

**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI
PENCEGAHAN KANKER GETAH BENING BAGI PEMUDA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Pierre Dharmokusumo Takaendengan

00000032924

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

**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI
PENCEGAHAN KANKER GETAH BENING BAGI PEMUDA**



LAPORAN SKRIPSI

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

Pierre Dharmokusumo Takaendengan

00000032924

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

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Pierre Dharmokusumo Takaendengan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000032924

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI PENCEGAHAN KANKER GETAH BENING BAGI PEMUDA

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, 13 Juni 2022



Pierre Dharmokusumo Takaendengan

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

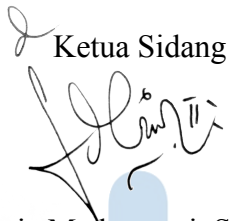
Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI PENCEGAHAN KANKER
GETAH BENING BAGI PEMUDA**

Oleh

Nama : Pierre Dharmokusumo Takaendengan
NIM : 00000032924
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 13 Juni 2022
Pukul 09.45 s/d 10.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/E068502

Penguji



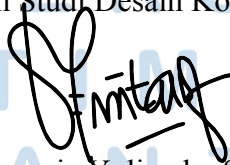
Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/E023902

Pembimbing



Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ E071277

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
03311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Pierre Dharmokusumo Takaendengan

NIM : 00000032924

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 PENCEGAHAN KANKER GETAH BENING BAGI PEMUDA

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, 27 Juni 2022

Yang menyatakan,



Pierre Dharmokusumo Takaendengan

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, keluarga penulis, dosen pembimbing, serta teman-teman penulis yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir berjudul “Perancangan Website mengenai Pencegahan Kanker Getah Bening pada Pemuda” sebagai salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan dan informasi mengenai gejala serta pencegahan kanker getah bening di Indonesia.

Kanker getah bening merupakan salah satu jenis kanker darah yang cukup umum dijumpai. Kanker jenis ini, seperti kanker pada umumnya dapat menyerang berbagai usia mulai dari usia muda dan juga usia lanjut usia. Sayangnya, masyarakat Indonesia belum aktif melakukan pencegahan dan deteksi penyakit ini dilihat dari jumlah kenaikan jumlah kasus dan juga kematian.

Hal ini mendorong penulis untuk membuat sebuah perancangan media informasi yang ditujukan untuk mencegah dan juga memberikan informasi secara khusus mengenai limfoma atau kanker getah bening. Oleh karena itu penulis melangsungkan riset dan juga penelitian sehingga terbentuklah perancangan *website* mengenai pencegahan kanker getah bening bagi pemuda. Hal ini diperlukan agar faktor dari kanker getah bening diketahui oleh pemuda sehingga dapat mencegah dan mengurangi resiko terkena kanker di masa depan.

Penulis juga mengucapkan terima kasih secara khusus 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. Frindhinia Medyasepti S.Sn., M.Sc., selaku Koordinator Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

5. Cennywati S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesaikannya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman yang telah bersama dan memberikan dukungan moral dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi pembaca sebagai suatu referensi dalam pembuatan perancangan media informasi mengenai kanker getah bening. Penulis dengan sadar juga menyadari bahwa dalam perancangan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis meminta maaf apabila terjadi kesalahan dalam penyusunan serta kata perancangan penelitian ini.

Tangerang, 27 Juni 2022



Pierre Dharmokusumo/Takaendengan

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI PENCEGAHAN KANKER GETAH BENING BAGI PEMUDA

Pierre Dharmokusumo Takaendengan

ABSTRAK

Kanker getah bening adalah salah satu jenis yang menyebabkan terjadinya mutasi sel-sel yang terdapat di saluran getah bening dan hingga saat ini, penyebabnya masih belum dapat diketahui. Berdasarkan data dari Globocan 2018, pada tahun 2013-2018 terdapat sekitar 35.490 orang Indonesia yang didagnosa mengidap Limfoma dan dari jumlah tersebut, sekitar 7.565 orang meninggal dunia. Sayangnya, masyarakat Indonesia belum aktif untuk melakukan deteksi dan pencegahan Limfoma lebih awal dikarenakan pengetahuan mengenai gejala-gejala Limfoma yang masih minim. Hal ini dibuktikan melalui kuesioner yang penulis sebar dimana mayoritas merasa bahwa gejala-gejala tersebut merupakan gejala umum dan dapat disalahartikan. Kesadaran akan gejala-gejala diperlukan mengingat jumlah kanker ini meningkat di Indonesia. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk merancang media informasi berupa *website* mengenai kanker limfoma kepada para masyarakat berusia 18-29 tahun. Diharapkan melalui media informasi yang akan dirancang, masyarakat dapat menyadari pentingnya deteksi penyakit Limfoma untuk mencegah mengembangkann penyakit ini saat usia lanjut.

Kata kunci: Kanker Getah Bening, Media Informasi, Pemuda, *Website*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

WEBSITE DESIGN FOR LYMPH CANCER PREVENTION

AMONG YOUTH

Pierre Dharmokusumo Takaendengan

ABSTRACT (English)

Lymph cancer is one type that causes mutations in the cells found in the lymph channels and until now, the cause is still unknown. Based on data from Globocan 2018, in 2013-2018 there were around 35,490 Indonesians diagnosed with Lymphoma and of that number, around 7,565 people died. Unfortunately, the Indonesian people have not been active in carrying out early detection and prevention of lymphoma because knowledge about the symptoms of it are still low. This is proven through the questionnaires that were distributed where the majority felt that these symptoms were general symptoms and could be misinterpreted. Awareness of the symptoms is needed considering the number of these cancers is increasing in Indonesia. Based on these problems, the authors are interested in designing a website as an information media about lymphoma cancer for people aged 18-29 years. It is hoped that through the information media that will be designed, the public can realize the importance of detecting lymphoma to prevent the development of this disease in old age.

Keywords: *Information Media, Lymph Cancer, Website, Youth*

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	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain.....	6
2.1.1 Elemen Desain.....	6
2.1.2 Prinsip Desain	12
2.1.3 Layout dan Grid.....	18
2.1.4 Tipografi	23
2.2 Ilustrasi.....	27
2.2.1 Peran Ilustrasi.....	27
2.2.2 Gaya Ilustrasi.....	33
2.3 Media Informasi	39
2.3.1 Internet	40
2.3.2 Buku.....	41
2.3.3 Koran	43
2.3.4 Majalah.....	43
2.3.5 Rekaman.....	44

2.3.6	Radio	45
2.3.7	Film	45
2.3.8	Televisi	45
2.3.9	Video Game	46
2.4	Website	47
2.4.1	Desain Website	48
2.4.2	Gambar Website	50
2.4.3	Mobile Website	52
2.4.4	User Persona	53
2.5	User Interface	53
2.5.1	Tahap Perancangan UI.....	54
2.6	User Experience	55
2.6.1	Komponen UX	55
2.6.2	Honeycomb UX	56
2.7	Kanker Getah Bening.....	58
2.7.1	Sistem Limfatik.....	59
2.7.2	Limfoma <i>Hodgkin</i>	63
2.7.3	Limfoma <i>Non-Hodgkin</i>	67
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		74
3.1	Metodologi Penelitian.....	74
3.1.1	Metode Kualitatif.....	74
3.1.2	Metode Kuantitatif	92
3.2	Metode Perancangan.....	100
3.2.1.	Tahap Penelitian.....	100
BAB IV ANALISIS		102
4.1	Strategi Perancangan	102
4.1.1	<i>Inspiration</i>	102
4.1.2	<i>Ideation</i>	108
4.1.3	<i>Implementation</i>	133
4.2	Analisis Alpha	134
4.2.1	Analisis Visual	135
4.2.2	Analisis Interface dan Interaktifitas	138

4.2.3	Analisa Fitur berdasarkan Skenario Keseluruhan	140
4.2.4	Hasil Perbaikan	146
4.3	Analisis Beta	149
4.3.1	Analisis Visual	150
4.3.2	Analisis Beta Tes Visual	160
4.3.3	Analisis Beta Test Interaktivitas dan Skenario	162
4.3.4	Kesimpulan Beta Test	166
4.4	Budgeting	167
BAB V	PENUTUP	169
5.1	Simpulan	169
5.2	Saran	170
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN A	xxii
LAMPIRAN B	xxiv
LAMPIRAN C	xxxv
LAMPIRAN D	xli
LAMPIRAN E	xlvii
LAMPIRAN F	liii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT Buku <i>Introduction to Lymphoma</i>	81
Tabel 3.2 Analisa SWOT Aplikasi <i>Focus on Lymphoma</i>	83
Tabel 3.3 Analisa perbandingan Buku <i>Introduction to Lymphomas</i> dan Aplikasi <i>Focusing on Lymphoma</i>	84
Tabel 3.4 Analisa SWOT <i>website</i> Halodoc.....	88
Tabel 3.5 Analisa SWOT Aplikasi Discord.....	91
Tabel 4.1 Penilaian Skala Likert	134
Tabel 4.2 Penilaian Visual <i>Website</i>	135
Tabel 4.3 Penilaian <i>Interface</i> dan Interaktivitas	138
Tabel 4.4 Penilan Skenario	140
Tabel 4.5 Tabel Efektifitas <i>Website</i>	143
Tabel 4.6 Persepsi Visual <i>Website</i>	161
Tabel 4.7 Persepsi Interaktifitas <i>Website</i>	162
Tabel 4.8 <i>Budget</i> pembuatan <i>Website</i>	167

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh penerapan garis dalam desain grafis.....	7
Gambar 2.2 Penerapan bentuk dalam desain grafis	8
Gambar 2.3 Warna <i>Additive</i> dan <i>Subtractive</i>	9
Gambar 2.4 Penerapan warna dalam desain	10
Gambar 2.5 Tekstur Taktil (kiri) dan Tekstur visual.....	11
Gambar 2.6 Penerapan Tekstur pada desain grafis	11
Gambar 2.7 Contoh Format dalam desain	12
Gambar 2.8 Penerapan keseimbangan Simetri	13
Gambar 2.9 Penerapan keseimbangan Asimetri	14
Gambar 2.10 Penerapan Keseimbangan Radial.....	14
Gambar 2.11 Jenis-jenis Penekanan.....	15
Gambar 2.12 Contoh Hukum organisasi perseptual	18
Gambar 2.13 Anatomi Grid.....	20
Gambar 2.14 <i>Single-Collumn Grid</i>	21
Gambar 2.15 <i>Multi-Collumn Grid</i>	22
Gambar 2.16 <i>Modular Grid</i>	22
Gambar 2.17 Anatomi Huruf	23
Gambar 2.18 Klasifikasi dan contoh Huruf	26
Gambar 2.19 Contoh Ilustrasi Instruksi	27
Gambar 2.20 Contoh Ilustrasi Komentar	30
Gambar 2.21 Ilustrasi Alkitab	31
Gambar 2.22 Ilustrasi Laurence Whiteley	32
Gambar 2.23 Perangko Hungaria.....	33
Gambar 2.24 Ilustrasi Brad Holland	34
Gambar 2.25 Ilustrasi Diagram	35
Gambar 2.26 Ilustrasi David Lesh	36
Gambar 2.27 Ilustrasi John Fox	37
Gambar 2.28 Ilustrasi Jonathan Burton.....	37
Gambar 2.29 Ilustrasi John Aggs.....	39
Gambar 2.30 <i>Wireframe Diagrams</i>	48
Gambar 2.31 <i>Site Diagrams</i>	49
Gambar 2.32 <i>Storyboards</i>	49
Gambar 2.33 Resolusi Gambar	52
Gambar 2.34 Resolusi Layar.....	52
Gambar 2.35 <i>UX Honeycomb</i>	57
Gambar 2.36 Sistem Limfatik.....	59
Gambar 2.37 Sumsum tulang	60
Gambar 2.38 Timus.....	60
Gambar 2.39 Kelenjar getah Bening.....	61
Gambar 2.40 Limpa	62
Gambar 3.1 Wawancara dengan dr. Albertus	75

Gambar 3.2 Wawancara dengan Ibu Trisnawati	77
Gambar 3.3 Wawancara dengan dr. Inolyn Panjaitan.....	79
Gambar 3.4 Buku <i>Introduction to Lymphoma</i>	81
Gambar 3.5 Tampilan Aplikasi <i>Focus on Lymphoma</i>	82
Gambar 3.6 Tampilan <i>Website Halodoc</i>	86
Gambar 3.7 Tampilan Artikel Informasi <i>Website Halodoc</i>	87
Gambar 3.8 Tampilan layanan Konsultasi Dokter Halodoc	87
Gambar 3.9 Ilustrasi Aplikasi Discord.....	89
Gambar 3.10 Tampilan pengaplikasi Ilustrasi dan UI pada Discord	90
Gambar 3.11 Tampilan Layanan Panggilan Discord	91
Gambar 3.12 Usia Responden.....	93
Gambar 3.13 Domisili Responden	94
Gambar 3.14 Pengetahuan Gejala Kanker Getah Bening	95
Gambar 3.15 Pemahaman Kanker Getah Bening	95
Gambar 3.16 <i>Pie Chart</i> Pengecekan Kanker sedari Dini.....	96
Gambar 3.17 Kesadaran pemuda mengenai penyakit Limfoma	96
Gambar 3.18 Media Sosial yang sering Digunakan.....	97
Gambar 3.19 Preferensi gaya Visual.....	97
Gambar 3.20 Usia Responden Kuesioner kedua.....	98
Gambar 3.21 Jenis kelamin responden (Kiri) dan Domisili Responden (Kanan). 98	
Gambar 3.22 Gadget yang dimiliki (atas) dan media informasi yang digunakan untuk mencari informasi kesehatan (bawah).....	99
Gambar 3.23 Waktu yang dihabiskan untuk mengakses internet melalui gadget. 99	
Gambar 4.1 <i>Frame your Design Challenge</i>	103
Gambar 4.2 Persona pengguna <i>Extreme</i>	105
Gambar 4.3 Persona pengguna <i>Mainstream</i>	106
Gambar 4.4 <i>User Journey Map</i> tanpa media	107
Gambar 4.5 <i>User Journey Map</i>	108
Gambar 4.6 <i>Mindmap</i> rancangan penulis.....	109
Gambar 4.7 <i>Moodboard</i>	112
Gambar 4.8 <i>Sitemap Diagram</i>	113
Gambar 4.9 Iterasi <i>Typeface</i>	115
Gambar 4.10 Lora	115
Gambar 4.11 Poppins	116
Gambar 4.12 Palet warna <i>Website</i>	117
Gambar 4.13 Sketsa Pembuatan Logo	118
Gambar 4.14 Perancangn logo menggunakan <i>golden ratio</i>	119
Gambar 4.15 Konfigurasi Logo	119
Gambar 4.16 Perancangan Ikon menggunakan <i>golden ratio</i>	120
Gambar 4.17 Alternatif warna ikon	120
Gambar 4.18 Referensi Ilustrasi.....	121
Gambar 4.19 Sketsa Ilustrasi.....	122
Gambar 4.20 Keseluruhan Ilustrasi.....	122

Gambar 4.21 <i>Grid Website</i>	123
Gambar 4.22 <i>Layout Low Fidelity Website</i>	124
Gambar 4.23 <i>Low Fidelity Wireframe</i>	125
Gambar 4.24 <i>High Fidelity Wireframe</i>	125
Gambar 4.25 <i>High Fidelity Website</i>	126
Gambar 4.26 <i>Grid Website</i>	127
Gambar 4.27 Tampilan <i>Mobile Website</i>	128
Gambar 4.28 Tampilan Grid Instagram	129
Gambar 4.29 Tampilan posting Instagram.....	130
Gambar 4.30 Tampilan Grid <i>Web Banner</i>	131
Gambar 4.31 Tampilan <i>Web Banner</i>	131
Gambar 4.32 <i>Wireframing Website</i> di aplikasi Figma.....	132
Gambar 4.33 <i>Input</i> terbuka Visual <i>Website</i>	137
Gambar 4.34 <i>Input</i> terbuka interaktifitas <i>website</i>	139
Gambar 4.35 <i>Feedback</i> terbuka Skenario 1	141
Gambar 4.36 <i>Feedback</i> Skenario 2	142
Gambar 4.37 <i>Feedback</i> Skenario 3	142
Gambar 4.38 <i>Feedback</i> terbuka Skenario 4	143
Gambar 4.39 Masukan terbuka mengenai Fitur <i>Website</i>	144
Gambar 4.40 Hal yang disukai dari <i>website</i>	145
Gambar 4.41 Hal yang tidak disukai dari <i>website</i>	145
Gambar 4.42 Perubahan Halaman Informasi sebelum (kiri) dan sesudah (kanan)	146
Gambar 4.43 Perubahan <i>side navigation</i> sebelum (kiri) dan sesudah (kanan) ...	147
Gambar 4.44 Perubahan tombol saat <i>hovering</i>	147
Gambar 4.45 Halaman Deteksi Gejala.....	148
Gambar 4.46 Halaman Pencatatan gejala.....	149
Gambar 4.47 <i>Beta Test</i>	150
Gambar 4.48 Ilustrasi <i>Website</i>	151
Gambar 4.49 Halaman <i>Homepage</i>	152
Gambar 4.50 Analisa <i>layout</i> Halaman Informasi.....	153
Gambar 4.51 Analisa <i>layout</i> Halaman Informasi 2.....	154
Gambar 4.52 Analisa <i>layout</i> Halaman Catatan Gejala	155
Gambar 4.53 Analisa <i>layout</i> Halaman Masukan Gejala	156
Gambar 4.54 Analisa <i>layout</i> Halaman Forum.....	157
Gambar 4.55 Analisa <i>layout</i> Pop-up Forum	158
Gambar 4.56 Analisa <i>layout</i> Halaman Artikel.....	159
Gambar 4.57 Analisa <i>layout</i> Halaman Artikel 2	159
Gambar 4.58 <i>Feedback</i> Skenario Pertama	163
Gambar 4.59 <i>Feedback</i> Skenario Kedua.....	164
Gambar 4.60 <i>Feedback</i> Skenario Ketiga	164
Gambar 4.61 <i>Feedback</i> Skenario Keempat.....	165
Gambar 4.62 <i>Feedback</i> Skenario Kelima	165

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xxii
Lampiran B Transkrip Wawancara.....	xxiv
Lampiran C Hasil Kuesioner.....	xxxv
Lampiran D Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xli
Lampiran E Hasil Kuesioner <i>Beta Test</i>	xlviii
Lampiran F Hasil <i>Turnitin</i>	liiii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA