

ABSTRAK

Shannon Soen Ying Zhen:

Media Interaktif

Perancangan Media Interaktif

Kemajuan teknologi komunikasi yang pesat memberikan banyak kemudahan bagi manusia. Segala kemudahan ini perlu diimbangi dengan netiket. Netiket adalah etika internet atau pedoman aturan dalam internet. Kesadaran masyarakat Indonesia akan netiket masih rendah. Penerapan netiket penting agar dapat mengurangi berbagai kasus kejahatan di dunia maya. Salah satu kasus kejahatan dunia maya yang marak di Indonesia yaitu, *cyberbullying*. Dengan mengedukasi masyarakat Indonesia, khususnya remaja berusia 16-18 tahun diharapkan dapat mengurangi kasus *cyberbullying* juga meningkatkan pengetahuan masyarakat akan netiket. Perancangan *website* interaktif ini dibuat untuk mengedukasi remaja usia 16-18 tahun mengenai netiket dan cara menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: netiket, internet, *cyberbullying*, *website*, media edukasi, dunia maya.

ABSTRACT

Shannon Soen Ying Zhen:

Interactive Media

Interactive Website Design

The rapid growth of technologies provides many conveniences. These conveniences needs to be balanced with netiquette. Netiquette or Network Etiquette are rules applied on the internet. Awareness of Netiquette in Indonesia is very low. Implementation of netiquette is important to reduce various cases of crime in cyberspace. Cyberbullying is one of the most common cybercrime cases in Indonesia. By educating Indonesian teenagers 16-18 years, hopefully can reduce the numbers of cyberbullying cases in Indonesia. Therefore, this interactive website design was created as a learning media to educate teenagers aged 16-18 years about netiquette and how to apply it in daily life.

Keywords: netiquette, internet, cyberbullying, website, learning media, cyberspace

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Batasan Lingkup Perancangan.....	3
1.5 Manfaat Perancangan	
1.5.1 Bagi Mahasiswa.....	5
1.5.2 Bagi Institusi.....	5
1.5.3 Bagi Masyarakat.....	5
1.6 Definisi Operasional.....	5
1.7 Metodologi Perancangan	
1.7.1 Data yang Dibutuhkan.....	6
1.7.2 Instrumen/Alat Pengumpulan Data.....	6
1.7.3 Metode Analisis Data.....	7
1.8 Skematika Perancangan.....	8
2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	
2.1 <i>Website</i> sebagai Media Komunikasi Visual	
2.1.1 Fungsi dan Jenis <i>Website</i>	9

2.1.2	Kelebihan dan Kekurangan <i>Website</i>	10
2.1.3	Anatomi dan Unsur <i>Website</i>	11
2.1.4	Kriteria <i>Website</i> yang Baik.....	13
2.1.5	<i>Layout</i> dan <i>Grid System</i>	14
2.1.6	Psikologi Warna.....	16
2.1.7	Tipografi.....	17
2.2	<i>UI/UX Design</i> dan <i>Usability</i>	
2.2.1	<i>UI/UX Design</i>	19
2.2.2	<i>Usability</i>	20
2.3	Tinjauan <i>Netiquette</i>	
2.3.1	<i>Netiquette</i>	21
2.3.2	Berinternet dengan Aman.....	23
2.4	<i>Cyberbullying</i>	
2.4.1	Pengertian dan Jenis <i>Cyberbullying</i>	23
2.4.2	Dampak <i>Cyberbullying</i>	24
2.4.3	Cara Mengatasi <i>Cyberbullying</i>	25
2.5	Kasus <i>Cyberbullying</i> di Indonesia.....	26
2.6	Analisis Penelitian Terdahulu	
2.6.1	Perancangan <i>E-book</i> Ilustrasi Berseri Cara Beretika dalam Internet bagi Anak Usia 9-12 Tahun oleh Annabel Vania tahun 2022.....	28
2.6.2	Perancangan Kampanye Sosial bagi Orang tua tentang Pentingnya Anak Beretika di Media <i>Digital</i> oleh Daniel Ananto tahun 2017.....	30
2.7	Analisis Data Lapangan	
2.7.1	Kumpulan Data.....	33
2.7.2	Pandangan Ahli.....	36
2.8	Kesimpulan dan Solusi.....	38
3.	KONSEP PERANCANGAN	
3.1	Konsep Kreatif	
3.1.1	Tujuan Kreatif.....	40
3.1.2	Strategi Kreatif.....	40
3.1.3	Program Kreatif.....	41

3.2 Biaya Kreatif.....	51
4. PROSES PERANCANGAN	
4.1 Pengembangan Desain	
4.1.1 Logo.....	52
4.1.2 Mascot.....	53
4.1.3 Website.....	56
4.1.4 Visual Identity.....	75
4.2 Evaluasi (<i>User Testing</i>)	
4.2.1 <i>User Testing Tightissue Prototype</i>	77
4.2.2 <i>User Testing Final Prototype</i>	77
4.2.3 <i>Feedback Pameran (Final Website)</i>	78
4.3 Perbaikan Desain.....	83
4.4 Media Promosi/Pendukung	
4.4.1 Instagram.....	86
4.4.2 Merchandise.....	92
4.4.3 Pameran.....	97
4.4.4 Sticker Whatsapp.....	101
4.4.5 Brosur.....	102
5. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	104
5.2 Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN.....	111

DAFTAR TABEL

3.1 Biaya Kreatif.....	51
------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

1.1 Skematika Perancangan.....	8
2.1 Anatomi <i>Website</i>	11
2.2 Penggunaan <i>Layout</i> dalam <i>Website</i>	15
2.3 Penggunaan <i>Grid System</i> dalam <i>Website</i>	15
2.4 Perbedaan UI dan <i>UX Design</i>	20
2.5 <i>Cover</i> Teman Medsos Bintang.....	28
2.6 Panel dari Teman Medsos Bintang.....	29
2.7 <i>Instagram</i> Teman Medsos Bintang.....	29
2.8 <i>Digital Sticker</i> Teman Medsos Bintang.....	30
2.9 Logo <i>Celoteh Digital</i>	31
2.10 <i>Instagram Celoteh Digital</i>	31
2.11 Salah satu unggahan <i>Facebook Celoteh Digital</i>	32
2.12 <i>Youtube Celoteh Digital</i>	32
2.13 <i>Screenshot</i> kasus <i>doxing</i> F (@cupiidheart) kepada ibu D.....	35
2.14 Kasus penipuan konser 30 juta.....	35
3.1 Alur Desain Interaktif.....	43
3.2 <i>Operational Website</i>	44
3.3 <i>Color Palette</i>	46
3.4 <i>Primary colors</i> dan <i>secondary colors</i>	46
3.5 <i>Font Raleway</i> dan <i>Inter</i>	47
3.6 Referensi Gaya <i>Website</i> 1.....	48
3.7 Referensi Gaya <i>Website</i> 2.....	48
3.8 Referensi Gaya <i>Website</i> 3.....	48
3.9 Referensi Gaya <i>Illustrasi Mascot</i> 1.....	49
3.10 Referensi Gaya <i>Illustrasi Mascot</i> 2.....	49
3.11 Referensi Elemen Desain 1.....	50
3.12 Referensi Elemen Desain 2.....	50
3.13 Contoh <i>grid</i> 1200px dengan 12 kolom.....	51

3.14 Contoh <i>grid</i> 360px dengan 4 kolom.....	51
4.1 <i>Thumbnail Logo</i>	52
4.2 <i>Tightissue Logo</i>	53
4.3 <i>Final Logo</i>	53
4.4 <i>Thumbnail Mascot 1</i>	54
4.5 <i>Thumbnail Mascot 2</i>	54
4.6 <i>Tightissue Mascot</i>	54
4.7 <i>Final Mascot</i>	55
4.8 <i>Nama Mascot</i>	55
4.9 <i>Thumbnail Prototype</i>	56
4.10 <i>Tightissue Prototype</i> versi <i>Desktop</i>	57
4.11 <i>Tightissue Prototype</i> versi <i>Mobile</i>	57
4.12 <i>Final Prototype</i> versi <i>Desktop</i>	58
4.13 <i>Final Prototype</i> versi <i>Mobile</i>	59
4.14 <i>Homepage Nettika</i> versi <i>Desktop</i>	60
4.15 <i>Halaman Netiket</i> versi <i>Desktop</i>	61
4.16 <i>Halaman Cyberbullying</i> versi <i>Desktop</i>	62
4.17 <i>Halaman Diary</i> versi <i>Desktop</i>	63
4.18 <i>Halaman Bagikan Ceritamu</i> versi <i>Desktop</i>	64
4.19 <i>Halaman Terima Kasih</i> versi <i>Desktop</i>	65
4.20 <i>Homepage Nettika</i> versi <i>Tablet</i>	65
4.21 <i>Menu Nettika</i> versi <i>Tablet</i>	66
4.22 <i>Halaman Netiket</i> versi <i>Tablet</i>	66
4.23 <i>Halaman Cyberbullying</i> versi <i>Tablet</i>	67
4.24 <i>Halaman Diary</i> versi <i>Tablet</i>	68
4.25 <i>Halaman Bagikan Ceritamu</i> versi <i>Tablet</i>	68
4.26 <i>Halaman Terima Kasih</i> versi <i>Tablet</i>	69
4.27 <i>Homepage Nettika</i> versi <i>Mobile</i>	69
4.28 <i>Menu Nettika</i> versi <i>Mobile</i>	70
4.29 <i>Halaman Netiket</i> versi <i>Mobile</i>	70
4.30 <i>Halaman Cyberbullying</i> versi <i>Mobile</i>	73

4.31 Halaman <i>Diary</i> versi <i>Mobile</i>	74
4.32 Halaman <i>Bagikan Ceritamu</i> versi <i>Mobile</i>	75
4.33 Halaman <i>Terima Kasih</i> versi <i>Mobile</i>	75
4.34 <i>Final Visual Identity</i>	76
4.35 Contoh Aplikasi <i>Visual Identity</i>	76
4.36 Dokumentasi <i>User Testing 1</i>	77
4.37 Dokumentasi <i>User Testing 2</i>	78
4.38 Dokumentasi Pameran.....	79
4.39 Kesan pertama saat membuka <i>website</i> <i>Nettika</i>	79
4.40 Hal yang disukai dari <i>website</i> <i>Nettika</i>	80
4.41 Hal yang tidak disukai dari <i>website</i> <i>Nettika</i>	80
4.42 Tujuan <i>website</i> <i>Nettika</i>	81
4.43 Masalah atau <i>problem</i> saat menggunakan <i>website</i> <i>Nettika</i>	81
4.44 Desain <i>website</i> <i>Nettika</i>	82
4.45 Kritik atau saran untuk <i>Nettika</i>	82
4.46 Sebelum Perbaikan 1.....	83
4.47 Setelah Perbaikan 1.....	83
4.48 Sebelum Perbaikan 2.....	84
4.49 Setelah Perbaikan 2.....	84
4.50 Sebelum Perbaikan 3.....	85
4.51 Setelah Perbaikan 3.....	85
4.52 Sebelum Perbaikan 4.....	86
4.53 Setelah Perbaikan 4.....	86
4.54 <i>Content Plan Instagram</i>	87
4.55 <i>Final Instagram</i> <i>Nettika</i>	87
4.56 Kumpulan <i>Instagram Post</i> <i>Nettika</i>	88
4.57 Kumpulan <i>Instagram Story</i> <i>Nettika</i>	89
4.58 <i>Screenshot Instagram Reel</i> <i>Nettika</i>	90
4.59 <i>Insight Instagram</i> 26 Mei , 29 Mei dan 1 Juni.....	91
4.60 <i>Insight Instagram</i> 5 Juni, 9 Juni dan 11 Juni.....	92

4.61 <i>Top Content Instagram</i>	92
4.62 <i>Desain Sticker Pack (10 types)</i>	93
4.63 <i>Desain Packaging Sticker</i>	93
4.64 <i>Final Sticker Pack</i>	93
4.65 <i>Desain Totebag</i>	94
4.66 <i>Mockup Totebag</i>	94
4.67 <i>Final Totebag</i>	94
4.68 <i>Desain Kartu Nama 1</i>	95
4.69 <i>Desain Kartu Nama 2</i>	95
4.70 <i>Desain Kartu Nama 3</i>	95
4.71 <i>Final Kartu Nama</i>	96
4.72 <i>Desain Keychain</i>	96
4.73 <i>Desain Packaging Keychain</i>	97
4.74 <i>Final Keychain</i>	97
4.75 <i>Poster Pameran</i>	98
4.76 <i>Poster Pameran Kelompok</i>	98
4.77 <i>Booth Pameran</i>	99
4.78 <i>Desain Artprint Mascot</i>	99
4.79 <i>Poster “Bagikan Ceritamu”</i>	100
4.80 <i>Poster Nettika</i>	100
4.81 <i>Poster QR Code Nettika</i>	101
4.82 <i>Desain Sticker Whatsapp (10 types)</i>	101
4.83 <i>Contoh aplikasi sticker WA (Light Mode)</i>	102
4.84 <i>Contoh aplikasi sticker WA (Dark Mode)</i>	102
4.85 <i>Desain Brosur Nettika</i>	103
4.86 <i>Screenshot Video Dokumentasi Penyebaran Brosur</i>	103

DAFTAR LAMPIRAN

1. Presensi Bimbingan Tugas Akhir.....	112
2. Transkrip Wawancara 1.....	115
3. Transkrip Wawancara 2.....	120
4. Transkrip Wawancara 3.....	122
5. Transkrip Wawancara 4.....	124
6. Transkrip <i>User Testing 1 (Tightissue Prototype)</i>	126
7. Transkrip <i>User Testing 2 (Tightissue Prototype)</i>	128
8. Transkrip <i>User Testing 1 (Final Prototype)</i>	130
9. Transkrip <i>User Testing 2 (Final Prototype)</i>	133
10. Transkrip <i>User Testing 3 (Final Prototype)</i>	135
11. Transkrip <i>User Testing 4 (Final Prototype)</i>	137
12. Dokumentasi Pameran.....	139
13. <i>Google Analytics Website</i> Nettika.....	142
14. Form Kelengkapan & Kelayakan Sidang Akhir.....	147