

**PERANCANGAN *WEBSITE* KAMPANYE INTERAKTIF
MENGENAI PENGELOLAAN SAMPAH DI KAWASAN
TAMAN WISATA ALAM HUTAN MANGROVE ANGKE
KAPUK**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Angeline Selly Aurelya

00000034027

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* KAMPANYE INTERAKTIF
MENGENAI PENGELOLAAN SAMPAH DI KAWASAN
TAMAN WISATA ALAM HUTAN MANGROVE ANGKE
KAPUK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Angeline Selly Aurelya

0000034027

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Angeline Selly Aurelya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034027

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan Judul:

**PERANCANGAN *WEBSITE* KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI
PENGELOLAAN SAMPAH DI KAWASAN TAMAN WISATA ALAM
HUTAN MANGROVE ANGKE KAPUK**

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, 9 Januari 2023



Angeline Selly Aurelya

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul :

**PERANCANGAN *WEBSITE* KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI
PENGELOLAAN SAMPAH DI KAWASAN TAMAN WISATA ALAM
HUTAN MANGROVE ANGKE KAPUK**


Oleh

Nama : Angeline Selly Aurelya
NIM : 00000034027
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 5 Januari 2023
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


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


Penguji


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/E034812

Pembimbing


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

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 : Angeline Selly Aurelya
NIM : 00000034027
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : 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* KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI PENGELOLAAN SAMPAH DI KAWASAN TAMAN WISATA ALAM HUTAN MANGROVE ANGKE KAPUK

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, 9 Januari 2023

Yang menyatakan,


Angeline Selly Aurelya

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat ramhmat dan perlingungannya, laporan dengan judul “Perancangan Media Interaktif Berbasis Gamifikasi Mengenai Pengelolaan Sampah untuk Kawasan Taman Wisata Alam Hutan Mangrove Angke Kapuk” dapat terselesaikan dengan baik.

Topik yang penulis angkat berasal dari pengalaman dan observasi pribadi dimana adanya masalah mengenai keberadaan sampah pada taman konservasi Taman Wisata Alam Hutan Mangrove di Angke Kapuk. Oleh karena itu, penulis merancang media yang bisa mengajak masyarakat untuk memulai kebiasaan membuang sampah di tempatnya dan peduli pada keberadaan sampah.

Penulis berharap melalui media ini bisa membangun kepedulian masyarakat dan bisa memberikan edukasi yang sesuai sebagai solusi untuk permasalahan sampah. Selain itu, penulis juga berharap media ini bisa membantu melestarikan ekosistem hutan mangrove di Jakarta.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mewujudkan pelaksanaan tugas akhir dengan bantuan serta dukungan :

1. Dr. Ninok Leksono MA, 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 Universitas Multimedia Nusantara.
4. Rani Aryani Widjono, sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman – teman penulis yang sudah memberikan dukungan dan bantuan secara mental dan waktu
7. Teman-teman sesama jurusan *Interactive Design* yang memberikan dukungan dan bantuan dalam bentuk informasi, jasa, dan insight

8. Saudara penulis yang memberikan dukungan dan insight mengenai aspek diluar kemampuan penulis dan koneksi.
9. Pihak lainnya yang juga memberikan dukungan secara mental dan materi yang tidak bisa disebutkan namanya

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat yang berguna bagi setiap pihak terutama bagi para pembaca, serta dapat memberikan dampak baik kepada masyarakat.

Tangerang, 9 Januari 2023



Angeline Selly Aurelya

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN *WEBSITE* KAMPANYE INTERAKTIF
MENGENAI PENGELOLAAN SAMPAH DI KAWASAN
TAMAN WISATA ALAM HUTAN MANGROVE ANGKE**

KAPUK

Angeline Selly Aurelya

ABSTRAK

Kota Jakarta rawan akan peningkatan volume air laut karena penurunan permukaan tanahnya. Hutan mangrove bisa menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Jakarta memiliki solusi tersebut di Taman Wisata Alam Hutan Mangrove di Angke Kapuk. Hutan mangrove bisa menahan erosi pantai sekaligus mencegah pemanasan global. Namun sebagai hutan ekosistem, TWA Hutan Mangrove Angke masih memiliki banyak sampah. Sampah adalah salah satu ancaman bagi pohon mangrove karena sampah menjadi factor terbesar kematian pohon mangrove disana. Oleh karena itu, penulis merancang kampanye interaktif mengenai pengelolaan sampah di Kawasan Taman Wisata Alam Hutan Mangrove Angke Kapuk untuk mengajak masyarakat ikut melestarikan pohon mangrove. Penulis menggunakan metodologi penelitian *Human Centered Design* yang memiliki 3 tahapan utama yaitu inspiration, ideation, dan implementation. Pada tahapan inspiration penulis menggunakan metode kualitatif dalam pengumpulan data, yakni wawancara dan observasi. Dari hasil penelitian, penulis mengetahui pengelolaan sampah yang dilakukan pihak TWA Hutan Mangrove Angke Kapuk, dan kekurangan dari pihak pengelola sampah di Kawasan tersebut serta kondisi sampah dan juga tanaman mangrove di Kawasan tersebut sekarang. Pada tahapan ideation penulis mengolah data yang sudah didapatkan menjadi sebuah *Prototype website* yang nantinya akan di testing pada tahapan implementation.

Kata kunci: Pengelolaan Sampah, Mangrove, Kampanye

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

DESIGN OF INTERACTIVE CAMPAIGN WEBSITE
REGARDING WASTE MANAGEMENT IN THE ANGKE KAPUK
MANGROVE TOURISM PARK AREA

Angeline Selly Aurelya

ABSTRACT (English)

The city of Jakarta is prone to an increase in seawater volume due to subsidence of the land surface. Mangrove forests can be a solution to this problem. Jakarta has such a solution at the Mangrove Forest Natural Tourism Park in Angke Kapuk. Mangrove forests can prevent coastal erosion while preventing global warming. However, as an ecosystem forest, TWA Angke Mangrove Forest still contains a lot of waste. Garbage is a threat to mangrove trees because waste is the biggest factor in the death of mangrove trees there. Therefore, the authors designed an interactive campaign on waste management in the Angke Kapuk Mangrove Forest Natural Tourism Park to invite the public to participate in preserving mangrove trees. The author uses the Human Centered Design research methodology which has 3 main inspiration, ideation, and implementation. At the inspiration stage the author uses qualitative methods in collecting data, namely interviews and observations. From the research results, the authors know about the waste management carried out by the TWA Angke Kapuk mangrove Forest, and the shortcomings of the waste management in the area as well as the current condition of the waste and mangrove plants in the area. At the ideation stage the author processes the data that has been obtained into a website Prototype which will later be tested at the implementation stage.

Keywords: *Waste management, Mangrove, Campaign*

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

DAFTAR ISI

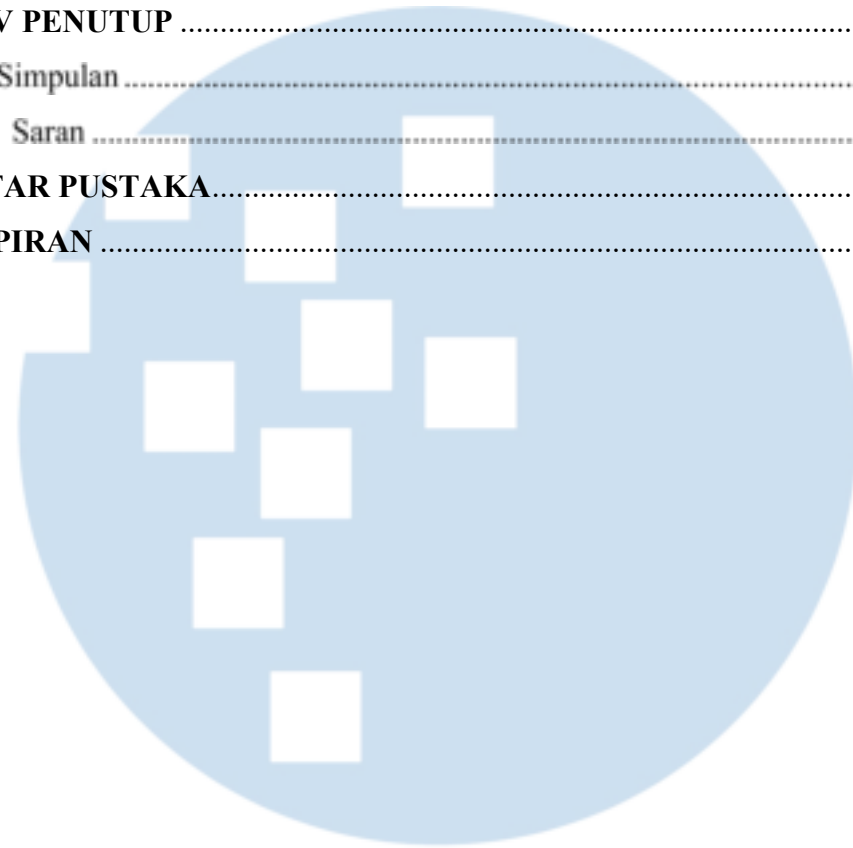
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.3.1 Demografis	3
1.3.2 Geografis.....	3
1.3.3 Psikografis	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Grafis	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.1.1 Garis.....	5
2.1.1.2 Bentuk.....	6
2.1.1.3 Warna.....	9
2.1.1.4 Tekstur	19
2.2 Tipografi	19
2.3 <i>Grid dan Layout</i>	23

2.4 Prinsip Desain	28
2.4.1 Format	29
2.4.2 <i>Balance</i>	29
2.4.3 <i>Visual Hierarchy</i>	30
2.4.4 <i>Emphasis</i>	31
2.4.5 <i>Rhythm</i>	35
2.5 <i>Illustration</i>	36
2.5.1 Fungsi Ilustrasi.....	37
2.5.2 Jenis – Jenis Ilustrasi	39
2.6 <i>Website</i>	43
2.6.1 <i>Website Development</i>	43
2.6.2 Komponen dalam <i>Website Development</i>	45
2.7 UI/UX Desain	46
2.7.1 <i>User Interaction Design</i>	47
2.7.2 <i>User Experience Design</i>	50
2.7.3 <i>Wireframing</i>	52
2.7.4 <i>Usability Test</i>	54
2.8 <i>Gamification</i>	56
2.8.1 <i>Motivation</i>	56
2.8.2 <i>User Type Gamification</i>	57
2.8.3 Struktur <i>Gamification</i>	58
2.8.4 Elemen–Elemen <i>Gamification</i>	60
2.9 Kampanye	64
2.9.1 Jenis – Jenis Kampanye	65
2.9.2 Merancang Pesan Kampanye.....	67
2.9.3 Praktik dan Persuasi Kampanye	67
2.10 <i>Copywriting</i>	68
2.10.1 <i>Tone of Voice</i>	68
2.10.2 Elemen <i>Copywriting</i>	69
2.11 Strategi AISAS	70
2.12 Pengelolaan Sampah	71

2.12.1	Dampak Sampah.....	71
2.12.2	Pemilahan Sampah.....	72
2.12.3	Pengelolaan Sampah.....	74
2.12.4	Pemilahan Sampah.....	75
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		77
3.1	Metodologi Penelitian.....	77
3.1.1	Wawancara.....	77
3.1.1.1	Wawancara bersama Jati, pengelola sampah di TWA Hutan Mangrove Angke Kapuk.....	78
3.1.1.2	Wawancara bersama Restu Hapsari, Content creator komunitas PilahSampah	82
3.1.1.3	Wawancara bersama Natharine Averina, pengunjung TWA Hutan Mangrove Angke Kapuk.....	85
3.1.1.4	Wawancara bersama Richca Davine, pengunjung TWA Hutan Mangrove Angke Kapuk.....	86
3.1.1.5	Wawancara bersama Helena Wiarawan Tandean, pengunjung TWA Hutan Mangrove Angke Kapuk.....	88
3.1.1.6	Kesimpulan Wawancara	90
3.1.2	Observasi	91
3.1.2.1	Observasi di Kawasan TWA Hutan Mangrove Angke Kapuk ..	91
3.1.2.2	Kesimpulan Observasi	98
3.2	Studi Eksisting	99
3.2.1	Kampanye Angkat Brangkas	99
3.2.2	<i>30 Day Zero Waste Challenge</i>	100
3.2.3	Kampanye #PakaiSampaiHabis	102
3.2.4	Kesimpulan Studi Eksisting.....	103
3.3	Studi Referensi.....	104
3.3.1	Tempat Sampah di Jepang	104
3.4	Metodologi Perancangan	106
3.4.1	Model Manajemen Kampanye.....	106
3.4.2	<i>Human Centered Design</i>	107

BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	109
4.1 Strategi Perancangan.....	109
4.1.1 <i>Inspiration</i>	109
4.1.1.1 Define Your Audience	109
4.1.1.2 User Persona	110
4.1.1.3 Tujuan Kampanye.....	111
4.1.2 <i>Ideation</i>	112
4.1.2.1 Mind Mapping	112
4.1.2.2 Brainstorming	113
4.1.2.3 Tone of Voice	115
4.1.2.4 Nama dan Pesan Kampanye	115
4.1.2.5 Tahapan Kampanye	116
4.1.2.6 User Journey	119
4.1.2.7 Penyelenggara Kampanye.....	121
4.1.2.8 Copywriting	122
4.1.2.9 Flowchart & Wireframing	122
4.1.2.10 Visual.....	126
4.1.2.11 Visual High Fidelity	151
4.1.3 <i>Implementation</i>	158
4.1.3.1 Prototyping	158
4.1.3.2 Pemantauan.....	159
4.2 Analisis Alpha.....	160
4.2.1 Analisis Visual.....	160
4.2.2 Analisis Tipografi.....	162
4.2.3 Analisis <i>Flow</i> dan Interaktivitas	163
4.2.4 Analisis Informasi.....	164
4.2.5 Hasil Perbaikan.....	165
4.3 Analisis Beta.....	169
4.3.1 Analisis Desain	169
4.1.3.3 Analisis Desain Website	169
4.1.3.4 Analisis Desain Secondary media.....	180

4.4 <i>Budgeting</i>	191
BAB V PENUTUP	193
5.1 Simpulan.....	193
5.2 Saran	194
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT Kampanye Angkut Brangkas.....	100
Tabel 3.2 SWOT Kampanye <i>30 Day Zero Waste Challenge</i>	101
Tabel 3.3 SWOT Kampanye <i>#PakaiSampaiHabis</i>	103
Tabel 4.1 Tahapan AISAS dan medianya.....	119
Tabel 4.2 Tabel Pembagian <i>Button</i>	142
Tabel 4.3 Tabel Perancangan <i>Icon Website</i>	143
Tabel 4.4 Tahapan AISAS Kampanye	159
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner <i>Alpha test Visual Website</i> Interaktif Kampanye.....	161
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Mengenai <i>Visual Website</i> Interaktif Kampanye	162
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner <i>Alpha test Tipografi Website</i> Interaktif Kampanye..	162
Tabel 4.8 Kritik dan Saran <i>Tipografi Website</i> Interaktif Kampanye	163
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner <i>Alpha test Flow</i> dan Interaktivitas Interaktif Kampanye	163
Tabel 4.10 Kritik dan Saran mengenai <i>Flow</i> dan Interaktivitas Interaktif Kampanye	164
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner <i>Alpha test Konten Website</i> Interaktif Kampanye...	165
Tabel 4.12 Kritik dan Saran mengenai Konten <i>Website</i> Interaktif Kampanye...	165
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner mengenai <i>Interface Website</i> Interaktif kampanye..	187
Tabel 4.14 Hasil Kuesioner mengenai <i>Flow</i> dan interaktivitas <i>Website</i> Interaktif kampanye	189
Tabel 4.15 Hasil Kuesioner mengenai Konten dan Informasi <i>Website</i> Interaktif kampanye	190
Tabel 4.16 Tabel <i>Budgeting</i> Perancangan <i>Website</i> Interaktif Kampanye.....	191
Tabel 4.17 Tabel <i>Budgeting</i> Promosi Kampanye	191

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Storytelling</i> dengan Elemen Garis	6
Gambar 2.2 Bentuk Geometris	7
Gambar 2.3 Bentuk Organik.....	7
Gambar 2.4 Bentuk <i>Accidental</i>	8
Gambar 2.5 Bentuk Abstrak	9
Gambar 2.6 Bentuk <i>Represantional</i>	9
Gambar 2.7 <i>Color Wheel</i>	10
Gambar 2.8 <i>Primary Colors</i>	11
Gambar 2.9 <i>Secondary Colors</i>	11
Gambar 2.10 <i>Tertiary Colors</i>	12
Gambar 2.11 <i>Complementary Colors</i>	12
Gambar 2.12 <i>Analogous Colors</i>	13
Gambar 2.13 <i>CMYK Colors</i>	13
Gambar 2.14 <i>RGB Colors</i>	14
Gambar 2.15 Warna Merah dalam Desain UI UX.....	15
Gambar 2.16 Warna Kuning dalam Desain UI UX.....	15
Gambar 2.17 Warna Biru dalam Desain UI UX.....	16
Gambar 2.18 Warna Hijau dalam desain UI UX.....	16
Gambar 2.19 Warna Ungu dalam Desain UI UX.....	17
Gambar 2.20 Warna Abu-Abu dalam Desain UI UX.....	18
Gambar 2.21 Warna Putih dalam Desain UI UX.....	18
Gambar 2.22 Warna Hitam dalam Desain UI UX.....	19
Gambar 2.23 Tekstur dalam Desain	19
Gambar 2.24 Anatomi Tipe <i>Serif</i>	20
Gambar 2.25 Anatomi Tipe <i>Sanserif</i>	20
Gambar 2.26 Penggunaan <i>Uppercase</i> dalam Text.....	21
Gambar 2.27 Perbedaan <i>Kerning</i> dan <i>Tracking</i> dalam Text	22
Gambar 2.28 Penggunaan <i>Leading</i> dalam Text.....	22
Gambar 2.29 <i>Alignment</i> dalam Teks.....	23

Gambar 2.30 <i>Justification</i> dalam Teks	23
Gambar 2.31 <i>Margin</i>	24
Gambar 2.32 <i>Columns</i>	24
Gambar 2.33 <i>Rows</i>	25
Gambar 2.34 <i>Modules</i>	25
Gambar 2.35 <i>Spatial Zone</i>	25
Gambar 2.36 <i>Flow line</i>	26
Gambar 2.37 <i>Single Column Grid</i>	26
Gambar 2.38 <i>Two Column Grid</i> dalam Desain UI UX.....	27
Gambar 2.39 <i>Multi Column Grid</i> dalam Desain UI UX.....	27
Gambar 2.40 <i>Modular Grid</i> dalam Desain UI UX.....	28
Gambar 2.41 <i>Hierarchical Grid</i> dalam Desain UI UX	28
Gambar 2.42 <i>Aspect Ratios</i>	29
Gambar 2.43 Desain Poster Simetris	29
Gambar 2.44 Desain Poster Asimetris.....	30
Gambar 2.45 Desain Poster Radial.....	30
Gambar 2.46 <i>Emphasis</i> Ukuran dan Skala	31
Gambar 2.47 <i>Emphasis</i> Kontras Warna.....	32
Gambar 2.48 <i>Emphasis</i> Tipografi.....	32
Gambar 2.49 <i>Emphasis</i> White Space.....	33
Gambar 2.50 Desain <i>F Pattern</i>	33
Gambar 2.51 Desain <i>Z Pattern</i>	34
Gambar 2.52 <i>Emphasis Proximity</i>	34
Gambar 2.53 <i>Emphasis Rule of Third</i>	35
Gambar 2.54 <i>Repetition Design</i>	35
Gambar 2.55 <i>Variety Design</i>	36
Gambar 2.56 Ilustrasi sebagai Instruksi.....	37
Gambar 2.57 Ilustrasi sebagai Komentar.....	38
Gambar 2.58 Ilustrasi untuk Buku Cerita Anak	39
Gambar 2.59 Ilustrasi Kampanye Oreo	39
Gambar 2.60 Ilustrasi Naturalis	40

Gambar 2.61 Ilustrasi Dekoratif	40
Gambar 2.62 Kartun	41
Gambar 2.63 Gambar karikatur	41
Gambar 2.64 Ilustrasi Cerita Bergambar	42
Gambar 2.65 Ilustrasi Buku Pelajaran	42
Gambar 2.66 Ilustrasi Khayalan	43
Gambar 2.67 Information Architecture	45
Gambar 2.68 <i>Home Page Website</i> Marc Jacobs	46
Gambar 2.69 Perbedaan UI/UX.....	47
Gambar 2.70 UI iPhone yang <i>Long Lasting</i>	48
Gambar 2.71 Contoh UI yang <i>Understandable</i>	49
Gambar 2.72 Desain UX.....	50
Gambar 2.73 <i>Wireframe Low-Fidelity</i>	53
Gambar 2.74 <i>Wireframe Mid-Fidelity</i>	53
Gambar 2.75 <i>Wireframe High-Fidelity</i>	54
Gambar 2.76 Marczewski’s <i>Player and User Types Hexad</i>	58
Gambar 2.77 Contoh <i>Rules</i> dalam Permainan	61
Gambar 2.78 Contoh <i>Reward Structure</i> dari <i>Game</i> “Candy Crush”	61
Gambar 2.79 Contoh <i>Leaderboard</i> dari <i>Game</i> “Mobile Legends”	62
Gambar 2.80 Contoh <i>Points</i> di dalam <i>Game</i> “Subway Surfers”	62
Gambar 2.81 Contoh <i>Currency</i> di dalam <i>Game</i> “Genshin Impact”	63
Gambar 2.82 Contoh <i>Badges</i> dalam <i>Game</i> “Apex Legends”	63
Gambar 2.83 Contoh <i>Level</i> dalam <i>Game</i> “Candy Crush”	64
Gambar 2.84 Contoh dari <i>Product-Oriented Campaign</i>	65
Gambar 2.85 Contoh dari <i>Candidate-Oriented Campaign</i>	66
Gambar 2.86 Contoh dari <i>Ideologically or Cause Oriented Campaign</i>	66
Gambar 2.87 AISAS Model	70
Gambar 2.88 Limbah Bahan Baku	73
Gambar 2.89 Limbah Produk	74
Gambar 2.90 Warna Pemilahan Sampah	76
Gambar 3.1 Wawancara bersama Pak Jati.....	78

Gambar 3.2 Tempat Pemilahan Sampah.....	79
Gambar 3.3 Alat yang digunakan untuk mengolah sampah plastik	79
Gambar 3.4 Alat yang digunakan untuk pengolahan limbah.....	80
Gambar 3.5 Papan larangan membuang sampah sembarangan.....	81
Gambar 3.6 Wawancara bersama Kak Restu Hapsari	83
Gambar 3.7 Wawancara bersama Arin.....	85
Gambar 3.8 Wawancara bersama Richca	87
Gambar 3.9 Wawancara bersama Helena.....	89
Gambar 3.10 Peta TWA Hutan Mangrove Angke Kapuk	92
Gambar 3.11 Kegiatan Penanaman Pohon Mangrove	93
Gambar 3.12 Kondisi Perkemahan di TWA Hutan Mangrove Angke Kapuk	93
Gambar 3.13 Pohon Api-Api.....	94
Gambar 3.14 Sampah dari Pengunjung	94
Gambar 3.15 Sampah yang terbawa arus laut.....	95
Gambar 3.16 Salah satu Tempat Sampah di TWA Hutan Mangrove.....	95
Gambar 3.17 Salah satu Tempat Sampah di TWA Hutan Mangrove.....	96
Gambar 3.18 Pintu Masuk TWA Hutan Mangrove Angke Kapuk.....	96
Gambar 3.19 Loket Pembelian Tiket.....	97
Gambar 3.20 Gedung Serbaguna	97
Gambar 3.21 Kantin.....	98
Gambar 3.22 Kampanye Angkut Brangkas	99
Gambar 3.23 Kampanye <i>30 Day Zero Waste Challenge</i>	101
Gambar 3.24 Kampanye #PakaiSampaiHabis	102
Gambar 3.25 Kategori Tong Sampah di Jepang	105
Gambar 3.26 Kategori Tong Sampah di Jepang.....	105
Gambar 4.1 Persona Rika	110
Gambar 4.2 <i>Mindmapping</i>	113
Gambar 4.3 Alur Strategi Kampanye	119
Gambar 4.4 <i>User Journey Map</i> Sebelum Perancangan	120
Gambar 4.5 Logo TWA Mangrove Jakarta	121
Gambar 4.6 <i>Flowchart Website</i> Pungut Sampah.....	124

Gambar 4.7 Sketsa <i>Website Pungut Sampah</i>	125
Gambar 4.8 <i>Wireframe Low Fidelity Website Pungut Sampah</i>	126
Gambar 4.9 <i>Moodboard</i>	127
Gambar 4.10 <i>Moodboard Warna</i>	127
Gambar 4.11 <i>Color Palette Final</i>	128
Gambar 4.12 <i>Moodboard Typeface</i>	128
Gambar 4.13 <i>Typeface Final</i>	129
Gambar 4.14 <i>Moodboard Illustration</i>	130
Gambar 4.15 Sketsa Ilustrasi <i>Headline</i>	131
Gambar 4.16 Hasil Digitalisasi Ilustrasi <i>Headline</i>	131
Gambar 4.17 Finalisasi Digitalisasi Ilustrasi <i>Headline</i>	131
Gambar 4.18 Referensi Pakaian.....	132
Gambar 4.19 Sketsa Awal Karakter	133
Gambar 4.20 Digitalisasi Sketsa Karakter	133
Gambar 4.21 Desain Karakter Akhir	134
Gambar 4.22 Sketsa <i>Peta Challenge</i>	135
Gambar 4.23 Finalisasi <i>Peta Challenge</i>	135
Gambar 4.24 Sketsa Logo Pungut Sampah	136
Gambar 4.25 Logo Kampanye Pungut Sampah.....	137
Gambar 4.26 <i>Storyboard Interactive Storytelling</i>	138
Gambar 4.27 <i>Environment Storytelling</i>	138
Gambar 4.28 Digitalisasi Panel <i>Storyboard</i> Pemukiman Muara Angke	138
Gambar 4.29 Digitalisasi Panel <i>Storyboard</i> TPA.....	139
Gambar 4.30 Digitalisasi Panel <i>Storyboard</i> Pengelolaan Sampah.....	139
Gambar 4.31 <i>Mini Game Interactive Storytelling</i>	140
Gambar 4.32 Proses Perancangan Ilustrasi <i>Minigame</i>	140
Gambar 4.33 Sketsa <i>Cover Interactive Storytelling</i>	141
Gambar 4.34 <i>Cover Interactive Storytelling</i>	141
Gambar 4.35 <i>Grid System Website</i> Interaktif	148
Gambar 4.36 Finalisasi <i>Modular Grid</i>	150
Gambar 4.37 Finalisasi <i>Modular Grid</i>	151

Gambar 4.38 <i>High Fidelity Website</i> Pungut Sampah	151
Gambar 4.39 <i>Mockup website</i> Pungut Sampah	152
Gambar 4.40 <i>High Fidelity Website Handphone</i>	153
Gambar 4.41 <i>Mockup Website Handphone</i>	153
Gambar 4.42 <i>Twibbon</i> Kampanye dan <i>Caption</i> Pungut Sampah	154
Gambar 4.43 <i>Post Story</i> dan <i>Instagram Story Ads</i>	155
Gambar 4.44 <i>Instagram Ads</i>	155
Gambar 4.45 <i>Website Ads Banner</i>	155
Gambar 4.46 <i>Website Ads</i> berbentuk <i>Square</i>	156
Gambar 4.47 <i>X Banner</i>	157
Gambar 4.48 <i>Lanyard</i> Kampanye Pungut Sampah	158
Gambar 4.49 <i>Prototyping</i>	158
Gambar 4.50 Perbaikan <i>Section Landing Page</i>	166
Gambar 4.51 Perbaikan <i>Section Interactive Storytelling</i>	166
Gambar 4.52 Perubahan <i>Section Reward</i>	167
Gambar 4.53 Perubahan <i>Section Reward</i>	167
Gambar 4.54 Perubahan <i>Section FAQ</i>	168
Gambar 4.55 Perubahan pada Halaman Pemilihan Karakter <i>Interactive Storytelling</i>	168
Gambar 4.56 Penambahan Instruksi <i>Challenge</i> Kampanye	168
Gambar 4.57 Penambahan Instruksi <i>Scroll</i>	169
Gambar 4.58 <i>Navigation bar Website</i>	170
Gambar 4.59 <i>Footer Website</i>	171
Gambar 4.60 <i>Headline Website</i>	172
Gambar 4.61 <i>Section Interactive Storytelling Website</i>	173
Gambar 4.62 <i>Section Game Map Website</i>	173
Gambar 4.63 Instruksi <i>Game Map Website</i>	174
Gambar 4.64 <i>Section Reward Website</i>	175
Gambar 4.65 <i>Section Finished Reward Website</i>	175
Gambar 4.66 <i>Section FAQ Website</i>	176
Gambar 4.67 <i>Section FAQ Bot Website</i>	176

Gambar 4.68 Pemilihan Karakter <i>Interactive Storytelling</i>	177
Gambar 4.69 Instruksi <i>Interactive Storytelling</i>	178
Gambar 4.70 <i>Chapter Pertama Interactive Storytelling</i>	178
Gambar 4.71 Pilihan Interaktif <i>Interactive Storytelling</i>	179
Gambar 4.72 <i>Chapter Kedua Interactive Storytelling</i>	179
Gambar 4.73 <i>Mini Game Interactive Storytelling</i>	180
Gambar 4.74 <i>Chapter Ketiga Interactive Storytelling</i>	180
Gambar 4.75 Desain X-banner	181
Gambar 4.76 <i>Mockup X-banner</i>	181
Gambar 4.77 <i>Mockup Instagram Story Ads</i>	182
Gambar 4.78 Desain <i>Instagram Post</i>	183
Gambar 4.79 <i>Mockup Instagram Post</i>	183
Gambar 4.80 <i>Mockup Instagram Post Carousel</i>	184
Gambar 4.81 Desain <i>Ad Banner</i>	184
Gambar 4.82 Desain <i>Web Ads Side Banner</i>	185
Gambar 4.83 <i>Mockup Website Ads</i>	185
Gambar 4.84 <i>Mockup Youtube Ads</i>	186
Gambar 4.85 Desain <i>Lanyard</i>	186
Gambar 4.86 Desain dan <i>Mockup Twibbon</i>	187
Gambar 4.87 Pendapat Responden mengenai <i>interface website</i>	189



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan Tugas Akhir	xvi
Lampiran B Transkrip Wawancara bersama Pak Jati.....	xviii
Lampiran C Transkrip Wawancara bersama Restu Hapsari	xxiv
Lampiran D Transkrip Wawancara bersama Natharine Averina.....	xxx
Lampiran E Transkrip Wawancara bersama Richca Davine	xxxii
Lampiran F Transkrip Wawancara bersama Helena Wirawan Tandean	xxxvi
Lampiran G Hasil Kuesioner Alpha Test <i>Prototype Day</i>	xxxix
Lampiran H Hasil Kuesioner Beta Testing.....	lii
Lampiran I Hasil Turnitin.....	lx

