

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* UNTUK KAMPANYE
PENGUNAAN ULANG MAINAN ANAK DI JAKARTA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Fellia Djaya

00000050965

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* UNTUK KAMPANYE
PENGUNAAN ULANG MAINAN ANAK DI JAKARTA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Fellia Djaya

0000050965

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Fella Djaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000050965
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Kampanye dengan judul:

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* UNTUK KAMPANYE PENGUNAAN ULANG MAINAN ANAK DI JAKARTA

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, 20 Mei 2024



(Fella Djaya)

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* UNTUK KAMPANYE
PENGUNAAN ULANG MAINAN ANAK DI JAKARTA**

Oleh
Nama : Fellia Djaya
NIM : 00000050965
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 11 Juni 2024

Pembimbing



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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresa Yolianito, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

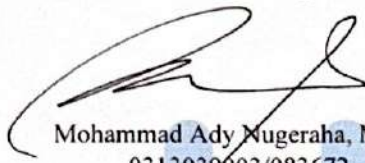
HALAMAN PENGESAHAN

Media Persuasi Interaktif dengan judul
**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* UNTUK KAMPANYE
PENGUNAAN ULANG MAINAN ANAK DI JAKARTA**

Oleh
Nama : Fellia Djaya
NIM : 00000050965
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

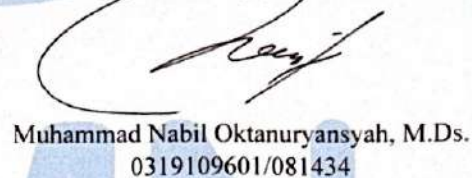
Telah diujikan pada hari Selasa, 28 Mei 2024
Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/083672

Penguji




Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/081434

Pembimbing



Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/023901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonia Theresia Yulianto, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fellia Djaya
NIM : 00000050965
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Mobile Website* untuk
Kampanye Penggunaan Ulang Mainan
Anak di Jakarta

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 mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: Dalam proses pengajuan penerbitan ke dalam jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan letter of acceptance)*.

Tangerang, 1 Juni 2024



(Fellia Djaya)

** 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 Syukur penulis panjatkan atas berkat dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Mobile Website* untuk Kampanye Penggunaan Ulang Mainan Anak di Jakarta”. Perancangan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dari perancangan laporan hingga pembuatan desain karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan 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. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Marcia Marcella, sebagai narasumber yang telah memberikan informasi dan pengalaman mengenai penyewaan mainan anak.
6. Elvan Pradana Putra, S.Hum., selaku *Project Manager* sekaligus narasumber dari Peri Bumi yang sudah memberikan wawasan yang sangat bermanfaat bagi perancangan Tugas Akhir ini.
7. Mochamad Wisnu Nugroho, selaku narasumber *UI/UX Design* yang telah memberikan wawasan perancangan desain *website*.
8. Franko, S.Ds., selaku pembicara tamu bedah karya Prototype Day yang telah memberikan masukan yang sangat *insightful* bagi perancangan *mobile website*.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

10. Teman-teman dari Universitas Multimedia Nusantara yang selalu ada saat dalam keadaan susah dan senang.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan karya ilmiah Tugas Akhir ini. Maka dari itu, penulis terbuka terhadap kritik dan saran untuk perancangan yang lebih baik lagi. Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Fella Djaya)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* UNTUK KAMPANYE PENGUNAAN ULANG MAINAN ANAK DI JAKARTA

(Fellia Djaya)

ABSTRAK

Aktivitas bermain memiliki peran yang penting dalam pertumbuhan seorang anak. Contohnya seperti mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, psikososial, emosional, dan linguistik. Orang tua rela mengeluarkan banyak uang demi menyenangkan dan mengedukasi anak. Salah satu caranya dengan membelikan berbagai variasi mainan. Pertumbuhan anak sangat cepat dan anak-anak mudah bosan dengan mainan. Sehingga mainan yang dibeli menumpuk, bahkan apabila sudah tidak ada ruang untuk menyimpan, mainan tersebut akhirnya dibuang. Di Indonesia terdapat sedikit kampanye penggunaan ulang mainan anak. Kampanye mengenai penggunaan ulang mainan juga masih kurang diketahui masyarakat. Berdasarkan data yang didapat dari metode penelitian campuran yaitu kualitatif dan kuantitatif, ditemukan bahwa orang tua di Jakarta sudah mengetahui mengenai masalah sampah mainan, namun belum sadar mengenai dampak yang dihasilkan. Maka dari itu, dibutuhkan solusi untuk mengurangi dampak yang lebih besar dari pembuangan sampah mainan plastik. Cara untuk menanggulangi masalah tersebut yaitu dengan merancang kampanye dengan media utama *mobile website* agar orang tua beralih dari membeli mainan baru dan menggunakan ulang mainan bekas anak-anak lain yang sudah tidak menggunakannya. Perancangan menggunakan metode *7 Step Cross Communication Planning* dan menggunakan kerangka AISAS berdasarkan buku *The Dentsu Way* (2011).

Kata kunci: penggunaan ulang, mainan , anak, sampah

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

MOBILE WEBSITE DESIGN FOR CHILDREN'S TOY REUSE CAMPAIGN IN JAKARTA

(Fellia Djaya)

ABSTRACT (English)

Playing have an important role in a child's growth. Examples include developing cognitive, motor, psychosocial, emotional and linguistic skills. Parents are willing to spend a lot of money to please and educate their children. For instance, by buying lots of various toys for their children. Children grow very quickly and easily get bored with toys. So, the toys that had been purchased pile up and if there is no room to store them, the toys are eventually thrown away In Indonesia there are a few campaigns for the reuse of children's toys. Campaigns regarding the reuse of toys are also still little known to the public. Based on data obtained from mixed research methods, qualitative and quantitative, it was found that parents in Jakarta already know about the problem of toy waste, but are not yet aware of the impacts it produces. Therefore, a solution is needed to reduce the greater impact of plastic toy waste disposal. The way to overcome this problem is by creating a campaign in form of mobile website so that parents switch from buying new toys and reuse used toys from other children who no longer use them. The design uses the 7 Step Cross Communication Planning method and uses the AISAS framework based on the book The Dentsu Way (2011).

Keywords: reuse, toys, children, waste

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 PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Persuasi.....	5
2.1.1 Kampanye.....	5
2.2 Media Interaktif.....	5
2.3 Interaktivitas.....	6
2.3.1 Bentuk Interaktifitas	6
2.3.2 Alur Meadow	7
2.4 UI/UX.....	8
2.4.1 <i>User Interface</i>	8
2.4.2 <i>User Experience</i>	8
2.5 Desain <i>website</i>	10
2.5.1 <i>Layout dan Komposisi Website</i>	10
2.5.2 Warna	15
2.5.3 Tekstur.....	22

2.5.4	Tipografi.....	24
2.5.5	<i>Imagery</i>	28
2.6	Mainan Anak	28
2.7	<i>Reuse</i>	30
2.8	<i>Sustainability</i>	31
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	32
3.1	Metodologi Penelitian.....	32
3.1.1	Metode Kualitatif.....	32
3.1.2	Metode Kuantitatif	39
3.2	Metodologi Perancangan	43
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	45
4.1	Strategi Perancangan	45
4.1.1	<i>Develop Insight and Strategy</i>	45
4.1.2	<i>Create A Core Idea</i>	46
4.1.3	<i>Create A Scenario Idea</i>	52
4.1.4	<i>Develop A Holistic Creative dan Create A Structure Design</i> 53	
4.1.5	<i>Negotiate and Implement</i>	73
4.1.6	<i>Evaluate Effects</i>	74
4.2	Analisis Perancangan	79
4.2.1	Analisis <i>Beta Test</i>	84
4.3	<i>Budgeting</i>	89
BAB V	PENUTUP	91
5.1	Simpulan.....	91
5.2	Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xvi

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 Tabel Data Kuesioner Demografis Responden Kuesioner	40
Tabel 3. 2 Tabel Data Kuesioner Mainan Anak yang Dimiliki Responden.....	41
Tabel 3. 3 Tabel Data Kuesioner Pengalaman Responden Menyewa Mainan	42
Tabel 4. 1 Segmentasi Pasar dan Target Audiens	45
Tabel 4. 2 Strategi Kampanye AISAS	52
Tabel 4. 3 High fidelity mobile site	66
Tabel 4. 4 Skor berdasarkan Interval Alpha Test.....	75
Tabel 4. 5 Evaluasi Tampilan Visual Mobile Site Alpha Test.....	76
Tabel 4. 6 Evaluasi Konten Mobile Site Alpha Test.....	77
Tabel 4. 7 Evaluasi Navigasi Mobile Site Alpha Test	78
Tabel 4. 8 Skor Berdasarkan Interval Beta Test	84
Tabel 4. 9 Evaluasi Visual Mobile Site Beta Test	85
Tabel 4. 10 Evaluasi Konten Mobile Site Beta Test	86
Tabel 4. 11 Evaluasi User Experience Mobile Site Beta Test	87
Tabel 4. 12 Tabel Budgeting.....	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Nodal Plot.....	7
Gambar 2. 2 Modulated Plot	7
Gambar 2. 3 Open Plot.....	8
Gambar 2. 4 Anatomi Website.....	12
Gambar 2. 5 Symmetrical Balance.....	13
Gambar 2.6 <i>Asymmetrical Balance</i>	14
Gambar 2.7 <i>Proximity</i>	14
Gambar 2.8 <i>Repetition</i>	14
Gambar 2.9 <i>Warm Colors</i>	18
Gambar 2.10 <i>Cool Colors</i>	18
Gambar 2.11 <i>Color Value</i>	19
Gambar 2.12 <i>Color Wheel</i>	19
Gambar 2.13 Warna Monokromatik	20
Gambar 2.14 Warna Analogus	20
Gambar 2.15 Warna Komplementer	21
Gambar 2.16 Warna <i>Split</i> Komplementer.....	21
Gambar 2.17 Warna <i>Triadic</i>	21
Gambar 2.18 Warna <i>Tetradic</i>	22
Gambar 2.19 Jenis Garis	23
Gambar 2.20 Jenis Bentuk	23
Gambar 2.21 <i>Anatomy of Type</i>	26
Gambar 2.22 <i>Serif Typeface</i>	27
Gambar 2.23 <i>Handwritten Typeface</i>	28
Gambar 3. 1 Wawancara dengan Marcia Marcella.....	33
Gambar 3. 2 Wawancara dengan Project Manager Peri Bumi.....	35
Gambar 3. 3 Wawancara kepada UI/UX Designer	36
Gambar 3. 4 Website Whirli	36
Gambar 3. 5 Website KiwiCo	37
Gambar 3. 6 Diagram Data Kuesioner Masalah Sampah Mainan Anak.....	42
Gambar 3.7 Seven Step Process for Cross Communication Planning.....	44
Gambar 4. 1 Mindmap	47
Gambar 4. 2 Moodboard	49
Gambar 4. 3 Typeface	50
Gambar 4. 4 Color Palette.....	50
Gambar 4. 5 Sketsa Logo	51
Gambar 4. 6 Logo RE:PLAY.....	52
Gambar 4. 7 Empathy Map Canvas	55
Gambar 4. 8 User Persona.....	55
Gambar 4. 9 Site Map	56
Gambar 4. 10 User Flow	57

Gambar 4. 11 User Journey Map 1	58
Gambar 4. 12 User Journey Map 2	59
Gambar 4. 13 Low Fidelity	60
Gambar 4. 14 Mobile Site Grid.....	60
Gambar 4. 15 Icon Mobile Site	61
Gambar 4. 16 Button Mobile Site	62
Gambar 4. 17 Referensi Ilustrasi Vector.....	62
Gambar 4. 18 Sketsa Aset Visual.....	63
Gambar 4. 19 Ilustrasi Vector	63
Gambar 4. 20 Foto Produk RE:PLAY	64
Gambar 4. 21 Referensi Kolase	65
Gambar 4. 22 Aset Visual RE:PLAY	65
Gambar 4. 23 High Fidelity UI Akun	66
Gambar 4. 24 High Fidelity UI Beranda.....	66
Gambar 4. 25 High Fidelity UI Pilih Mainan	67
Gambar 4. 26 High Fidelity UI Donasi Mainan.....	67
Gambar 4. 27 Prototyping.....	68
Gambar 4. 28 Sketsa Poster Attention	69
Gambar 4. 29 Poster Attention.....	70
Gambar 4. 30 Sketsa Flyer Interest.....	70
Gambar 4. 31 Flyer Interest	71
Gambar 4. 32 Sketsa Sleeve Box Action	71
Gambar 4. 33 Sleeve Box Action.....	72
Gambar 4. 34 Wrapping Paper.....	72
Gambar 4. 35 Gimmick Botol dan Stiker.....	73
Gambar 4. 36 Instagram Post dan Story.....	73
Gambar 4. 37 Logo Peri Bumi	74
Gambar 4. 38 Halaman Tentang Kami Sebelum Perbaikan	80
Gambar 4. 39 Halaman Tentang Kami Setelah Perbaikan.....	81
Gambar 4. 40 Dropdown Pengajuan Donasi Sebelum Perbaikan.....	81
Gambar 4. 41 Dropdown Pengajuan Donasi Setelah Perbaikan.....	82
Gambar 4. 42 Halaman Beranda Sebelum Perbaikan	82
Gambar 4. 43 Halaman Beranda Setelah Perbaikan	83
Gambar 4. 44 Bagian Donasi Pada Beranda Sebelum Perbaikan	83
Gambar 4. 45 Bagian Donasi Pada Beranda Setelah Perbaikan	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A - Form BAP Bimbingan.....	xvi
Lampiran B - Turnitin	xviii
Lampiran C - Transkrip Wawancara 1	xxiii
Lampiran D - Transkrip Wawancara 2.....	xxvi
Lampiran E - Transkrip Wawancara 3	xxxiv
Lampiran F - Kuesioner	xliv
Lampiran G - Alpha Test	1
Lampiran H - Beta Test.....	lvi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA