleh :

Evi Noverida

41909010110

Pembimbing :



Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK GRAFIS & MULTIMEDIA

FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2013

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA	
--	--	---

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Evi Noverida
Nomor Induk Mahasiswa : 41909010110
Jurusan : Desain Produk (Grafis & Multimedia)
Fakultas : Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain
Universitas : Universitas Mercu Buana

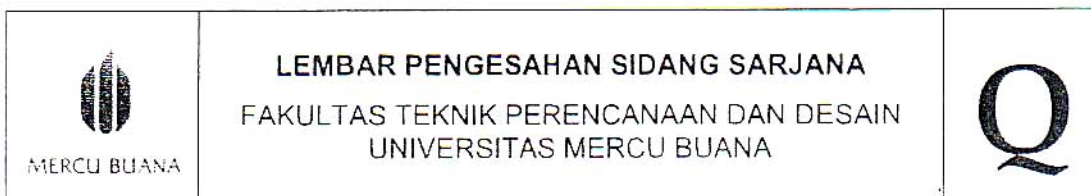
Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 15 Juli 2013



Evi Noverida



Semester : Genap

Tahun akademik : 2012/2013

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata satu (S1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Website Sebagai Media Pembelajaran Online Informasi Seputar Pubertas Remaja

Disusun Oleh :

Nama : Evi Noverida
NIM : 41909010110
Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 8 Juli 2013

Pembimbing,



Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn

Jakarta, 15 Juli 2013

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir



Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds

Ketua Program Studi Desain Produk



Hady Soedarwanto, ST. M.Ds

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya serta mencurahkan nikmat hidup dan sehat, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini dengan semaksimal mungkin. Laporan Tugas Akhir ini disusun guna melengkapi salah satu prasyarat dalam pendidikan sarjana pada Jurusan Desain Produk Universitas Mercu Buana.

Mungkin laporan ini jauh dari sempurna, tetapi semoga laporan ini memberikan informasi yang bermanfaat bagi para pembaca. Penulis juga meminta saran dan kritik agar dapat menjadi acuan untuk mengerjakan tugas maupun laporan yang lainnya menjadi lebih baik lagi. Penulis pun ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah banyak membimbing serta membantu saya, baik yang bersifat moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua serta adikku tersayang, terima kasih banyak atas segala perhatian, bimbingan dan dukungan yang membangun, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini .
2. Ir. Edy Muladi, M.Si selaku Dekan Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain Universitas Mercubuana.
3. Hady Soedarwanto, ST.M.Ds selaku kepala Program Studi Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain Universitas Mercubuana.
4. Zulfikar Sa'ban, S.Pd, M.Ds selaku kordinator Tugas Akhir yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan penulis untuk memenuhi persyaratan Tugas Akhir.
5. Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn selaku dosen pembimbing selama penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Yayasan Centra Mitra Muda (CMM PKBI) Jakarta. Kak Ara Koswara, Kak Nayla Assegaf, Kak Deni, Kak Martha, Kak Imam dan teman-teman relawan CMM karena telah banyak membantu dan memberikan kesempatan penulis untuk melakukan riset guna melengkapi data-data yang dibutuhkan dalam membuat perancangan.

7. SMP Negeri 256 Jakarta. Ibu Dewi Agus, Rekan-rekan OSIS serta siswa-siswi SMP N 256 yang telah memberikan izin tempat untuk mengadakan launching dan keikut sertaannya dalam kegiatan pameran karya perancangan tugas akhir ini.
8. Sahabat-sahabat terbaik saya yang selalu memberikan dukungan dan semangat. M. Haidar Fikri, Haryati, Julia Anggraini, Kartika Destrina, Fitri A.S
*I love you gays :**
9. Seluruh keluarga besar FTPD khususnya teman-teman seperjuangan angkatan 2009 Desain Produk Universitas Mercubuana
10. Dan pihak-pihak lain yang secara tidak langsung juga membantu saya dalam menyelesaikan penyusunan laporan ini.

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR ASISTENSI	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Interpretasi Judul	3
1.3 Perumusan Masalah Desain	3
1.4 State Of The Art	4
1.4.1 Studi karya sejenis	4
1.4.2 Karya yang akan dibuat	6
1.5 Peluang dan Tantangan Studi	6
1.5.1 Peluang studi	6
1.5.2 Tantangan studi	7
BAB II METODOLOGI	8
2.1 Tema Desain	8
2.2 Tujuan dan Manfaat Perancangan	8
2.2.1 Tujuan perancangan	8
2.2.2 Manfaat perancangan	8
A. Bagi target audience (remaja)	9
B. Bagi lembaga CMM PKBI Jakarta	9
C. Bagi masyarakat	9
2.3 Kerangka Berfikir	10
2.4 Relevansi dan Konsekuensi Studi	11
2.4.1 Website	11
2.4.2 New media	11

2.4.3	Media pembelajaran	11
2.4.4	Multimedia	11
2.4.5	Internet	11
2.4.6	Unsur-unsur rupa (unsur desain)	12
2.4.7	Prinsip-prinsip dasar suatu desain	12
2.4.8	Layout	12
2.4.9	Remaja	12
2.4.10	Komunikasi	12
2.4.11	Pubertas	12
2.4.12	Data observasi perancangan	13
2.5	Metode Perancangan	13
2.5.1	Metode pengumpulan data	13
	A. Data primer (observasi)	13
	B. Data sekunder (pustaka)	13
2.5.2	Metode Analisa Data	14
	A. Metode Kualitatif	14
	B. Analisa SWOT	15
 BAB III DATA PERANCANGAN		16
3.1	Tabel Data Perancangan	16
3.2	Rincian data Perancangan	17
3.2.1	Website	17
	A. Istilah-istilah dalam website	18
	B. Jenis-jenis website	19
3.2.2	New Media	22
3.2.3	Media Pembelajaran	23
3.2.4	Multimedia	24
	A. Pengertian multimedia	24
	B. Jenis multimedia	25
	C. Elemen-elemen utama dalam multimedia	25
	D. Struktur navigasi dalam aplikasi multimedia	26
3.2.5	Internet	28
	A. Pengertian internet	28
	B. Pengguna Internet	29
	C. Manfaat Internet	29
3.2.6	Unsur-unsur rupa (unsur desain)	30
	A. Unsur garis	30

B. Unsur <i>shape</i> (bentuk)	31
C. Unsur tekstur	31
D. Unsur warna	31
3.2.7 Prinsip-prinsip dasar desain	32
A. Kesatuan (<i>unity</i>)	32
B. Keseimbangan (<i>balance</i>)	32
C. Kesederhanaan (<i>simplicity</i>)	32
D. Penekanan (<i>emphasis</i>)	33
E. Proporsi	33
3.2.8 Layout dan Prinsip Layout	34
3.2.9 Remaja	36
A. Pengertian remaja	36
B. Hakikat perkembangan remaja	36
C. Masa perkembangan remaja	38
3.2.10 Komunikasi	39
A. Pengertian komunikasi	39
B. Unsur komunikasi	39
C. Berkomunikasi (dialog) pada fase puber	40
3.2.11 Pubertas	41
A. Pengertian pubertas	41
B. Penyebab munculnya pubertas	42
C. Penyebab perubahan pubertas	42
D. Bahaya pada masa puber	45
3.2.12 Data Observasi Perancangan	47
A. Data tentang CMM PKBI	47
B. Data target audience	49
C. Tabel hasil wawancara	51
3.3 Analisa Data Perancangan	52
3.4 Analisa SWOT Media Perancangan	53
3.5 Analisa Objek Referensi dan Inspirasi	55
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	60
4.1 ide/Gagasan Perancangan	60
4.1.1 Ide perancangan	60
4.1.2 Inovasi desain	60
4.2 Konsep Dasar Perancangan	61
4.3 Target Sasaran Perancangan	61

4.3.1	Demografis	61
4.3.2	Geografi	61
4.3.3	Psikografis	62
4.3.4	Behaviour	62
4.4	Rincian Konsep Peancangan	62
4.4.1	Moodboard	62
4.4.2	Konsep <i>sitemap</i>	63
4.4.3	Konsep elemen audio dan visual	63
	A. Layout	63
	B. Tombol	64
	C. Ruang	65
	D. Bentuk	65
	E. Warna	66
	F. Font	66
	G. Ilustrasi & Karakter	67
	H. Animasi	68
	I. Ukuran	69
	J. <i>Backsound</i>	69
4.4.4	Konsep pembuatan <i>domain name</i>	69
4.4.5	Software yang digunakan	70
4.5	Target dan Standar Karya Desain	71
4.6	Proses Perancangan	72
4.6.1	Strategi Desain	72
4.6.2	Rincian Proses Perancangan	73
4.7	<i>Time Sheet</i> Pelaksanaan Tugas Akhir	79
BAB V	ULASAN KARYA PERANCANGAN	81
5.1	Media Utama	81
5.1.1	Tampilan akhir website	81
5.1.2	Alur sitemap perancangan website	99
5.2	Media Pendukung	103
5.2.1	Banner web	103
5.2.2	Social media	104
5.2.3	<i>QR code advertising</i>	105
5.2.4	Advertorial majalah	108
5.2.5	X-banner	109
5.2.6	Buku catatan/memo	110

5.2.7 Pulpen	111
5.2.8 Gantungan kunci	112
5.2.9 Sticker	112
5.3 Pameran Karya Tugas Akhir	114
5.3.1 Waktu dan tempat pelaksanaan	114
5.3.2 Media publikasi dan informasi pameran	115
5.4 Rincian Biaya Perancangan Tugas Akhir	116
BAB VI PENUTUP	117
6.1 Kesimpulan	117
6.2 Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	120

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Data Perancangan	16
Tabel 3.2	Tabel Hasil Wawancara	52
Tabel 4.1	Tabel Time Sheet	80
Tabel 5.1	Tabel Rincian Biaya Perancangan	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Tampilan Halaman Home CD Interaktif	4
Gambar 1.2	Tampilan Halaman Pilihan Konte dan Konten Kulit	4
Gambar 1.3	Tampilan Halaman Pilihan konten PMS dan Drugs	5
Gambar 3.1	Struktur Navigasi Linear	26
Gambar 3.2	Struktur Navigasi Non Linear	27
Gambar 3.3	Struktur Navigasi Hirarki	27
Gambar 3.4	Struktur Navigasi Campuran	28
Gambar 3.5	Tampilan Interface dan isi konten media Interaktif online www.tobaccoboddy.fi	55
Gambar 3.6	Tampilan Interface media interaktif online www.thebigburn.ca.	56
Gambar 3.7	Tampilan Interface media interaktif online "hope.cancercouncil.com.au"	57
Gambar 4.1	Konsep Moodboard	62
Gambar 4.2	Sitemap link website	63
Gambar 4.3	Layout tengah dalam website yang dibuat	64
Gambar 4.4	Tombol dengan pemanfaatan bentuk yang ada disekitar Background	64
Gambar 4.5	Ornamen pattern yang diaplikasi dalam layout website	65
Gambar 4.6	Bentuk objek yang digunakan pada perancangan	65
Gambar 4.7	Warna-warna yang digunakan dalam perancangan	66
Gambar 4.8	Font yang digunakan untuk informasi	66
Gambar 4.9	Font yang digunakan untuk judul dan subjudul	67
Gambar 4.10	Gambaran karakter remaja yang sedang menginjak pubertas	67
Gambar 4.11	Gambaran karakter remaja chibi yang sedang menginjak pubertas.....	68
Gambar 4.12	Animasi sederhana pergerakan karakter yang dibuat	68
Gambar 4.13	Sketsa layout perancangan	74
Gambar 4.14	Sketsa karakter perancangan	74
Gambar 4.15	Sketsa karaktr chibi perancangan	75
Gambar 4.16	Sketsa bentuk perancangan	75
Gambar 4.17	Proses digital dan pewarnaan pada <i>adobe photoshop</i> dan Illustrator	76
Gambar 4.18	Proses kesatuan image pada <i>adobe flash</i>	77

Gambar 4.19	Proses pengaturan layout pada <i>adobe dreamweaver</i>	77
Gambar 4.20	Proses mem <i>publish</i> perancangan agar dapat diakses secara online	78
Gambar 5.1	Tampilan preloading	81
Gambar 5.2	Tampilan perkenalan website	81
Gambar 5.3	Tampilan kuis	82
Gambar 5.4	Tampilan home website	82
Gambar 5.5	Tampilan konten informasi pebgertian pubertas	83
Gambar 5.6	Tampilan konten informasi badai topan remaja	83
Gambar 5.7	Tampilan konten informasi tahapan remaja	84
Gambar 5.8	Tampilan konten remaja perempuan vs remaja laki-laki	84
Gambar 5.9	Tampilan konten informasi tanda perubahan fisik pada laki-laki	85
Gambar 5.10	Tampilan konten informasi hormon testoteron	85
Gambar 5.11	Tampilan konten informasi tanda perubahan fisik pada laki-laki	86
Gambar 5.12	Tampilan konten informasi hormon esterogen	86
Gambar 5.13	Tampilan konten perubahan yang terjadi pada remaja	87
Gambar 5.14	Tampilan konten informasi perubahan sosial	87
Gambar 5.15	Tampilan konten informasi perubahan emosi	88
Gambar 5.16	Tampilan konten informasi perubahan psikologis	88
Gambar 5.17	Tampilan konten organ reproduksi pada remaja	89
Gambar 5.18	Tampilan konten informasi organ reproduksi pada laki-laki ...	89
Gambar 5.19	Tampilan konten informasi menstruasinya laki-laki	90
Gambar 5.20	Tampilan konten informasi organ reproduksi pada perempuan	90
Gambar 5.21	Tampilan konten informasi hal tentang menstruasi	91
Gambar 5.22	Tampilan konten pelecehan seksual	91
Gambar 5.23	Tampilan konten informasi pelecehan seksual	92
Gambar 5.24	Tampilan konten informasi kiat-kiat menghadapi pelecehan seksual	92
Gambar 5.25	Tampilan konten informasi cara-cara menghadapi pelecehan seksual	93
Gambar 5.26	Tampilan konten hal-hal yang harus dihindari oleh remaja	93
Gambar 5.27	Tampilan konten informasi dilarang merokok	94
Gambar 5.28	Tampilan konten informasi dilarang sering bermain warnet ..	94
Gambar 5.29	Tampilan konten informasi dilarang mennton video yang berbau porno	95
Gambar 5.30	Tampilan konten informasi dilarang membuka situs terlarang	95
Gambar 5.31	Tampilan konten tips remaja sehat	96

Gambar 5.32	Tampilan konten informasi tips remaja sehat menghindari hal Yang berbau porno	96
Gambar 5.33	Tampilan konten informasi tips remaja sehat mendiskusikan masalah dengan orang terdekat	97
Gambar 5.34	Tampilan konten tips remaja sehat menekuni kegiatan hobi..	97
Gambar 5.35	Tampilan konten informasi tips remaja sehat miliki impian akan masa depan yang sukses	98
Gambar 5.36	Alur interaktif awal	99
Gambar 5.37	Interktifitas pada halaman home	100
Gambar 5.38	Interaktifitas pada hhalaman home dan konten-kontennya	101
Gambar 5.39	Interaktifitas pada halaman konten informasi ke konten lainnya	102
Gambar 5.40	Link banner promosi perancangan pada website CMM	103
Gambar 5.41	Pengaplikasian web banner pada website nyunyu.com	104
Gambar 5.42	Fanpage facebook website perancangan	104
Gambar 5.43	Akun twiter website perancangan	105
Gambar 5.44	Kemasan pembersih wajah <i>ponds</i> edisi khusus <i>girl</i>	106
Gambar 5.45	Kemasan pembersih wajah <i>ponds</i> edisi khusus <i>boy</i>	106
Gambar 4.46	Kemasan acne <i>cover</i> (nexcare) edisi khusus <i>girl</i>	107
Gambar 4.47	Kemasan acne <i>cover</i> (nexcare) edisi khusus <i>boy</i>	107
Gambar 5.48	Pengaplikasian advertorial mengenai website perancangan pada majalah kaWanku	108
Gambar 5.49	Pengaplikasian advertorial mengenai website perancangan pada majalah Hai!	108
Gambar 5.50	Desain X-Banner launching website	109
Gambar 5.51	Desain buku catatan cover depan	110
Gambar 5.52	Desain dalam buku catatan	111
Gambar 5.53	Desain pulpen promosi web media pembelajaran	111
Gambar 5.54	Desain gantungan kunci promosi web media pembelajaran ..	112
Gambar 5.55	Desain sticker promosi web media pembelajaran	113
Gambar 5.56	Poster acara <i>launching</i> dan pameran perancangan di SMP N 256	115
Gambar 5.67	Poster acata pamean perancangan di event "CAR FREE DAY"	115