

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI HUTAN

MANGROVE DESA MUARA TELUKNAGA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Kevin Tristan Donatochia

00000045085

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI HUTAN

MANGROVE DESA MUARA TELUKNAGA



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Kevin Tristan Donatochia

00000045085

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Kevin Tristan Donatochia

Nomor Induk Mahasiswa : 00000045085

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI HUTAN MANGROVE
DESA MUARA TELUKNAGA**

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, 15 Maret 2024



Kevin Tristan Donatochia

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 PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI HUTAN MANGROVE DESA MUARA TELUKNAGA

Oleh

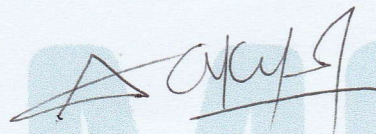
Nama : Kevin Tristan Donatochia
NIM : 00000045085
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

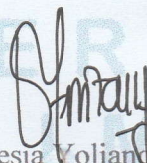
Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/067811

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Volianto, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI HUTAN MANGROVE

DESA MUARA TELUKNAGA

Oleh

Nama : Kevin Tristan Donatochia
NIM : 00000045085
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Mei 2024

Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



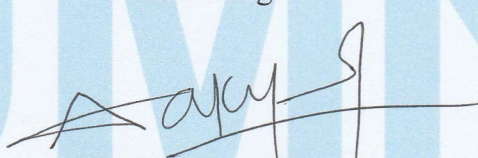
Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

Penguji



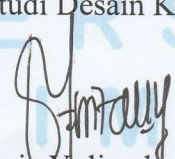
Dr. Sn. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/023902

Pembimbing



Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/067811

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kevin Tristan Donatochia
NIM : 00000045085
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3/S1/S2~~
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Website Informasi Hutan
Mangrove Desa Muara Teluknaga

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ✓ Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance***).

Tangerang, 20 Mei 2024



Kevin Tristan Donatochia

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan yang berjudul “Perancangan Website Informasi Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan rasa 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. Ardiless Akyuwen, S.Sn., M.Sn., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Junet, sebagai narasumber pertama yang telah meluangkan waktu dan membantu memberikan data mengenai Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga.
6. H. Ahmad Supriyatno, SE, M.Si, selaku Ketua Lembaga Masyarakat Desa Hutan Desa Muara Teluknaga, sebagai narasumber kedua yang telah meluangkan waktu dan membantu memberikan data mengenai Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dan dukungan sehingga penulis dapat tetap semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi.

Tangerang, 13 Juni 2024



Kevin Tristan Donatochia



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI HUTAN

MANGROVE DESA MUARA TELUKNAGA

(Kevin Tristan Donatochia)

ABSTRAK

Tidak jauh dari daerah Pantai Indah Kapuk 2 terdapat tempat wisata hutan mangrove yang terdapat di Desa Muara, Kecamatan Teluknaga, Kabupaten Tangerang. Pada tempat wisata ini terdapat banyak aktivitas wisata yang dapat dilakukan dan juga pemeliharaan hutan dengan cara penanaman pohon mangrove secara langsung. Sayangnya, media informasi yang membahas mengenai tempat wisata ini masih terbatas. Masalah itu berdampak secara langsung kepada Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga, karena minimnya informasi membuat wisatawan yang berkunjung ke hutan mangrove tersebut menjadi berkurang. Maka dari itu penulis merancang website informasi sehingga calon wisatawan mendapatkan informasi yang aktual mengenai tempat wisata dan tertarik untuk berkunjung ke tempat wisata tersebut. Untuk membuat website interaktif yang efektif, unik, dan tepat guna maka penulis menggunakan metode campuran yang meliputi metode kualitatif dan metode kuantitatif. Ada juga teori yang digunakan sebagai kerangka berpikir dalam menjawab rumusan masalah yaitu teori Design Thinking's Phase. Dengan media informasi yang tepat, Hutan Mangrove Desa Muara Teluknaga dapat menjadi tempat wisata yang lebih dikenal oleh wisatawan, sehingga dapat meningkatkan nilai jual destinasi dan mendukung peningkatan pariwisata.

Kata kunci: Media Informasi, Media Interaktif, Wisata, Desa Muara, Hutan Mangrove

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

DESIGNING A INFORMATION WEBSITE FOR MANGROVE

FOREST MUARA TELUKNAGA VILLAGE

(Kevin Tristan Donatochia)

ABSTRACT

Not far from the Pantai Indah Kapuk 2 area, there is a mangrove forest tourist attraction located in Desa Muara, Teluknaga District, Tangerang Regency. This tourist spot offers numerous activities and includes the conservation of the forest through direct mangrove tree planting. Unfortunately, the promotional media discussing this tourist spot is still limited. This issue directly impacts the Mangrove Forest of Desa Muara Teluknaga, as the lack of information results in a decline in the number of visitors to the mangrove forest. Therefore, the author is designing a promotional website so that potential tourists can get up-to-date information about the tourist spot and be encouraged to visit. To create an effective, unique, and functional interactive website, the author employs a mixed-method approach that includes both qualitative and quantitative methods. Additionally, the Design Thinking's Phase theory is used as a framework for addressing the research problem. With the right promotional media, the Mangrove Forest of Desa Muara Teluknaga can become a more well-known tourist destination, thereby increasing its value as a destination and supporting tourism growth

Keywords *Information Media, Interactive Media, Tourism, Muara Village, Mangrove Forest*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

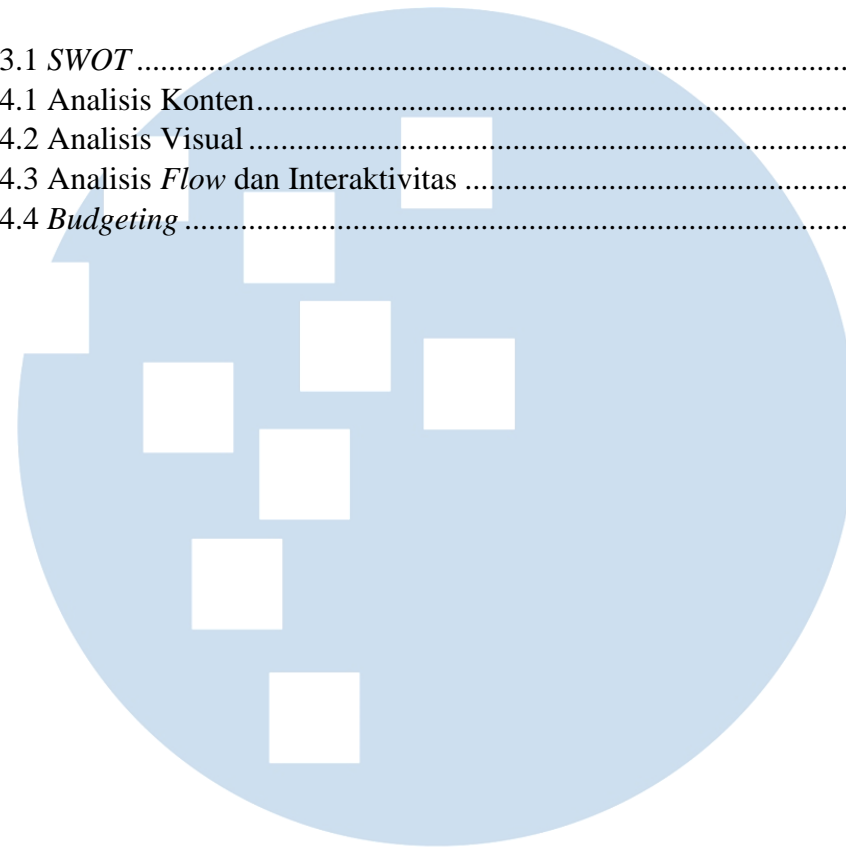
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar 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 Informasi	6
2.1.1 Desain Informasi yang baik	6
2.1.2 Media Informasi.....	8
2.1.3 Prinsip Desain Website	12
2.1.4 Tipografi	15
2.1.5 <i>Layout</i>	17
2.1.6 Grid	20
2.1.7 Fotografi	23
2.1.8 Videografi	27
2.1.9 Media Interaktif	30
2.1.10 <i>Website</i>	33
2.1.11 Pariwisata	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	37

3.1	Metodologi Penelitian	37
3.1.1	Metode Kualitatif	37
3.1.2	Metode Kuantitatif	49
3.1.3	Studi Eksisting	58
3.1.4	Studi Referensi	60
3.2	Metodologi Perancangan	62
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	65
4.1	Strategi Perancangan	65
4.1.1	<i>Empathize</i>	65
4.1.2	<i>Define</i>	67
4.1.3	<i>Ideate</i>	69
4.1.4	<i>Prototype</i>	105
4.1.5	<i>Test</i>	106
4.1.6	Hasil Perbaikan	110
4.2	Analisis Perancangan	112
4.2.1	Analisis Media Utama	112
4.2.2	Analisis Media Sekunder	114
4.2.3	Analisis <i>Beta Test</i>	116
4.3	<i>Budgeting</i>	118
BAB V	PENUTUP	120
5.1	Simpulan	120
5.2	Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xix

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 TABEL

Tabel 3.1 <i>SWOT</i>	59
Tabel 4.1 Analisis Konten.....	106
Tabel 4.2 Analisis Visual	107
Tabel 4.3 Analisis <i>Flow</i> dan Interaktivitas	109
Tabel 4.4 <i>Budgeting</i>	118



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.29 Contoh Media Cetak.....	9
Gambar 2.30 Contoh Media Electronik	9
Gambar 2.31 Contoh Media Sosial	10
Gambar 2.32 Contoh Media Online.....	11
Gambar 2.8 Format pada <i>Website</i>	13
Gambar 2.9 Keseimbangan pada <i>Website</i>	14
Gambar 2.10 Kesatuan pada <i>Website</i>	15
Gambar 2.11 Tipografi pada <i>Website</i>	16
Gambar 2.12 <i>Layout</i> pada <i>Website</i>	17
Gambar 2.13 <i>Sequence</i>	18
Gambar 2.14 <i>Emphasis</i>	19
Gambar 2.15 <i>Balance</i>	19
Gambar 2.16 <i>Unity</i>	20
Gambar 2.17 <i>Column Grid</i>	22
Gambar 2.18 <i>Modular Grid</i>	23
Gambar 2.19 <i>Hierarchical Grid</i>	23
Gambar 2.20 <i>Rule of Third</i>	24
Gambar 2.21 Simetris.....	25
Gambar 2.22 <i>Framing</i>	25
Gambar 2.23 <i>Leading Lines</i>	26
Gambar 2.24 <i>Negative Space</i>	26
Gambar 2.25 <i>Goldern Ratio</i>	27
Gambar 2.26 <i>Lighting</i>	28
Gambar 2.27 <i>Depth of Field</i>	29
Gambar 2.28 <i>Color Grading</i>	29
Gambar 2.33 Map Interaktif.....	30
Gambar 2.34 360 Photo	31
Gambar 3.1 Wawancara dengan Junet.....	38
Gambar 3.2 Wawancara dengan H. Ahmad Supriyatno, SE, M.Si.....	42
Gambar 3.3 Pintu Masuk Hutan Mangrove	46
Gambar 3.4 Jembatan Menuju Hutan Mangrove.....	46
Gambar 3.5 Pantai Cinta	47
Gambar 3.6 Wisata Perahu Kano	48
Gambar 3.7 Usia.....	50
Gambar 3.8 Domisili.....	51
Gambar 3.9 Seberapa Sering Melakukan Wisata Lokal	51
Gambar 3.10 Motivasi Melakukan Wisata	52
Gambar 3.11 Ketertarikan Berkunjung	52
Gambar 3.12 Media Informasi yang Digunakan.....	53
Gambar 3.13 Kemudahan Pencarian Informasi	54
Gambar 3.14 Keraguan Responden.....	54

Gambar 3.15 Informasi yang Dicari.....	55
Gambar 3.16 Asal Pencarian Informasi.....	56
Gambar 3.17 Perangkat yang Digunakan.....	56
Gambar 3.18 Ketertarikan Responden.....	57
Gambar 3.19 Halaman Utama Jakarta Mangrove.....	58
Gambar 3.20 Halaman Tentang Kami Jakarta Mangrove.....	59
Gambar 3.21 Halaman Utama Monkeyforestubud.....	60
Gambar 3.22 Halaman Donate Monkeyforestubud.....	61
Gambar 3.23 Halaman About Us Monkeyforestubud.....	61
Gambar 3.24 Halaman Peta pada Website TMII.....	62
Gambar 4.1 <i>User Persona 1</i>	66
Gambar 4.2 <i>User Persona 2</i>	67
Gambar 4.3 <i>User Journey</i>	68
Gambar 4.4 <i>Mindmap</i>	69
Gambar 4.5 <i>Big Idea</i>	70
Gambar 4.6 <i>Moodboard</i>	72
Gambar 4.7 Referensi.....	73
Gambar 4.8 <i>Font</i>	74
Gambar 4.9 Referensi Warna.....	75
Gambar 4.10 Warna yang Digunakan.....	75
Gambar 4.11 <i>Grid</i> pada Website.....	76
Gambar 4.12 Referensi Logo.....	78
Gambar 4.13 Sketsa Logo.....	78
Gambar 4.14 Pembuatan logo.....	79
Gambar 4.15 Logo.....	79
Gambar 4.16 Referensi <i>Key Visual</i>	80
Gambar 4.17 Sketsa <i>Key Visual</i>	81
Gambar 4.18 Pembuatan Aset <i>Key Visual</i>	81
Gambar 4.19 <i>Key Visual</i> dari Perancangan.....	82
Gambar 4.20 Pembuatan Tombol.....	83
Gambar 4.21 Tombol pada Website.....	83
Gambar 4.22 Pembuatan <i>Icon</i>	84
Gambar 4.23 Referensi Foto.....	85
Gambar 4.24 Tampilan Foto pada Website.....	86
Gambar 4.25 Proses <i>Editing</i> Foto.....	87
Gambar 4.26 Pembuatan <i>Microinteraction</i>	88
Gambar 4.27 <i>Site Map</i>	88
Gambar 4.28 <i>Flowchart</i>	89
Gambar 4.29 <i>Low Fidelity</i>	90
Gambar 4.30 <i>High Fidelity</i>	91
Gambar 4.31 <i>Navigation Bar</i>	91
Gambar 4.32 Halaman Utama.....	92

Gambar 4.33 Halaman Maps.....	93
Gambar 4.34 Referensi Banner	94
Gambar 4.35 Sketsa Layout Banner	94
Gambar 4.36 <i>Grid</i> Pada Banner	95
Gambar 4.37 Banner Final	95
Gambar 4.38 Referensi Instagram Post.....	96
Gambar 4.39 Sketsa <i>Layout</i> Instagram Post	97
Gambar 4.40 Digitalisasi Instagram Post.....	97
Gambar 4.41 Hasil Instagram Post	98
Gambar 4.42 Referensi Instagram Story	99
Gambar 4.43 Sketsa <i>Layout</i> Instagram Story.....	99
Gambar 4.44 Digitalisasi Instagram Story	100
Gambar 4.45 Hasil Instagram Story.....	100
Gambar 4.46 Sketsa <i>Layout Bucket Hat</i>	101
Gambar 4.47 Bucket Hat.....	101
Gambar 4.48 Sketsa <i>Layout Visual Totebag</i>	102
Gambar 4.49 Tote Bag	102
Gambar 4.50 Sketsa <i>Layout Visual Botol</i>	103
Gambar 4.51 Botol Minum	103
Gambar 4.52 Sketa pada pin	104
Gambar 4.53 Pin	104
Gambar 4.54 Proses Prototyping <i>Website</i>	105
Gambar 4.55 Hasil Perbaikan <i>Layout</i>	110
Gambar 4.56 Hasil Perbaikan Aset	111
Gambar 4.57 Hasil Perbaikan Tombol.....	111
Gambar 4.58 Halaman Utama Website.....	112
Gambar 4.59 Halaman Booking Tiket dan Donasi	113
Gambar 4.60 Mockup Instagram Post.....	114
Gambar 4.61 Mockup Instagram Story.....	115
Gambar 4.62 Mockup Media Cetak	115
Gambar 4.63 Mockup <i>Merchandise</i>	116
Gambar 4.64 <i>Forum Group Discussion</i> dengan <i>User</i>	117

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 LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xix
Lampiran B Turnitin	xxi
Lampiran C Transkrip wawancara 1	xxvi
Lampiran D Transkrip wawancara 2.....	xxvii
Lampiran E Transkrip FGD.....	xxx

