

PERANCANGAN *WEBSITE*
MENGENAI *IMPOSTOR SYNDROME* PADA MAHASISWA



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

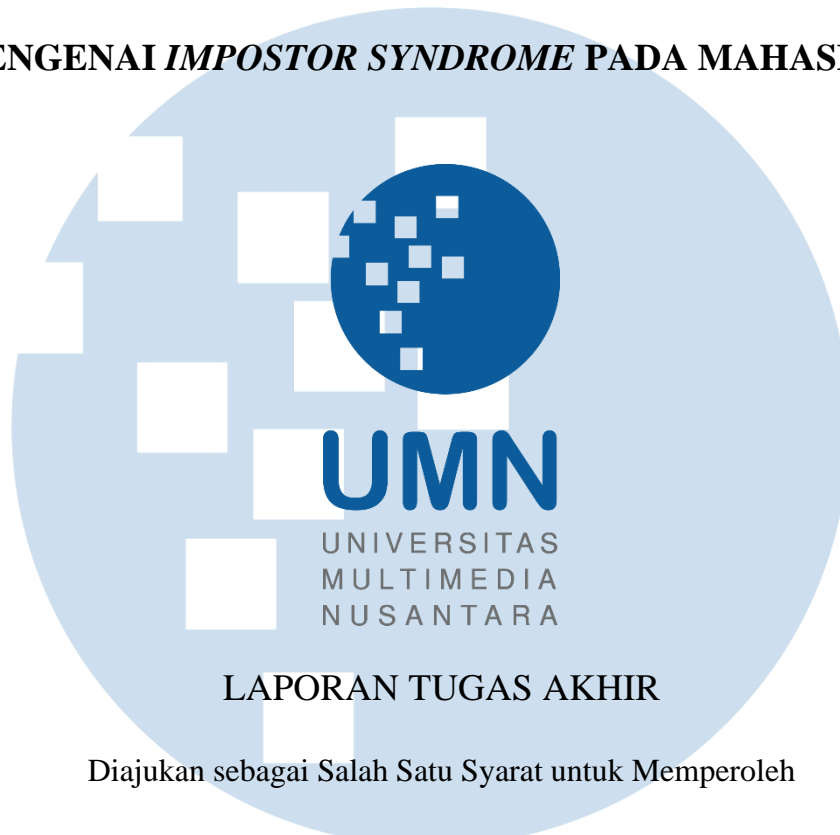
LAPORAN TUGAS AKHIR

Nikita Lavinda

0000033894

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023

PERANCANGAN WEBSITE
MENGENAI IMPOSTOR SYNDROME PADA MAHASISWA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Nikita Lavinda
00000033894

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

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nikita Lavinda

Nomor Induk Mahasiswa : 00000033894

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN WEBSITE

MENGENAI IMPOSTOR SYNDROME PADA MAHASISWA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 21 Desember 2022



(Nikita Lavinda)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE*

MENGENAI *IMPOSTOR SYNDROME* PADA MAHASISWA

Oleh

Nama : Nikita Lavinda

NIM : 00000033894

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 3 Januari 2023


Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang

Penguji

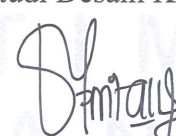

Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/E023959


Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.
0414078202/E025361

Pembimbing


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/E042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nikita Lavinda
NIM : 00000033894
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN *WEBSITE*

MENGENAI *IMPOSTOR SYNDROME* PADA MAHASISWA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 17 Januari 2023

Yang menyatakan,



(Nikita Lavinda)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan *Website* mengenai *Impostor Syndrome* pada Mahasiswa” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) sebagai lulusan dari Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

Topik ini diangkat berdasarkan keresahan pribadi dan orang disekitar penulis. Sebagai mahasiswa yang menjadi masa-masa penting untuk mencari jati diri dan membangun relasi, kondisi *impostor syndrome* ini dapat menjadi faktor penghambat. Kondisi ini juga bisa berdampak pada kesehatan mental mahasiswa serta kemampuan bersosialisasi dan bekerja.

Dalam proses riset dan perancangan tugas akhir ini, penulis mempelajari banyak hal mengenai *impostor syndrome* sekaligus belajar untuk mengenali diri dengan lebih baik. Penulis juga belajar untuk membagi waktu dan bekerja secara efektif.

Selama penyusunan tugas akhir ini, penulis telah dibantu oleh banyak pihak sehingga penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., 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. Adhreza Brahma, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Fiona Valentina Damanik, M.Psi. dan Sonny Tirta Luzanil, M.Psi. selaku narasumber ahli yang telah bersedia untuk diwawancarai dan berbagi informasi.

6. Christopher Lie, Elvira Tania, Maynard Blenda Nurtanto, Angie Audelia Effendy, dan Leonardo selaku narasumber mahasiswa yang telah bersedia untuk diwawancarai dan berbagi informasi.
7. Teman-teman yang telah bersedia untuk mengisi dan menyebarkan kuesioner dalam pencarian data Tugas Akhir.
8. Teman-teman yang telah membantu dalam proses *alpha test*.
9. Teman-teman kelas dan grup Line TA ID DKV yang telah mendukung dan membantu secara materi, fisik, dan mental selama pengerjaan Tugas Akhir.
10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga melalui perancangan *website* ini bisa menjadi media refleksi bagi pembaca dan fenomena *impostor syndrome* di kalangan mahasiswa dapat menurun.

Tangerang, 17 Januari 2023



(Nikita Lavinda)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN WEBSITE

MENGENAI *IMPOSTOR SYNDROME* PADA MAHASISWA

(Nikita Lavinda)

ABSTRAK

Impostor Syndrome atau *Impostor Phenomenon* adalah sebuah fenomena psikologis yang mana menyebabkan seseorang tidak mampu menginternalisasi keberhasilan yang diperoleh. Fenomena ini kerap terjadi di mahasiswa dalam lingkungan perkuliahan yang penuh persaingan. Kondisi ini dapat berdampak negatif bagi mahasiswa yang dapat berdampak pada kehidupan sosial dan kemampuan untuk bekerja jika tidak segera disadari dan ditangani. Sayangnya pengetahuan mahasiswa terhadap kondisi ini masih sangat minim karena media informasi yang tidak efektif dan efisien. Penelitian dilakukan dengan metode campuran; kuesioner, wawancara, studi eksisting, dan studi referensi. Melalui pengumpulan data, didapati bahwa tingkat urgensi fenomena ini sudah tinggi dan media edukasi sebagai salah satu bentuk penanganan yang bisa diberikan. Perancangan *website* dibuat oleh penulis untuk mengedukasi mahasiswa di Indonesia mengenai penyebab, ciri, dampak, hingga penanggulangan dari fenomena *impostor syndrome*.

Kata kunci: *Impostor Syndrome*, fenomena psikologis, media informasi interaktif

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGN OF WEBSITE

ABOUT IMPOSTOR SYNDROME FOR COLLEGE STUDENT

(Nikita Lavinda)

ABSTRACT (English)

Impostor Syndrome or Impostor Phenomenon is a psychological phenomenon which causes a person to be unable to internalize the success obtained. This phenomenon often occurs in students in a competitive lecture environment. This condition can have a negative impact on students which can have an impact on their social life and ability to work if they are not immediately recognized and handled. Unfortunately, students' knowledge of this condition is still very minimal because the information media is not effective and efficient. The research was conducted using mixed methods; questionnaires, interviews, existing studies, and reference studies. Through data collection, it was found that the level of urgency of this phenomenon is already high and media education is one form of handling that can be given. The design of interactive information media was made by the author to educate students in Indonesia about the causes, characteristics, impacts, and prevention of the impostor syndrome phenomenon.

Keywords: *Impostor Syndrome, psychology phenomenon, interactive information media*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
1.5.1 Bagi Penulis	4
1.5.2 Bagi Masyarakat	4
1.5.3 Bagi Universitas	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Desain Komunikasi Visual	6
2.1.1 Elemen Desain	6
2.1.2 Prinsip Desain	10
2.1.3 Warna	17
2.1.4 Grid dan Layout	34
2.1.5 Tipografi	40
2.1.6 Ilustrasi	50
2.2 Media Informasi	61
2.2.1 Media Informasi Digital	62
2.2.2 Media Informasi Digital Interaktif	63

2.2.3	<i>Website</i>	64
2.3	<i>Storytelling</i>	69
2.3.1	Digital Storytelling	70
2.3.2	Interaktivitas dalam Digital Storytelling	70
2.3.3	Struktur Interactive Digital Storytelling	72
2.4	<i>Impostor Syndrome</i>	76
2.4.1	Faktor munculnya Impostor Syndrome	77
2.4.2	Tipe <i>Impostor Syndrome</i>	80
2.4.3	Dampak <i>Impostor Syndrome</i>	83
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		85
3.1	Metodologi Penelitian	85
3.1.1	Metode Kualitatif	85
3.1.2	Metode Kuantitatif	99
3.1.3	Studi Eksisting	106
3.1.4	Studi Referensi	107
3.2	Metodologi Perancangan	110
3.2.1	Human Centered Design	110
3.2.2	<i>Interactive Digital Media Development Process</i>	116
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		120
4.1	Strategi Perancangan	120
4.1.1	<i>Definition dan Inspiration</i>	120
4.1.2	<i>Design dan Ideation</i>	125
4.1.3	<i>Production dan Implementation</i>	160
4.2	Analisis Alpha	160
4.2.1	Analisis Tipografi	161
4.2.2	Metode Visual	163
4.2.3	Metode <i>Flow dan Interactivity</i>	166
4.2.4	Metode Informasi	168
4.2.5	Hasil Perbaikan	170
4.3	Analisis Beta	173
4.3.1	Analisis Desain	174
4.3.2	Analisis Beta Test	192

4.4 Budgeting.....	195
BAB V PENUTUP.....	198
5.1 Simpulan.....	198
5.2 Saran.....	199
DAFTAR PUSTAKA.....	xix
LAMPIRAN.....	xxi



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil test menggunakan IP Scale	101
Tabel 4.1 Tabel Interval	161
Tabel 4.2 Hasil <i>feedback alpha test</i> analisis <i>typography</i>	162
Tabel 4.3 Hasil <i>feedback alpha test</i> analisis visual.....	164
Tabel 4.4 Hasil <i>feedback alpha test</i> analisis <i>flow</i> dan <i>interactivity</i>	166
Tabel 4.5 Hasil <i>feedback alpha test</i> analisis penyampaian informasi.....	168
Tabel 4.6 Tabel <i>budgeting</i>	195



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Garis	7
Gambar 2.2	Bentuk	8
Gambar 2.3	Jenis-jenis bentuk	9
Gambar 2.4	Contoh tekstur visual.....	10
Gambar 2.5	<i>Tengerbird Rice Brochure</i> karya Tharya Gadhvi.....	11
Gambar 2.6	<i>New Beginnings</i> karya Erica Tedesco	12
Gambar 2.7	<i>Crefty Magazine Design Layout</i> karya Delviana Delviana.....	12
Gambar 2.8	<i>Florals</i> karya Helena Olson	13
Gambar 2.9	<i>Inspiration: Where Does It Come from</i> karya Janet Frolich	14
Gambar 2.10	Contoh prinsip ritme dalam karya Ariel Davis	15
Gambar 2.11	Contoh prinsip ritme dalam karya Nayane de Souza Hablitzel	15
Gambar 2.12	<i>Law of Perceptual Organization</i>	17
Gambar 2.13	Perbedaan RGB dan CMYK	18
Gambar 2.14	<i>Hue colors</i>	19
Gambar 2.15	<i>Value colors</i>	19
Gambar 2.16	<i>Saturation colors</i>	20
Gambar 2.17	Penerapan <i>achromatic scheme</i>	21
Gambar 2.18	Penerapan <i>monochromatic scheme</i>	21
Gambar 2.19	Penerapan <i>analogus scheme</i>	22
Gambar 2.20	Penerapan <i>clash scheme</i>	22
Gambar 2.21	Penerapan <i>complementary scheme</i>	23
Gambar 2.22	Penerapan <i>neutral scheme</i>	23
Gambar 2.23	Penerapan <i>complementary scheme</i>	24
Gambar 2.24	Penerapan <i>primary scheme</i>	24
Gambar 2.25	Penerapan <i>secondary scheme</i>	25
Gambar 2.26	Penerapan <i>tertiary scheme</i>	25
Gambar 2.27	Penggunaan warna merah pada ilustrasi	27
Gambar 2.28	Oslo Illustration karya Craftwork Studio	28

Gambar 2.29 Drinkit Juice Bar Brand Identity karya Jahid Hasan	28
Gambar 2.30 Detox Garden karya Léo Alexandre	29
Gambar 2.31 Summer Time karya Vlada Rubaneko	30
Gambar 2.32 Vegetables karya Irene Neyman.....	31
Gambar 2.33 Flamingo karya Shayne Lu	31
Gambar 2.34 Autumn Harvest karya Fábio Lobo	32
Gambar 2.35 Melancholic Ladies karya Lisa Maria.....	33
Gambar 2.36 Synaid Innovation Logo Design karya Outcrowd.....	33
Gambar 2.37 Private banking UI design karya Gleb Kuznetsov.....	34
Gambar 2.38 Komponen grid.....	36
Gambar 2.39 Single Column Grids	37
Gambar 2.40 Two Column Grids	37
Gambar 2.41 Multi Columns Grids.....	38
Gambar 2.42 Modular Grids.....	39
Gambar 2.43 Hierarchical Grids.....	39
Gambar 2.44 Anatomi tipografi	44
Gambar 2.45 Garamond Typeface.....	45
Gambar 2.46 Baskerville Typeface	45
Gambar 2.47 Bodoni Typeface.....	46
Gambar 2.48 Bookman Typeface.....	47
Gambar 2.49 Franklin Gothic Typeface	48
Gambar 2.50 Textura Typeface	48
Gambar 2.51 Brush Script Typeface	49
Gambar 2.52 Wonder Night Typeface	50
Gambar 2.53 Miguel de Cervantes Cortinas oleh Scott McKowen.....	51
Gambar 2.54 A Surreal and Unnervingly Telling Image oleh David Plunkert.....	52
Gambar 2.55 Black Dog oleh levi Pinfold	53
Gambar 2.56 Penggunaan bentuk persegi pada karakter	56
Gambar 2.57 Penggunaan bentuk lingkaran pada karakter.....	57

Gambar 2.58 Penggunaan bentuk segitiga pada karakter	58
Gambar 2.59 <i>Tilts</i> pada desain karakter	59
Gambar 2.60 <i>Flow</i> pada desain karakter	59
Gambar 2.61 <i>Twist</i> pada desain karakter	60
Gambar 2.62 <i>Rhythm</i> pada desain karakter	61
Gambar 2.63 <i>Branching structure</i>	74
Gambar 2.64 <i>Critical story path structure</i>	75
Gambar 3.1 Bukti Wawancara bersama Kak Fiona Valentina Damanik, M. Psi ..	87
Gambar 3.2 Bukti Wawancara bersama Mas Sonny Tirta Luzanil, M. Psi	89
Gambar 3.3 Bukti Wawancara bersama Christopher Lie.....	92
Gambar 3.4 Bukti Wawancara bersama Maynard Blenda Nurtanto.....	94
Gambar 3.5 Bukti Wawancara bersama Elvira Tania.....	96
Gambar 3.6 Bukti Kuesioner <i>online</i>	100
Gambar 3.7 Hasil Kuesioner mengenai familiaritas perasaan	102
Gambar 3.8 Hasil Kuesioner mengenai dampak <i>impostor syndrome</i>	102
Gambar 3.9 Hasil Kuesioner mengenai penyebab <i>impostor syndrome</i>	103
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner mengenai pengetahuan terhadap <i>impostor syndrome</i>	103
Gambar 3.11 Hasil Kuesioner mengenai kebutuhan terhadap informasi <i>impostor syndrome</i>	104
Gambar 3.12 Hasil Kuesioner mengenai media yang digunakan mahasiswa.....	104
Gambar 3.13 Hasil Kuesioner mengenai media yang digunakan mahasiswa.....	105
Gambar 3.14 Tampilan <i>website</i>	107
Gambar 3.15 Tampilan homepage <i>website</i> StandUp	108
Gambar 3.16 Tampilan page edukasi <i>website</i> StandUp.....	108
Gambar 3.17 Tampilan homepage <i>website</i> 16 Personalities.....	109
Gambar 3.18 Halaman page edukasi masing-masing tipe kepribadian	110
Gambar 3.19 Bagan <i>Framework</i>	114
Gambar 3.20 Contoh penggunaan <i>user persona</i>	117
Gambar 3.21 Contoh penggunaan <i>wireframe</i>	117

Gambar 4.1 <i>detail user persona</i>	121
Gambar 4.2 <i>detail User Journey</i> skenario 1.....	123
Gambar 4.3 <i>detail User Journey</i> skenario 2.....	124
Gambar 4.4 <i>detail User Journey</i> skenario 3.....	125
Gambar 4.5 <i>Mind mapping</i>	126
Gambar 4.6 <i>Moodboard Visual</i>	130
Gambar 4.7 Alternatif <i>typeface</i> untuk <i>headline</i>	132
Gambar 4.8 Alternatif <i>typeface</i> untuk <i>body text</i>	133
Gambar 4.9 <i>Typeface pairing</i> Gambar.....	133
Gambar 4.10 <i>Color palette</i>	134
Gambar 4.11 Proses perancangan karakter	135
Gambar 4.12 Proses perancangan <i>environment</i> penerapan pertama.....	136
Gambar 4.13 Proses perancangan <i>environment</i> penerapan kedua	137
Gambar 4.14 Penerapan elemen <i>environment</i>	138
Gambar 4.15 Perancangan ilustrasi.....	138
Gambar 4.16 Penerapan ilustrasi.....	140
Gambar 4.17 Alternatif perancangan logo	141
Gambar 4.18 Finalisasi logo	141
Gambar 4.19 <i>detail flowchart</i>	142
Gambar 4.20 <i>detail Information Architecture</i>	144
Gambar 4.21 sketsa <i>wireframe</i>	146
Gambar 4.22 Perancangan <i>Low Fidelity</i>	147
Gambar 4.23 Perancangan <i>layout landscape</i>	147
Gambar 4.24 Perancangan <i>layout portrait</i>	149
Gambar 4.25 Perancangan <i>layout mobile</i>	151
Gambar 4.26 Perancangan <i>microanimation</i> menggunakan fitur <i>component</i>	152
Gambar 4.27 Penerapan <i>component</i> pada <i>layout</i> utama	153
Gambar 4.28 Penerapan <i>User Flow</i> dalam <i>website</i>	153

Gambar 4.29 Perancangan <i>layout</i> media promosi Instagram Story	155
Gambar 4.30 Perancangan <i>layout</i> media promosi Instagram Feeds	156
Gambar 4.31 <i>Mockup</i> media promosi <i>ads</i>	157
Gambar 4.32 Perancangan desain lanyard	158
Gambar 4.33 Perancangan desain sticker.....	159
Gambar 4.34 <i>Mockup</i> desain sticker pada toilet Universitas Multimedia Nusantara	160
Gambar 4.35 Perbaikan <i>typeface</i> halaman <i>test impostor syndrome</i>	170
Gambar 4.36 Perbaikan <i>button</i> mulai <i>test</i>	171
Gambar 4.37 Penambahan <i>button indicator</i>	171
Gambar 4.38 Perbaikan <i>button scrolling</i> pada <i>sub information</i>	172
Gambar 4.39 Perbaikan <i>hover button</i> pada bagian <i>footer</i>	173
Gambar 4.40 Desain final halaman <i>introduction</i>	174
Gambar 4.41 Desain final halaman <i>homepage</i>	176
Gambar 4.42 Desain final halaman konsultasi.....	178
Gambar 4.43 Desain final halaman ‘Berbagi Cerita’	179
Gambar 4.44 Desain final halaman ‘Tentang Kami’	181
Gambar 4.45 Desain final halaman ‘ <i>Test Impostor Syndrome</i> ’	182
Gambar 4.46 Desain final halaman ‘Berkenalan dengan Impostormu’	184
Gambar 4.47 Desain final halaman <i>sub information</i>	185
Gambar 4.48 Desain final halaman <i>sub information</i> ‘ <i>Reflection Time</i> ’	186
Gambar 4.49 Desain final halaman <i>sub information</i> ‘ <i>Reflection Time</i> ’	187
Gambar 4.50 Desain final <i>Instagram Feeds</i>	188
Gambar 4.51 Desain final <i>Instagram Story</i>	189
Gambar 4.52 Desain final <i>Overlay Youtube</i>	190
Gambar 4.53 Desain final <i>Website Ads</i>	190
Gambar 4.54 Desain final Lanyard	191
Gambar 4.55 Desain final Sticker	191
Gambar 4.56 Bukti wawancara Beta Test.....	193

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Kuesioner	xxi
Lampiran B Hasil Turnitin	xxxix
Lampiran C Wawancara Ahli	xl
Lampiran D Wawancara Mahasiswa	ciii
Lampiran E Alpha Test	cxliv
Lampiran F Wawancara Beta Test	clvii
Lampiran G Hasil Karya Keseluruhan	clxviii
Lampiran H Bukti Bimbingan	clxxiii

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA