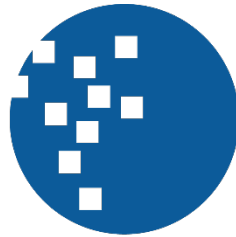


**PERANCANGAN KAMPANYE *WEBSITE* INTERAKTIF
MENGENAI METODE PEMBUANGAN
LIMBAH B3 RUMAH TANGGA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Nadifa Mutia Ramadhani

0000051273

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

**PERANCANGAN KAMPANYE *WEBSITE* INTERAKTIF
MENGENAI METODE PEMBUANGAN
LIMBAH B3 RUMAH TANGGA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Nadifa Mutia Ramadhani

0000051273

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

2024

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nadifa Mutia Ramadhani
NIM : 00000051273
Program studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

**PERANCANGAN KAMPANYE *WEBSITE* INTERAKTIF MENGENAI
METODE PEMBUANGAN LIMBAH B3 RUMAH TANGGA**

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



Nadifa Mutia Ramadhani

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE *WEBSITE* INTERAKTIF MENGENAI METODE PEMBUANGAN LIMBAH B3 RUMAH TANGGA

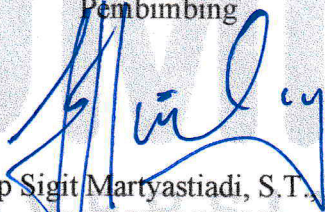
Oleh

Nama : Nadifa Mutia Ramadhani
NIM : 00000051273
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 Theresia Yolianda, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

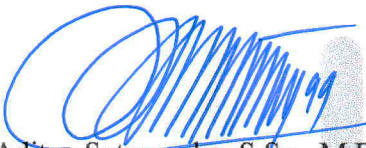
Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN KAMPANYE *WEBSITE* INTERAKTIF
MENGENAI METODE PEMBUANGAN
LIMBAH B3 RUMAH TANGGA**

Oleh
Nama : Nadifa Mutia Ramadhani
NIM : 0000051273
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

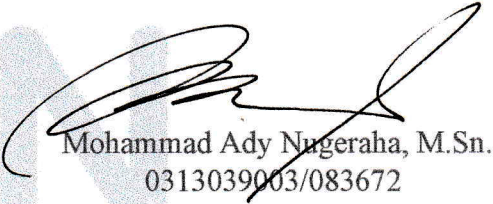
Telah diujikan pada hari Selasa, 28 Mei 2024
Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

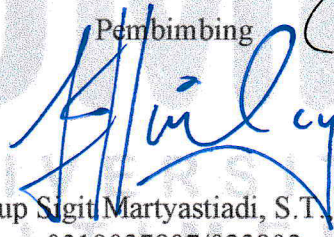
Ketua Sidang

Penguji



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953

Pembimbing


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/083672


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

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 : Nadifa Mutia Ramadhani
NIM : 00000051273
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Kampanye *Website*
Interaktif Mengenai Metode
Pembuangan Limbah B3 Rumah Tangga

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial. Saya 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, 11 Juni 2024



Nadifa Mutia Ramadhani

** 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 dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas ridho-Nya lah perancangan penelitian karya tulis berjudul “Perancangan Media Persuasi Mengenai Metode Pembuangan Limbah B3 Rumah Tangga Untuk Dewasa Awal 25-35 Tahun” dapat diselesaikan dengan baik. Tujuan dari pemilihan topik ini sebagai pembahasan penelitian adalah untuk mendukung dan mengajak masyarakat Indonesia untuk membuang limbah B3 dengan metode yang benar.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis didukung oleh pihak-pihak yang telah membantu merancang laporan ini dari awal hingga Tugas Akhir selesai. Oleh sebab itu, penulis berterima kasih pada:

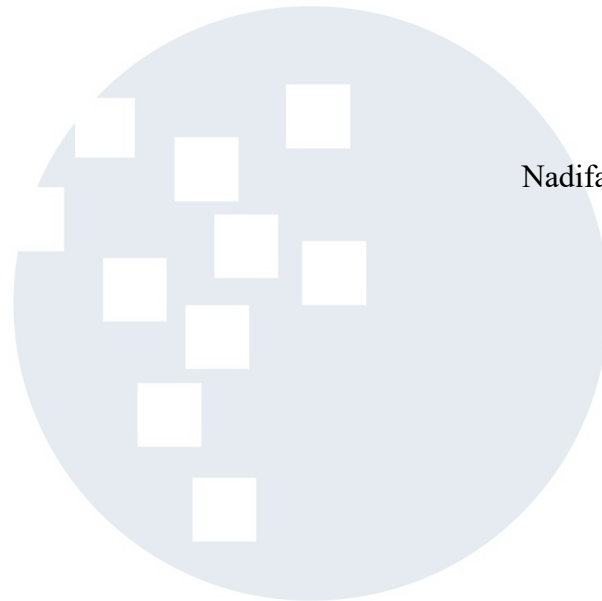
1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Nur Sayidatunnisa, Perwakilan dari Tim K3L Universitas Multimedia Nusantara sebagai narasumber yang telah memberikan waktunya untuk menjadi narasumber wawancara dan memberikan informasi untuk membantu perancangan Tugas Akhir.
6. Tyas Hermala Anindita, sebagai narasumber yang telah memberikan waktu sebagai narasumber wawancara untuk menceritakan pandangan dari masyarakat seputar topik limbah B3.
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 dukungan selama penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

Penulis sadar bahwa dalam Tugas Akhir ini masih tidak lepas kekurangan. Oleh karena itu penulis minta maaf jika ada kesalahan kata yang kurang berkenan. Semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi bermanfaat untuk masyarakat dan memberikan ilmu bagi pihak yang memerlukannya.

Tangerang, 11 Juni 2024



Nadifa Mutia Ramadhani



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN KAMPAYE *WEBSITE* INTERAKTIF
MENGENAI METODE PEMBUANGAN
LIMBAH B3 RUMAH TANGGA

Nadifa Mutia Ramadhani

ABSTRAK

Limbah bahan beracun dan berbahaya atau singkatnya B3 adalah limbah yang mengandung zat beracun dan berbahaya, yang dapat mencemarkan lingkungan dan kesehatan makhluk hidup. Dari riset data pada tahun 2020 sampai 2021 terjadi peningkatan jumlah sampah B3 yang berasal dari kegiatan rumah tangga. Pada tahun 2022 Indonesia menghasilkan 60 juta ton limbah B3 yang sebagian darinya berasal dari rumah tangga, salah satu jenisnya yaitu kemasan kaleng yang peringkat kedua jenis sampah paling banyak dibuang dengan jumlah berat sampah 11.403,2 kg. Sampah kaleng ini dapat menyebabkan ledakan dan juga merusak lapisan ozon jika tidak di buang dengan metode yang benar. Setelah melakukan riset, pemahaman masyarakat terhadap limbah B3 masih minim, dengan lebih dari setengah responden membuang limbah B3 masih digabung dengan sampah lainnya. Jika dibiarkan, limbah B3 semakin lama akan menimbun di tempat pembuangan akhir dan mencemari tanah, udara, dan air sehingga membuat kualitas kehidupan menurun. Dari permasalahan tersebut, diperlukan media persuasi untuk mengajak masyarakat membuang limbah B3 di tempat yang benar dan metode yang benar. Metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode campuran kualitatif dan kuantitatif, dengan metode perancangan *cross communication planning*.

Kata kunci: limbah b3, limbah rumah tangga, kampanye

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***INTERACTIVE CAMPAIGN WEBSITE REGARDING
HOUSEHOLD HAZARDOUS WASTE DISPOSAL METHODS***

Nadifa Mutia Ramadhani

ABSTRACT

Toxic and hazardous waste is a waste that containing toxic and hazardous substances, which can pollute the environment and the health of living beings. health of living things. From research data in 2020 to 2021 there was an increase in the amount of toxic waste originating from household activities. At 2022 Indonesia produces 60 million tons of hazardous waste, part of which comes from households. In 2019, two women were hospitalized due to poisoning from hazardous waste, which was dumped in waterways in the area they lived in. After conducting research, the public's understanding of toxic waste is still minimal, with more than half of the respondents disposing toxic waste combined with other waste. If left unchecked, hazardous waste will increasingly accumulate in landfills and pollute the environment, the soil, air and water, causing the quality of life to decline. From these problems, a persuasion media is needed to invite people to dispose of B3 waste in the right place and the right method. The research method used to collect data is a hybrid of qualitative and quantitative methods, with the design method of cross communication planning designed by Dentsu.

Keywords: *hazarcous toxic waste, household waste, campaign*

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

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</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
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.....	6
2.1 Media Persuasi.....	6
2.1.1 Kampanye	6
2.2 Media Interaktif Digital.....	8
2.2.1 <i>Traditional Stand Alone Kiosk</i>	9
2.2.2 <i>Website</i>	9
2.2.3 <i>Physical Installations, Exhibits, and Performance</i>	10
2.2.4 <i>Non-screen Based Interactive Experiences</i>	10
2.3 Desain <i>Website</i>	11
2.3.1 <i>Anatomi Website</i>	11
2.3.2 <i>Elemen Desain</i>	13
2.4 UX/UI.....	31
2.4.1 <i>UX (User Experience) Design</i>	31

2.4.2	UI (<i>User Interface</i>) Design	32
2.5	Fotografi	32
2.5.1	Unsur-Unsur Fotografi	32
2.6	Sampah Bahan Berbahaya dan Beracun	33
2.6.1	Limbah B3 Rumah Tangga	33
2.6.2	Efek Limbah B3	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		35
3.1	Metodologi Penelitian	35
3.1.1	Metode Kualitatif	35
3.1.2	Metode Kuantitatif	46
3.1.3	Kuesioner	46
3.2	Metodologi Perancangan	53
BAB IV STRATEGI & ANALISIS PERANCANGAN		55
4.1	Strategi Perancangan	55
4.1.1	<i>Insight & Strategy</i>	55
4.1.2	<i>Core Idea</i>	62
4.1.3	<i>Scenario Idea</i>	67
4.1.4	<i>Holistic Creative</i>	72
4.1.5	<i>Structure Design</i>	87
4.1.6	<i>Negotiation & Implementation</i>	95
4.2	Analisis Alpha dan Beta Test	105
4.2.1	Analisa Alpha Test	105
4.2.2	Hasil Perbaikan	108
4.2.3	Analisa Beta Test	113
4.2.3.1	Analisa Visual	113
4.2.3.2	Analisa Konten	113
4.2.3.3	Analisa Navigasi	114
4.3	Budgeting	114
BAB V PENUTUP		116
5.1	Simpulan	116
5.2	Saran	118
DAFTAR PUSTAKA		120



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT Universal Eco	43
Tabel 3.2 Tabel Data Demografis Responden	47
Tabel 3.3 Tabel Data Pengetahuan Responden.....	48
Tabel 3.4 Tabel Data <i>Behaviour</i> Responden.....	50
Tabel 4.1 Tabel Target Sasaran Audiens	55
Tabel 4.2 Tabel <i>Keyword</i>	63
Tabel 4.3 Tabel Palet Warna.....	66
Tabel 4.4 Tabel Nama Kampanye.....	67
Tabel 4.5 Tabel AISAS	69
Tabel 4.6 Pertanyaan FAQ.....	89
Tabel 4.7 Tabel <i>Website Banner</i>	103
Tabel 4.8 Tabel Analisa Alpha Test Bagian Navigasi	105
Tabel 4.9 Tabel Analisa Alpha Test Bagian Visual.....	106
Tabel 4.10 Narasumber <i>Beta Test</i>	113
Tabel 4.11 <i>Budgeting</i>	114



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Traditional Stand Alone Kiosk</i>	9
Gambar 2.2 Evolusi <i>Website</i>	10
Gambar 2.3 Anatomi <i>Website</i>	11
Gambar 2.4 <i>Horizontal Grid</i>	14
Gambar 2.5 <i>Vertical Grid</i>	14
Gambar 2.6 <i>Fluid Grid</i>	15
Gambar 2.7 <i>Fixed Grid</i>	15
Gambar 2.8 <i>10 Point Grid</i>	15
Gambar 2.9 <i>8 Point Fluid Grid</i>	16
Gambar 2.10 Contoh <i>Balance</i> Simetris.....	16
Gambar 2.11 Contoh <i>Balance</i> Asimetris	17
Gambar 2.12 Contoh <i>Unity</i>	18
Gambar 2.13 Contoh <i>Emphasis</i>	18
Gambar 2.14 Warna Hangat.....	20
Gambar 2.15 Warna Dingin	20
Gambar 2.16 Skala <i>Chromatic Value</i>	21
Gambar 2.17 Bagan <i>Value</i> dan Saturasi Warna	21
Gambar 2.18 Model Warna Aditif RGB	22
Gambar 2.19 Model Warna Subtraktif CMYK.....	22
Gambar 2.20 Contoh Palet Warna Monokrom	23
Gambar 2.21 Contoh Palet Warna <i>Analogus</i>	24
Gambar 2.22 Contoh Palet Warna Komplimenter	24
Gambar 2.23 Warna <i>Triadic</i>	25
Gambar 2.24 Contoh Palet Warna <i>Triadic</i>	25
Gambar 2.25 Roda Warna <i>Split-Complimentary</i>	26
Gambar 2.26 Contoh Palet Warna <i>Split-Complimentary</i>	26
Gambar 2.27 Roda Warna <i>Rectangular</i>	27
Gambar 2.28 Contoh Palet Warna <i>Rectangular</i>	27
Gambar 2.29 Contoh <i>Font Sans-Serif</i>	28
Gambar 2.30 Contoh <i>Font Serif</i>	28
Gambar 2.31 Contoh <i>Font Decorative</i>	29
Gambar 2.32 Contoh Gambar Dengan Teks	30
Gambar 2.33 Contoh Gambar dan Teks Dengan Gradien Transparan	30
Gambar 2.34 Contoh Penggunaan Ilustrasi Dalam Aplikasi	31
Gambar 3.1 Wawancara Dengan Nur Sadiyatunnisa.....	36
Gambar 3.2 Wawancara Dengan Tyas Hermala Anindita	39
Gambar 3.3 Tampilan <i>Website</i> Universal Eco	42
Gambar 3.4 Tampilan Instagram Universal Eco.....	42
Gambar 3.5 Video Kampanye <i>Hazardous waste... together we've got it sorted</i> ..	45
Gambar 3.6 Pertanyaan Identifikasi Limbah B3 Kuesioner	49
Gambar 3.7 Figur Proses <i>The Seven Steps of Cross Communication Planning</i> ...	53

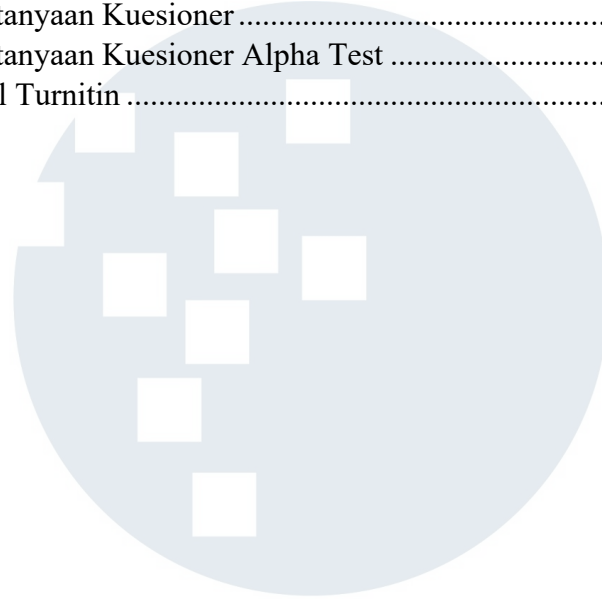
Gambar 4.1 <i>User Persona</i>	60
Gambar 4.2 <i>User Persona</i>	61
Gambar 4.3 Logo Dinas Lingkungan Hidup Jakarta	61
Gambar 4.4 <i>Mind Map</i>	63
Gambar 4.5 <i>Tone of Voice</i>	65
Gambar 4.6 <i>Moodboard Visual Website</i>	65
Gambar 4.7 <i>Site Map</i>	74
Gambar 4.8 <i>Flow Chart</i>	75
Gambar 4.9 <i>Wireframe</i>	76
Gambar 4.10 <i>Grid</i>	77
Gambar 4.11 <i>Low Fidelity</i>	78
Gambar 4.12 Foto Aset Kaleng Aerosol.....	79
Gambar 4.13 Proses Memotong Foto Menjadi Aset.....	79
Gambar 4.14 Hasil Akhir Aset.....	80
Gambar 4.15 Kumpulan Aset Fotografi.....	80
Gambar 4.16 <i>Moodboard Ilustrasi</i>	81
Gambar 4.17 Sketsa Ilustrasi.....	82
Gambar 4.18 Hasil Akhir Ilustrasi	82
Gambar 4.19 <i>Typeface</i> Devant Horgen.....	83
Gambar 4.20 Penyusunan Logo Dari <i>Typeface</i>	83
Gambar 4.21 Logo Kampanye	84
Gambar 4.22 Sketsa Logo Mark	85
Gambar 4.23 Hasil Akhir Logo <i>Mark</i>	85
Gambar 4.24 <i>Typeface</i> Mont Heavy	86
Gambar 4.25 Proses Pembuatan Logo <i>Type</i>	86
Gambar 4.26 <i>Icon</i>	86
Gambar 4.27 <i>Button</i>	87
Gambar 4.28 <i>High Fidelity Landing Page</i>	88
Gambar 4.29 Susunan <i>Accordion</i>	89
Gambar 4.30 <i>Thumbnail</i> Fitur Pendaftaran.....	90
Gambar 4.31 <i>Footer Website</i>	91
Gambar 4.32 Halaman Pendaftaran	92
Gambar 4.33 <i>Prototype Drop Down Menu</i>	92
Gambar 4.34 Halaman <i>Giveaway</i>	93
Gambar 4.35 Interaktif Dari Pendaftaran Hingga <i>Giveaway</i>	94
Gambar 4.36 Halaman <i>Maps</i> Lokasi Penampungan.....	95
Gambar 4.37 Keseluruhan Interaktif <i>Website</i>	95
Gambar 4.38 <i>Grid Desktop Website</i>	96
Gambar 4.39 Hasil Akhir Sekunder <i>Desktop Website</i>	97
Gambar 4.40 Sketsa Twibbon.....	98
Gambar 4.41 Hasil Akhir Twibbon dan Penerapannya	98
Gambar 4.42 Sketsa Filter.....	99
Gambar 4.43 Hasil Akhir Filter	99

Gambar 4.44 Sketsa Instagram Post.....	100
Gambar 4.45 Hasil Akhir Instagram Post	101
Gambar 4.46 <i>Mockup</i> Lanyard.....	101
Gambar 4.47 Proses Desain Billboard	102
Gambar 4.48 <i>Mockup Billboard</i>	102
Gambar 4.49 Hasil Akhir <i>Web Banner</i>	103
Gambar 4.50 Hasil Akhir <i>Mockup Merchandise</i>	104
Gambar 4.51 Perbaikan <i>Landing Page</i>	109
Gambar 4.52 Perbaikan Halaman Informasi.....	109
Gambar 4.53 Bagian Cara Kerja Angkutan Kaleng.....	110
Gambar 4.53 Halaman Bagian <i>Maps</i> Lokasi Penampungan.....	111
Gambar 4.55 Penyelesaian Halaman Tentang Kami dan <i>Giveaway</i>	112
Gambar 4.56 Keseluruhan <i>Prototype Website</i>	112



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A BAP Bimbingan.....	123
Lampiran B Transkrip Wawancara Tyas Hermala Anindita.....	125
Lampiran C Transkrip Wawancara Nur Sadiyahunnisa	129
Lampiran D Transkrip Beta Test In-Depth Interview Santi Ambarrukmi.....	143
Lampiran E Transkrip Beta Test In-Depth Interview Sotya Mayangwuri.....	153
Lampiran F Transkrip Beta Test In-Depth Interview Henki Brahmana	161
Lampiran G Pertanyaan Kuesioner	166
Lampiran H Pertanyaan Kuesioner Alpha Test	177
Lampiran I Hasil Turnitin	189



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA