

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAI HEWAN
YANG TERANCAM PUNAH DI LAUT**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Caren Tam Xi Qi

0000027145

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

2022

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAI HEWAN
YANG TERANCAM PUNAH DI LAUT**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Caren Tam Xi Qi
0000027145

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Caren Tam Xi Qi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000027145

Program studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

Perancangan Media Interaktif Mengenai Hewan yang Terancam Punah di Laut

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.

Jakarta, 13 Desember 2021



(Caren Tam Xi Qi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAI HEWAN YANG
TERANCAM PUNAH DI LAUT**

Oleh

Nama : Caren Tam Xi Qi
NIM : 00000027145
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 6 Januari 2022
Pukul 16.45 s.d 17.30 dan dinyatakan
LULUS

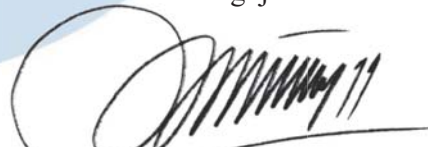
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/E023987

Penguji



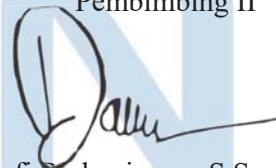
Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/E038953

Pembimbing I



Dr.Sn. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/E023902

Pembimbing II



Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.
0426108108/E023994

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.
0313068301/E023907

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Caren Tam Xi Qi
NIM : 00000027145
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
JenisKarya : *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 MEDIA INTERAKTIF MENGENAI HEWAN YANG TERANCAM PUNAH DI LAUT.**

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.

Jakarta, 13 Desember 2021

Yang menyatakan,



(Caren Tam Xi Qi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir yang berjudul “Perancangan Media Interaktif mengenai Hewan yang Terancam Punah di Laut” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar (S.Ds.) jurusan Desain Komunikasi Visual pada seni dan desain Universitas Multimedia Nusantara. Topik ini dipilih karena penulis sadar akan hewan-hewan laut yang semakin terancam punah akibat perbuatan masyarakat yang kurang peduli terhadap hewan laut.

Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Maulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga dan teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Melalui penulisan proposal ini, penulis memperoleh ilmu dan informasi yang lebih mendalam mengenai hewan yang terancam punah di laut. Selain itu, penulis juga

mampu belajar untuk bekerja secara efektif dan teliti. Penulis berharap dengan menulis proposal ini, pembaca dapat memperoleh pengetahuan baru yang berguna dan turut menjaga hewan lautan.

Jakarta, 13 Desember 2021



(Caren Tam Xi Qi)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGENAI HEWAN YANG TERANCAM PUNAH DI LAUT

Caren Tam Xi Qi

ABSTRAK

Hewan laut dapat terancam punah karena kurang perhatian dari masyarakat. Salah satu cara untuk membantu hewan laut yang terancam punah adalah mempelajari dan mengetahui mengenai hewan-hewan tersebut. Edukasi mengenai hewan laut yang terancam punah perlu diberikan sejak dini khususnya kepada anak-anak. Sayangnya, anak-anak kini kurang mengenali dan tidak mengetahui bahwa ada hewan laut yang terancam punah di Indonesia. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang tak hanya sebagai media pemberi edukasi juga media yang mudah untuk diakses. Maka dari itu, rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana merancang media yang memberikan informasi serta edukasi yang menarik mengenai hewan laut yang terancam punah di Indonesia untuk anak-anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif yaitu wawancara, kuesioner, observasi dan studi referensi. Selama proses penelitian kemudian dikembangkan menjadi media interaktif berupa *website*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media edukasi mengenai hewan laut yang terancam punah di Indonesia untuk anak-anak agar mereka dapat mengenal hewan-hewan laut yang terancam punah.

Kata kunci: Hewan yang terancam punah, Indonesia, Laut, *Website*, Media interaktif

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Designing Interactive Media on Endangered Sea Animals

Caren Tam Xi Qi

ABSTRACT (English)

Marine animals can be threatened with extinction due to lack of attention from the public. One way to help endangered marine animals is to learn and know more about these animals. Education about endangered sea animals should be given from an early age, especially to children. Unfortunately, children these days doesn't recognize and know about endangered sea animals in Indonesia. Therefore, a media is needed that is not only as a medium for providing education, but also media that is easily accessible. Therefore, the problem of this research is how to design media that provides interesting information and education about endangered sea animals in Indonesia for children. This study uses qualitative and quantitative methods, namely interviews, questionnaires, observations and reference studies. During the research process, it was developed into an interactive media in the form of a website. The results of this study are expected to be used as an educational medium about endangered sea animals in Indonesia for children so that they can get to know more about endangered sea animals.

Keywords: *Endangered animal, Indonesia, Sea, Website, Interactive Media*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

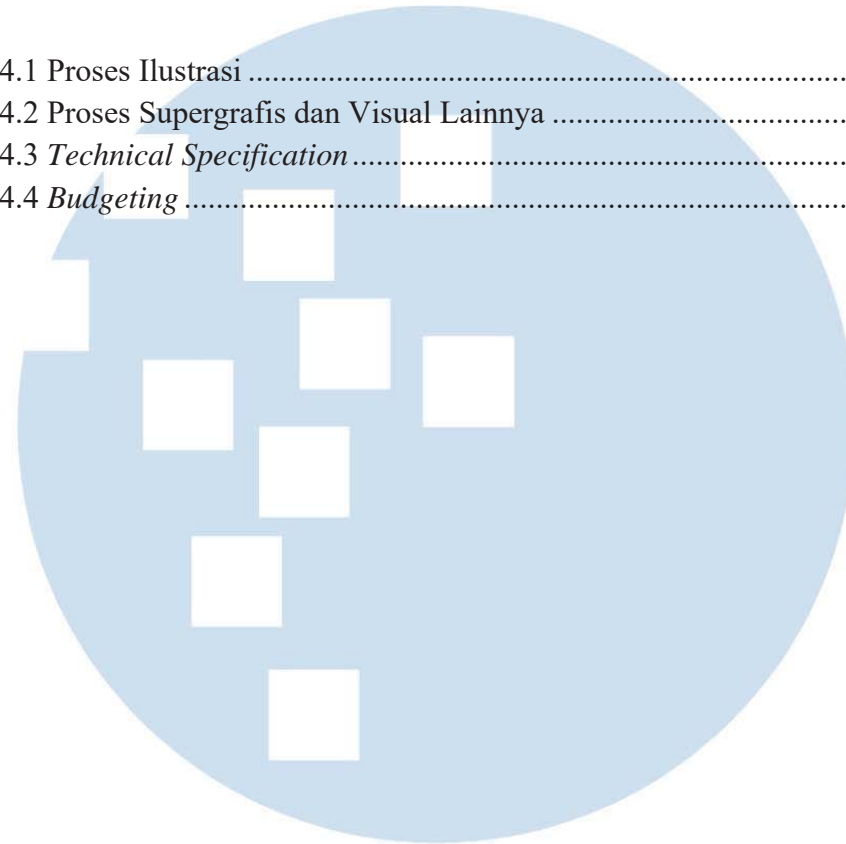
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Interaksi	5
2.2 Media Informasi Interaktif	5
2.2.1 Website	5
2.2.2 Website Development	7
2.3 UI (User interface)	8
2.3.1 Persepsi Desain	10
2.3.2 Desain Dasar UI	18
2.3.2.1 Screens	18
2.3.2.2 Layout dan grid	18
2.3.2.3 Objects	20
2.3.2.4 Colors	20
2.3.2.5 Gradients	26
2.3.2.6 Typography	28

2.3.2.7	<i>Icons</i>	29
2.3.2.8	<i>Buttons</i>	31
2.3.2.9	<i>Cards</i>	31
2.3.2.10	<i>Forms</i>	33
2.3.2.11	<i>Modals and Popups</i>	34
2.3.2.12	<i>Navigation</i>	35
2.3.2.13	<i>Animation</i>	38
2.3.2.14	<i>Photos</i>	40
2.3.2.15	<i>Illustration</i>	40
2.4	<i>UX (User experience)</i>	41
2.4.1	<i>Prinsip UX</i>	41
2.4.2	<i>Mengembangkan UX</i>	42
2.5	<i>Hewan Laut</i>	44
2.5.1	<i>Pelestarian Hewan Laut</i>	44
2.5.2	<i>Hewan Laut yang Terancam Punah di Indonesia</i>	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		53
3.1	Metode Pengumpulan Data	53
3.1.1	Wawancara	53
3.1.2	Kuesioner	58
3.1.3	Observasi	66
3.1.4	Studi Referensi	71
3.1.4.1	<i>National Geographic Kids</i>	71
3.1.4.2	<i>Faeries</i>	71
3.1.4.3	<i>Kids Maple From Canada</i>	71
3.2	Metode Perancangan	74
3.2.1	<i>Project plan</i>	74
3.2.2	<i>Creative brief</i>	74
3.2.3	<i>Site structure</i>	75
3.2.4	<i>Content outline</i>	75
3.2.5	<i>Conceptual design</i>	75
3.2.6	<i>Visual design development</i>	75
3.2.7	<i>Technical specs</i>	75

3.2.8	<i>Prototype</i>	75
3.2.9	<i>Technology</i>	76
3.2.10	<i>Implementation</i>	76
BAB IV	STRATEGI & ANALISIS PERANCANGAN	77
4.1	Strategi Perancangan	77
4.1.1	<i>Project plan</i>	77
4.1.2	<i>Creative brief</i>	78
4.1.3	<i>Site structure</i>	79
4.1.4	<i>Content outline</i>	81
4.1.5	<i>Conceptual design</i>	83
4.1.6	<i>Visual design Development</i>	90
4.1.7	<i>Technical specs</i>	105
4.1.8	<i>Prototype</i>	106
4.1.9	<i>Technology</i>	106
4.1.10	<i>Implementation</i>	106
4.2	Analisis Alpha	107
4.2.1	Analisis Visual	107
4.2.2	Analisis Navigasi	108
4.2.3	Analisis Konten	108
4.2.4	Analisis Interaktivitas	109
4.2.5	Hasil Perbaikan	109
4.3	Analisis Beta	112
4.3.1.	Analisis Desain	112
4.3.2.	Analisis Beta Test	121
4.4	Budgeting	123
BAB V	PENUTUP	124
5.1	Simpulan	124
5.2	Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Proses Ilustrasi	94
Tabel 4.2 Proses Supergrafis dan Visual Lainnya	102
Tabel 4.3 <i>Technical Specification</i>	106
Tabel 4.4 <i>Budgeting</i>	123



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

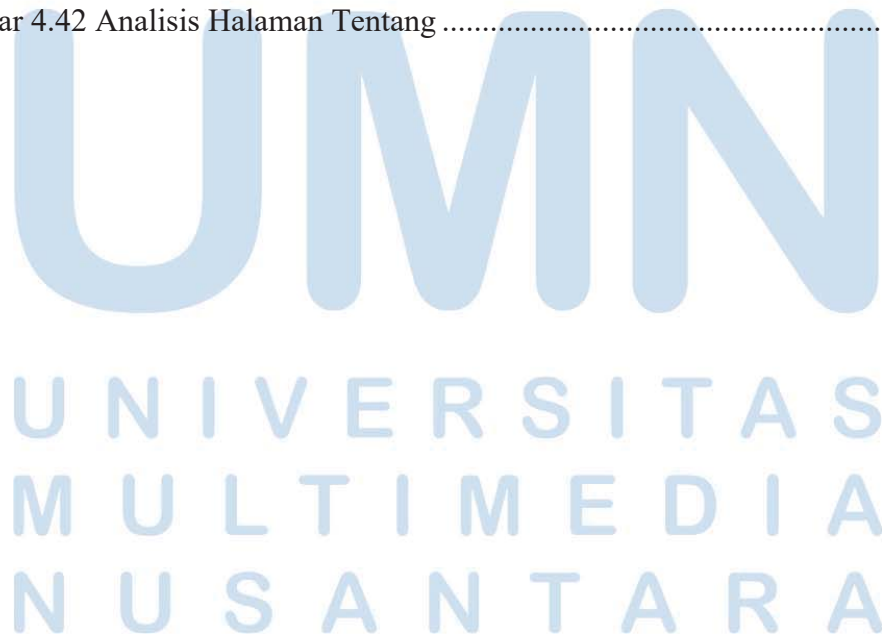
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>UI/UX</i>	9
Gambar 2.2 Contoh <i>Proximity</i>	10
Gambar 2.3 Contoh Penggunaan <i>Proximity</i> untuk Menatur Konten	11
Gambar 2.4 Contoh <i>Similarity</i>	11
Gambar 2.5 Contoh Penggunaan <i>Similarity</i>	12
Gambar 2.6 Contoh <i>Closure</i>	12
Gambar 2.7 Contoh Hasil <i>Closure</i>	13
Gambar 2.8 Contoh <i>Symmetry</i>	13
Gambar 2.9 Contoh Penggunaan <i>Symmetry</i>	13
Gambar 2.10 Contoh <i>Continuity</i>	14
Gambar 2.11 Contoh Penggunaan <i>Continuity</i>	14
Gambar 2.12 Contoh <i>Common Fate</i>	15
Gambar 2.13 Contoh Penggunaan <i>Common Fate</i>	15
Gambar 2.14 Contoh Banyak Pilihan Informasi	16
Gambar 2.15 Contoh Penggunaan <i>Figure</i> dan <i>Background</i>	16
Gambar 2.16 Contoh Gambar <i>Aesthetic Usability Effect</i>	17
Gambar 2.17 Contoh <i>Serial Position</i>	17
Gambar 2.18 Contoh <i>Isolation Effect</i>	17
Gambar 2.19 Ukuran Populer untuk Setiap <i>Platform</i>	18
Gambar 2.20 <i>F-Pattern</i>	19
Gambar 2.21 <i>Z-Pattern</i>	20
Gambar 2.22 Contoh Penggunaan Kontras Warna	21
Gambar 2.23 Warna Monokromatik	21
Gambar 2.24 Warna Analogus Pada Roda Warna	22
Gambar 2.25 Warna Analogus	22
Gambar 2.26 Warna Komplementer Pada Roda Warna	22
Gambar 2.27 Warna Komplementer	23
Gambar 2.28 Warna Tradik Pada Roda Warna	23
Gambar 2.29 Warna Triadik	23
Gambar 2.30 Warna Bias Komplementer pada Roda Warna	24
Gambar 2.31 Warna Bias Komplementer	24
Gambar 2.32 Warna Rectangular pada Roda Warna	25
Gambar 2.33 Warna Bias Komplementer	25
Gambar 2.34 Warna <i>Square</i> pada Roda Warna	25
Gambar 2.35 Warna <i>Square</i>	26
Gambar 2.36 Contoh Gradien Linear	26
Gambar 2.37 Contoh Gradien Radial	27
Gambar 2.38 Contoh Gradien Angular	27

Gambar 2.39 Contoh Font <i>Sans Serif</i>	28
Gambar 2.40 Contoh Font <i>Serif</i>	28
Gambar 2.41 Contoh <i>Level Of Detail</i>	29
Gambar 2.42 Contoh <i>Fill Vs Outline</i>	30
Gambar 2.43 Contoh <i>Roundness</i>	30
Gambar 2.44 Contoh <i>Weight</i>	31
Gambar 2.45 Elemen-Elemen Pada <i>Button</i>	31
Gambar 2.46 Contoh Kartu Horizontal.....	32
Gambar 2.47 Contoh Kartu Vertikal.....	32
Gambar 2.48 Contoh Kartu <i>Stack</i>	33
Gambar 2.49 Contoh Kartu <i>Grid</i>	33
Gambar 2.50 Contoh <i>Forms</i>	34
Gambar 2.51 Contoh <i>Popup</i>	35
Gambar 2.52 Contoh <i>Lightbox</i>	35
Gambar 2.53 Contoh Navigasi <i>Visible</i>	36
Gambar 2.54 Contoh Navigasi <i>Hidden</i>	36
Gambar 2.55 Contoh Navigasi <i>Conteksual</i>	37
Gambar 2.56 Contoh <i>Tab Bar</i>	37
Gambar 2.57 Contoh Teks <i>Tab</i>	38
Gambar 2.58 Contoh Animasi.....	38
Gambar 2.59 Contoh <i>Progress Bar</i>	39
Gambar 2.60 Contoh <i>Microinteractions</i>	39
Gambar 2.61 Contoh Gaya Ilustrasi.....	40
Gambar 2.62 Contoh Penggunaan Ilustrasi Pada Produk	40
Gambar 2.63 Diagram <i>User Experience</i>	41
Gambar 2.64 Dugong	47
Gambar 2.65 Penyu.....	47
Gambar 2.66 Pari Manta	48
Gambar 2.67 Terubuk	49
Gambar 2.68 Paus Biru	49
Gambar 2.69 Kuda Laut.....	50
Gambar 2.70 Capungan Ambon.....	51
Gambar 2.71 Hiu Gergaji.....	51
Gambar 2.72 Ikan Napoleon.....	52
Gambar 3.1 Wawancara Dengan Anita Restu.....	54
Gambar 3.2 Wawancara Dengan Afif Bimantara	55
Gambar 3.3 Wawancara Dengan Caroline Suwandi.....	57
Gambar 3.4 Hasil Kuesioner 1	59
Gambar 3.5 Hasil Kuesioner 2	59
Gambar 3.6 Hasil Kuesioner 3	60

Gambar 3.7 Hasil Kuesioner 4	60
Gambar 3.8 Hasil Kuesioner 5	61
Gambar 3.9 Hasil Kuesioner 6	61
Gambar 3.10 Hasil Kuesioner 7	62
Gambar 3.11 Hasil Kuesioner 8	62
Gambar 3.12 Hasil Kuesioner 9	62
Gambar 3.13 Hasil Kuesioner 10	63
Gambar 3.14 Hasil Kuesioner 11	63
Gambar 3.15 Hasil Kuesioner 12	63
Gambar 3.16 Hasil Kuesioner 13	64
Gambar 3.17 Hasil Kuesioner 14	64
Gambar 3.18 Hasil Kuesioner 15	65
Gambar 3.19 Hasil Kuesioner 16	66
Gambar 3.20 Hasil Observasi 1	67
Gambar 3.21 Hasil Observasi 2	67
Gambar 3.22 Hasil Observasi 3	68
Gambar 3.23 <i>Website A-Z Animals</i>	68
Gambar 3.24 <i>Website Animal fact guide</i>	69
Gambar 3.25 <i>Website Ocean Today</i>	69
Gambar 3.26 <i>Website National Geographic Kids</i>	70
Gambar 3.27 Halaman <i>National Geographic Kids</i>	71
Gambar 3.28 <i>Website Faeries</i>	72
Gambar 3.29 <i>Website Maple From Canada</i>	73
Gambar 4.1 <i>Screenshot Creative Brief</i>	78
Gambar 4.2 <i>Persona 1</i>	79
Gambar 4.3 <i>Persona 2</i>	79
Gambar 4.4 <i>Information Architecture</i>	80
Gambar 4.5 <i>Mind Map</i>	82
Gambar 4.6 <i>Moodboard</i>	83
Gambar 4.7 <i>Color Pallete</i>	85
Gambar 4.8 <i>Gradien Biru</i>	85
Gambar 4.9 <i>Font Baloo 2</i>	86
Gambar 4.10 <i>Font Weight Baloo 2</i>	86
Gambar 4.11 <i>Font Bellota Bold Italic</i>	87
Gambar 4.12 <i>Sketsa Low Fidelity</i>	89
Gambar 4.13 <i>Grid</i>	90
Gambar 4.14 <i>Low Fidelity</i>	90
Gambar 4.15 <i>Low Fidelity dengan Grid</i>	91
Gambar 4.16 <i>Sketsa Logo</i>	92
Gambar 4.17 <i>Sketsa Digital Logo</i>	92

Gambar 4.18 Revisi Logo	93
Gambar 4.19 Hasil Logo	93
Gambar 4.20 Hasil Ilustrasi Hewan	98
Gambar 4.21 Hasil Ilustrasi Aktivitas	98
Gambar 4.22 Hasil Ilustrasi Sampah.....	99
Gambar 4.23 Hasil Icon	100
Gambar 4.24 Sharp vs Smooth Corner	100
Gambar 4.25 Hasil <i>Button</i>	101
Gambar 4.26 Contoh <i>Rounded Edges</i> pada Gambar.....	103
Gambar 4.27 Hasil <i>High Fidelity</i>	104
Gambar 4.28 Proses <i>Prototyping</i>	105
Gambar 4.29 <i>Mockup</i>	107
Gambar 4.30 Hasil Iterasi 1	110
Gambar 4.31 Hasil Iterasi 2	110
Gambar 4.32 Hasil Iterasi 3	111
Gambar 4.33 Hasil Iterasi 4	111
Gambar 4.34 Hasil Iterasi 5	112
Gambar 4.35 Analisis <i>Loading Page</i>	113
Gambar 4.36 Analisis Halaman Beranda	115
Gambar 4.37 Analisis Halaman Pilih Hewan	116
Gambar 4.38 Analisis Halaman Informasi Hewan	117
Gambar 4.39 Analisis Halaman Aktivitas 1.....	118
Gambar 4.40 Analisis Halaman Aktivitas 2.....	119
Gambar 4.41 Analisis Halaman Berita.....	120
Gambar 4.42 Analisis Halaman Tentang	121



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Transkrip Wawancara.....	xvi
Lampiran B Hasil Kuesioner AlphaTest.....	xviii
Lampiran C Hasil Kuesioner Beta Test.....	xliii
Lampiran D Lembar Bimbingan.....	lii
Lampiran E Hasil Turnitin.....	lvi
Lampiran F Surat Perizinan Wawancara.....	lix



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA