

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI PENCEGAHAN

INFEKSI CACINGAN UNTUK USIA 20-30 TAHUN



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Caroin

00000047923

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI PENCEGAHAN

INFEKSI CACINGAN UNTUK USIA 20-30 TAHUN



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Caroin

00000047923

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Caroin
NIM : 00000047923
Program studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI PENCEGAHAN INFEKSI CACINGAN UNTUK USIA 20-30 TAHUN

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 20 Mei 2024



Caroin

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI PENCEGAHAN INFEKSI CACINGAN UNTUK USIA 20-30 TAHUN

Oleh

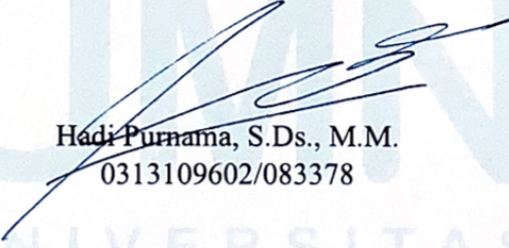
Nama : Caroin
NIM : 00000047923
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara


Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI PENCEGAHAN INFEKSI CACINGAN UNTUK USIA 20-30 TAHUN


Oleh

Nama : Caroin
NIM : 00000047923
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

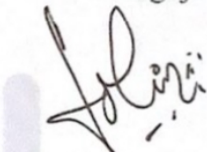
Telah diujikan pada hari Jumat, 31 Mei 2024
Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

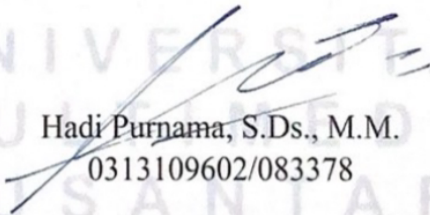
Ketua Sidang


Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/071277


Penguji


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Pembimbing


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/083378

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 : Caroin
NIM : 00000047923
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI
PENCEGAHAN INFEKSI CACINGAN
UNTUK USIA 20-30 TAHUN**

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



(Caroin)

** 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 hanturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat penyertaan dan bimbingan-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Website* Mengenai Pencegahan Infeksi Cacingan Untuk Usia 20-30 Tahun.” Alasan penulis mengangkat topik ini ialah, dikarenakan masih banyaknya ketidaktahuan masyarakat mengenai pentingnya konsumsi obat cacing untuk orang dewasa secara berkala sebagai proteksi diri untuk mencegah infeksi cacingan. Dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini, penulis menerima banyak bantuan serta dukungan. Laporan tugas akhir ini tidak akan dapat diselesaikan dengan lancar tanpa bantuan dari berbagai pihak.

Mengucapkan terima kasih

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. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. dr. Yenny Djuardi, Ph.D, Sp.Par.K sebagai narasumber yang telah membantu penulis dalam mengumpulkan informasi terkait infeksi cacingan.
6. Ida Bagus Gustu Dharma Santosa sebagai narasumber yang telah membantu penulis mengumpulkan informasi terkait media *website*.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat menyampaikan informasi mengenai pencegahan infeksi cacangan dengan baik.

Tangerang, 14 Juni 2024



Caroin

(Caroin)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI PENCEGAHAN

INFEKSI CACINGAN UNTUK USIA 20-30 TAHUN

(Caroin)

ABSTRAK

Kecacingan merupakan salah satu infeksi parasit yang disebabkan oleh parasit jenis cacing yang hidup dan berkembang di usus manusia. Salah satu golongan cacing yang memerlukan media tanah untuk berkembang disebut sebagai *Soil Transmitted Helminth*. Salah satu alasan tingginya prevalensi kecacingan di Indonesia adalah, karena kecacingan memiliki dampak yang berjalan lambat dan cenderung tidak memiliki gejala klinis. Tidak hanya pada anak-anak, penyakit cacingan juga dapat menginfeksi orang dewasa, terutama pada golongan beresiko. Golongan beresiko yang dimaksud ialah mereka yang sering melakukan kontak dengan tanah. Maka dari itu, mengonsumsi obat cacing sebagai bentuk pencegahan sangat dianjurkan. Namun, ternyata mayoritas tidak mengonsumsi obat cacing secara berkala karena adanya miskonsepsi terhadap informasi mengenai infeksi cacing beserta pencegahannya. Selain itu, masalah desain yang ditemukan ialah jarang ditemukannya media yang mengulas tentang pencegahan infeksi cacingan untuk orang dewasa. Maka dari itu, solusi desain yang dapat dilakukan adalah, melakukan perancangan website mengenai pencegahan infeksi cacingan untuk usia 20-30 tahun. Adapun metodologi perancangan yang penulis gunakan dalam melakukan perancangan yaitu *design thinking* oleh Robin Landa.

Kata kunci: Perancangan, *Website*, Pencegahan, Cacingan

U M W N
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 WEBSITE ON WORM INFECTION PREVENTION

FOR 20-30 YEARS OLD

(Caroin)

ABSTRACT (English)

Worms cause a type of parasitic infection called helminthiasis. These parasitic worms live and develop in the human intestine. One group of worms that requires soil for development is called Soil-Transmitted Helminth (STH). One reason for the high prevalence of worms in Indonesia is that worms often have a slow impact and tend not to cause clinical symptoms. Not only can children be infected, but adults, especially those at risk, are also susceptible. This puts those who frequently have contact with the ground at higher risk. Therefore, taking worm medication as a preventative measure is highly recommended. However, a misperception of information about worm infections and prevention seems to be the reason why the majority don't take worm medication regularly. Recognizing the scarcity of educational resources on worm infection prevention for adults, a possible design solution is to create a website specifically tailored to young adults aged 20-30. This website would provide information on how to prevent worm infections. The design methodology that the author uses in carrying out the design is design thinking by Robin Landa.

Keywords: *Designing, Website, Prevention, Worm*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Desain Grafis	7
2.1.1 Elemen Desain	7
2.1.2 Prinsip Desain	17
2.1.3 Warna	22
2.1.4 Tipografi	26
2.1.5 Layout	33
2.1.6 Ilustrasi	37
2.2 Media Informasi	48
2.2.1 Fungsi Media Informasi	48
2.2.2 Klasifikasi Media Informasi	49
2.3 Website	51
2.3.1 Web Page Anatomy	51

2.3.2	<i>Warna Website</i>	54
2.3.3	<i>User Persona</i>	61
2.3.4	<i>User Journey</i>	61
2.3.5	<i>Site Map</i>	62
2.4	Infeksi Cacingan	56
2.4.1	Jenis Cacing	56
2.4.2	Dampak dan Gejala	61
2.4.3	Faktor Risiko Infeksi Cacingan	65
2.4.4	Pencegahan	67
2.4.5	Pengobatan	68
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	79
3.1	Metodologi Penelitian	79
3.1.1	Metode Kualitatif	88
3.1.2	Metode Kuantitatif	79
3.2	Metodologi Perancangan	111
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	114
4.1	Strategi Perancangan	114
4.2	Analisis <i>Beta Test</i>	131
4.3	<i>Budgeting</i>	156
BAB V	PENUTUP	157
5.1	Simpulan	157
5.2	Saran	155
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvii

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 Analisis SWOT pada konten <i>website</i> combantrin.....	101
Tabel 3.2 Analisis SWOT <i>video motion graphic</i> tentang askariasis.....	103
Tabel 3.3 Analisis SWOT infografis mengenai pencegahan infeksi cacangan pada anak.....	105
Tabel 3.4 Analisis SWOT gaya visual gojek	107
Tabel 3.5 Analisis SWOT gaya visual bibit.....	110
Tabel 4.1 Hasil kuesioner terkait visual.....	130
Tabel 4.2 Hasil kuesioner terkait konten.....	133
Tabel 4.3 Hasil kuesioner terkait interaktivitas.....	134
Tabel 4.4 <i>Budgeting</i>	155

UMMN

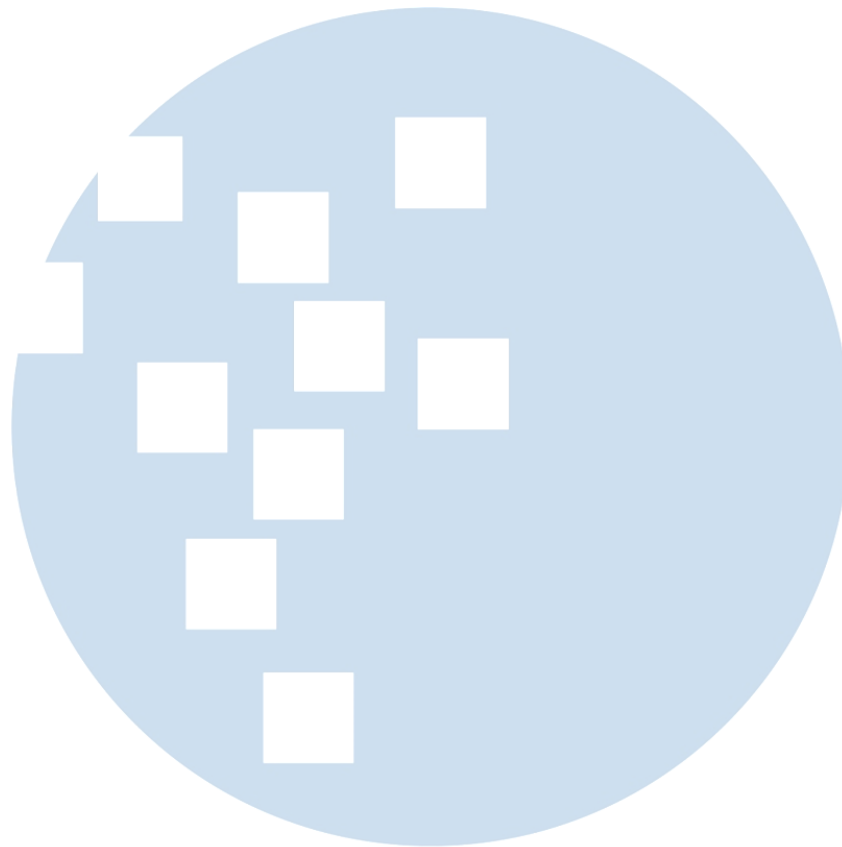
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis	7
Gambar 2.2 Bentuk Dasar	7
Gambar 2.3 Bentuk Nonrepresentasional	8
Gambar 2.4 <i>Equivocal Shape</i>	9
Gambar 2.5 <i>Tactile Textures</i>	11
Gambar 2.6 <i>Visual Textures</i>	12
Gambar 2.7 Pola Non Objektif.....	13
Gambar 2.8 Pola Representasional	13
Gambar 2.9 <i>Pigment Color Wheel</i>	14
Gambar 2.10 Prinsip Teori <i>Gestalt</i>	19
Gambar 2.11 <i>Similarity</i>	19
Gambar 2.12 <i>Proximity</i>	19
Gambar 2.13 <i>Continuity</i>	20
Gambar 2.14 <i>Closure</i>	20
Gambar 2.15 <i>Common Fate</i>	21
Gambar 2.16 <i>Continuing Line</i>	21
Gambar 2.17 <i>Additive Color</i>	21
Gambar 2.18 <i>Subtractive Color</i>	22
Gambar 2.19 <i>Hue</i>	22
Gambar 2.20 Saturasi	23
Gambar 2.21 <i>Value</i>	24
Gambar 2.22 Klasifikasi <i>Typeface</i>	26
Gambar 2.23 Anatomi Tipografi.....	28
Gambar 2.24 Anatomi Grid.....	32
Gambar 2.25 <i>Single Column Grid</i>	34
Gambar 2.26 <i>Multi Column Grid</i>	34
Gambar 2.27 <i>Modular Grid</i>	35
Gambar 2.28 <i>Baseline Grid</i>	35
Gambar 2.29 Ilustrasi Sebagai Instruksi	38
Gambar 2.30 Ilustrasi Sebagai Komentar	39
Gambar 2.31 Ilustrasi Sebagai Storytelling	39
Gambar 2.32 Ilustrasi Sebagai Identitas.....	40
Gambar 2.33 <i>Flat Illustration</i>	39
Gambar 2.34 <i>Conceptual Imagery</i>	38
Gambar 2.35 Ilustrasi Diagram	39
Gambar 2.36 Ilustrasi Abstrak	40
Gambar 2.37 <i>Pictorial Realism</i>	41
Gambar 2.38 <i>Hyperrealism Illustration</i>	41
Gambar 2.39 <i>Stylized Realism</i>	42
Gambar 2.40 <i>Sequential Imagery</i>	42
Gambar 2.41 <i>Contemporary Fashion Illustration</i>	43
Gambar 2.42 <i>Chocolate Box</i>	44
Gambar 2.43 <i>Shock</i>	44

Gambar 2.44 Anatomi Website.....	54
Gambar 2.45 Logo	55
Gambar 2.46 Navigasi.....	56
Gambar 2.47 Konten	56
Gambar 2.48 <i>Footer</i>	57
Gambar 2.49 <i>Whitespace</i>	58
Gambar 2.50 <i>User Persona</i>	61
Gambar 2.51 <i>User Journey</i>	61
Gambar 2.52 Site Map	62
Gambar 2.49 Siklus Daur Hidup Cacing Gelang	64
Gambar 2.53 Siklus Daur Hidup Cacing Cambuk.....	65
Gambar 2.54 Siklus Daur Hidup Cacing Tambang	66
Gambar 3.1 Dokumentasi wawancara bersama Yafi	75
Gambar 3.2 Dokumentasi wawancara bersama Salma	76
Gambar 3.3 Dokumentasi wawancara bersama dr. Yenny	77
Gambar 3.4 Dokumentasi wawancara bersama Gustu.....	81
Gambar 3.5 Rumus Slovin	84
Gambar 3.6 <i>Pie Chart</i> Gejala Cacingan.....	84
Gambar 3.7 <i>Pie Chart</i> Konsumsi Obat Cacing.....	85
Gambar 3.8 <i>Pie Chart</i> Pengetahuan Tentang Obat Cacing	86
Gambar 3.9 Diagram batang mengenai seberapa penting mengonsumsi obat cacing	86
Gambar 3.10 Diagram batang mengenai pengetahuan memilih obat cacing	87
Gambar 3.11 Diagram batang tentang tingkat keseringan berinteraksi dengan tanah.....	87
Gambar 3.12 Diagram batang mengenai intensitas mencuci tangan	88
Gambar 3.13 Diagram batang tentang kebiasaan berbaring setelah melakukan aktivitas tertentu.....	89
Gambar 3.14 Diagram batang tentang intensitas menggunting kuku	90
Gambar 3.15 Diagram batang tentang orang yang memakan kembali makanan yang tidak sengaja terjatuh ke lantai	90
Gambar 3.16 Diagram batang tentang orang yang mencuci sayur dengan air mengalir sebelum dimasak.....	91
Gambar 3.17 Diagram batang tentang penggunaan APD saat bekerja	91
Gambar 3.18 Diagram batang tentang alasan yang menyebabkan anjuran mengonsumsi obat cacing diabaikan oleh orang dewasa.....	92
Gambar 3.19 Diagram batang tentang seberapa sering menjumpai media tentang pencegahan infeksi cacingan pada orang dewasa	93
Gambar 3.20 Pie chart tentang media yang sering digunakan	93
Gambar 3.21 Diagram batang tentang sosial media yang digunakan	94
Gambar 3.22 <i>Website</i> combantrin	96
Gambar 3.23 <i>Screenshot</i> video <i>motion graphic</i> waspada askariasis	98
Gambar 3.24 Infografis cegah anak cacingan	100
Gambar 3.25 <i>Website</i> gojek	102
Gambar 3.26 Gaya ilustrasi gojek.....	103
Gambar 3.27 <i>Website</i> bibit (1)	104

Gambar 3.28 Website bibit (2)	105
Gambar 4.1 Main Insight	114
Gambar 4.2 User Persona	115
Gambar 4.3 User Journey	116
Gambar 4.4 Mind Mapping	117
Gambar 4.5 Penurunan Keyword	119
Gambar 4.6 Moodboard	120
Gambar 4.7 Font, warna, dan style	120
Gambar 4.8 User Flow	122
Gambar 4.9 Sitemap	123
Gambar 4.10 Flow Chart	124
Gambar 4.11 Wireframe	125
Gambar 4.12 Grid	126
Gambar 4.13 Penggunaan grid 3 column	125
Gambar 4.14 Penggunaan grid 5 column	125
Gambar 4.15 Ilustrasi figur manusia	126
Gambar 4.16 Ilustrasi cacing	127
Gambar 4.17 Ilustrasi kulit dan mulut	127
Gambar 4.18 Ilustrasi gejala cacangan	128
Gambar 4.19 Ilustrasi upaya pencegahan	128
Gambar 4.20 Proses <i>prototyping</i>	129
Gambar 4.21 Tampilan halaman awal dan <i>login</i>	130
Gambar 4.22 Tampilan halaman utama	131
Gambar 4.23 Tampilan penjelasan jenis cacing	132
Gambar 4.24 Tampilan penjelasan cara cacing masuk kedalam tubuh	132
Gambar 4.25 Horizontal <i>scrolling</i> gejala cacangan	133
Gambar 4.26 Penjelasan upaya pencegahan	134
Gambar 4.27 Tampilan halaman penjelasan pencegahan	134
Gambar 4.28 Horizontal <i>scrolling</i> tingkat efektivitas pada jenis obat cacing tertentu	135
Gambar 4.29 Header	135
Gambar 4.30 Tampilan fitur pertanyaan umum	136
Gambar 4.31 Tampilan fitur konsultasi <i>online</i>	137
Gambar 4.32 Tampilan fitur <i>blog</i>	138
Gambar 4.33 Tampilan fitur <i>event</i>	139
Gambar 4.34 Tampilan fitur donasi	139
Gambar 4.35 <i>Gimmick</i>	140
Gambar 4.36 <i>Merchandise</i>	141
Gambar 4.37 X-Banner	142
Gambar 4.38 Postingan <i>feeds</i> instagram 1,2, dan 3	142
Gambar 4.39 <i>Story ads</i> instagram	143
Gambar 4.40 <i>Screenshot</i> jawaban <i>open answer</i> 1	148
Gambar 4.41 <i>Screenshot</i> jawaban <i>open answer</i> 2	148
Gambar 4.42 <i>Screenshot</i> jawaban <i>open answer</i> 3	149
Gambar 4.43 <i>Screenshot</i> wawancara bersama Felix	150
Gambar 4.44 <i>Screenshot</i> wawancara bersama Vivi	151



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A <i>Form</i> Bimbingan.....	xvii
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	xix
Lampiran C Transkrip Wawancara	li
Lampiran G Hasil Turnitin.....	lxvi
Lampiran H Karya.....	lxxv
Lampiran I Aset Foto	lxxxiii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA