

**PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI HEPATITIS
AKUT MISTERIUS KEPADA ORANG TUA USIA 26-35
TAHUN DI JAKARTA**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Dickson

0000051541

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

**PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI HEPATITIS
AKUT MISTERIUS KEPADA ORANG TUA USIA 26-35
TAHUN DI JAKARTA**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



Dickson

00000051541

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dickson
NIM : 00000051541
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN MOBILE SITE MENGENAI HEPATITIS AKUT KEPADA ORANG TUA USIA 26-35 TAHUN

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 12 Desember 2023



Dickson

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI HEPATITIS AKUT
MISTERIUS KEPADA ORANG TUA USIA 26-35 TAHUN DI JAKARTA**

Oleh

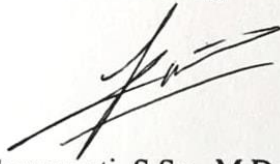
Nama : Dickson
NIM : 00000051541
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 03 Januari 2024
Pukul 09.45 WIB s.d 10.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

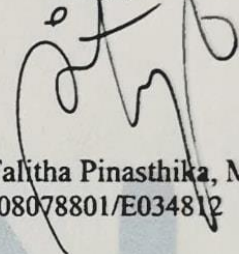
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Cennywati, 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 : Dickson
NIM : 00000051541
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 Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN *MOBILE SITE* MENGENAI HEPATITIS AKUT MISTERIUS KEPADA ORANG TUA USIA 26-35 TAHUN DI JAKARTA

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, 12 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Dickson)

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa atas rahmat dan penyertaan-Nya sehingga perancangan laporan Tugas Akhir dapat berjalan dengan lancar dan mencapai sebuah tujuan yang sesuai rencana serta tepat waktu yang berjudul “Perancangan Mobile Site Mengenai Hepatitis Akut kepada Orang Tua dengan Usia 26-35 Tahun”. Hepatitis akut merupakan penyakit yang menyerang hati dan mengganggu fungsi hati, Hepatitis Akut termasuk dalam penyakit yang dapat menyebabkan kematian. Idealnya informasi mengenai sebuah penyakit diperlukan untuk mengetahui identifikasi kondisi medis terkait. Akan tetapi, belum memiliki media yang memuat tentang Hepatitis Akut. Permasalahan ini menjadi suatu hal yang harus diangkat dengan memberi pengetahuan dalam cara identifikasi penyakit terkait. Proses penyusunan tugas akhir dan karya terkait menjadi suatu sarana bagi penulis untuk dapat bekerja secara lapangan menghadapi masalah dari sudut pandang seorang desainer.

Terselesainya hasil perancangan ini tentu juga dukung oleh pihak-pihak yang selalu membimbing dan menuntun penulis. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya 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. Rani Aryani, S.Sn., M.Ds. sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga penulis. terutama Ayah dan Ibu penulis yang telah memberikan dukungan secara material, moral, dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Teman-teman penulis yang telah senantiasa mendukung, dan menemani saya selama proses pengerjaan tugas akhir penulis.

Penulis menyadari bahwa hasil karya perancang ini masih jauh dari kata sempurna baik dari penulisan ataupun materinya. Namun, penulis sudah melakukan yang terbaik dengan menggunakan ilmu pengetahuan yang penulis ketahui dan masukan yang telah diberikan oleh dosen pembimbing untuk dapat menghasilkan karya tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis berharap karya tugas akhir ini dapat berguna bagi masyarakat yang membutuhkan.

Tangerang, 21 Desember 2023



Dickson

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN MOBILE SITE MENGENAI HEPATITIS
AKUT KEPADA ORANG TUA USIA 26–35 TAHUN DI
JAKARTA**

Dickson

ABSTRAK

Penyakit hepatitis akut misterius merupakan jenis penyakit yang masih belum diketahui penyebabnya secara pasti. Berdasarkan hasil pendataan Global Burden of Disease (GBD) Indonesia memakan korban jiwa terbesar di ASEAN. Penyakit hepatitis akut misterius memiliki gejala seperti mual muntah dan juga diare. Namun, gejala tersebut sering diartikan sebagai penyakit ringan biasa. Sehingga menyebabkan salah diagnosa yang mengakibatkan korban jiwa. Disisi lain, informasi tentang hepatitis akut misterius masih terpecah dan belum memiliki sumber informasi terpadu. Oleh karena itu diperlukan sebuah media informasi. Dalam perancangan ini menggunakan metodologi perancangan *Design Thinking* (2018), metode yang dilakukan adalah wawancara, penyebaran kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Hasil media informasi yang adalah mobile site. Setelah melakukan prototype dan alpha dan beta test didapatkan bahwa mobile site sudah memberikan informasi yang terpadu. Namun, masih terdapat kekurangan dalam penyusunan informasi tentang hepatitis akut misterius.

Kata kunci: Hepatitis Akut Misterius, Media Informasi

U M M 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

***MOBILE SITE ABOUT MYSTERIOUS ACUTE HEPATITIS
DISEASE FOR PARENT AGED 26-35 YEARS OLD IN JAKARTA***

Dickson

ABSTRACT

Mysterious acute hepatitis is categorized as an unknown disease whose exact cause is still unknown as well. Based on the Global Burden of Disease (GBD) data, Indonesia holds the highest number of fatalities in ASEAN due to this disease. Mysterious acute hepatitis has several symptoms such as nausea, vomiting, and diarrhea. However, these symptoms are often mistaken for common mild illnesses, leading to misdiagnosis and resulting in fatalities. Therefore, it is necessary to provide an information platform that provides. The output of the media is a mobile site. Therefore, an information media is needed. In this design using the Design Thinking (2018) design methodology, the methods carried out are interviews, distributing questionnaires, existing studies, and reference studies. After proceed to have an alpha and beta test. The result states that this mobile site has given enough useful information. In this study, the methods include interviews, sharing questionnaires, existing studies, and also reference research.

Keywords : Mysterious Acute Hepatitis, Information Media

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| 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 Perancangan Desain | 5 |
| 2.1.1 Elemen Desain | 5 |
| 2.2 Prinsip Desain..... | 16 |
| 2.2.1 Format..... | 17 |
| 2.2.2 <i>Balance</i> | 17 |
| 2.2.3 Hierarki Visual..... | 20 |
| 2.2.4 Ritme | 20 |
| 2.2.5 Kesatuan | 21 |
| 2.2.6 <i>Gestalt</i> | 21 |
| 2.3 Tipografi | 22 |
| 2.3.1 Klasifikasi Huruf..... | 23 |
| 2.4 Media Informasi..... | 25 |
| 2.4.1 Tujuan Media Informasi | 26 |
| 2.4.2 Jenis Media Informasi | 27 |
| 2.5 Media Interaktif | 29 |
| 2.6 UI/UX | 30 |
| 2.6.1 UI (User Interface)..... | 30 |
| 2.6.2 UX (User Experience)..... | 31 |
| 2.7 Website..... | 31 |
| 2.8 Fotografi..... | 32 |
| 2.9 Grid | 34 |
| 2.10 Brand Mandatory | 35 |
| 2.11 Hepatitis Akut Misterius | 35 |
| 2.11.1 Gejala Hepatitis Akut Misterius..... | 36 |
| 2.11.2 Penanganan Hepatitis Akut Misterius..... | 37 |
| 2.11.3 Pencegahan Hepatitis Akut Misterius..... | 37 |

| | |
|---|------------|
| 2.11.4 Isu Hepatitis Akut Misterius..... | 38 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 39 |
| 3.1 Metodologi Penelitian | 39 |
| 3.1.1 Metode Kualitatif..... | 39 |
| 3.1.2 Metode Kuantitatif | 39 |
| 3.2 Metodologi Perancangan | 58 |
| BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN | 60 |
| 4.1 Strategi Perancangan..... | 60 |
| 4.1.1 <i>Empathize</i> | 60 |
| 4.1.2 <i>Define</i> | 63 |
| 4.1.3 <i>Ideate</i> | 67 |
| 4.1.4 <i>Prototype</i> | 81 |
| 4.1.5 <i>Testing</i> | 82 |
| 4.2 Analisis Alpha Test | 98 |
| 4.2.1 Analisis Bidang Interaksi..... | 99 |
| 4.2.2 Analisis Bidang Visual..... | 99 |
| 4.2.3 Analisis Bidang Konten Informasi..... | 100 |
| 4.2.4 Analisis Saran | 101 |
| 4.2.5 Hasil Perbaikan..... | 102 |
| 4.2.6 Analisis Media Sekunder | 106 |
| 4.3 Analisis Beta Test..... | 114 |
| 4.3.1 Kesimpulan Beta Tes..... | 116 |
| 4.4 Budgeting..... | 118 |
| BAB V PENUTUP..... | 120 |
| 5.1 Kesimpulan | 120 |
| 5.2 Saran | 122 |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |

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 Data Identitas Responden..... | 53 |
| Tabel 3.2 Data Pengetahuan Responden Mengenai Hepatitis Akut Misterius | 54 |
| Tabel 3.3 Data Pemahaman Responden Mengenai Hepatitis Akut Misterius | 55 |
| Tabel 4.1 Tabel <i>Create Your Project Plan</i> | 66 |
| Tabel 4.2 Analisis Bidang Interaksi | 99 |
| Tabel 4.3 Analisis Bidang Visual..... | 100 |
| Tabel 4.4 Analisis Bidang Konten Informasi..... | 101 |
| Tabel 4.5 Analisis Beta Test | 116 |
| Tabel 4.6 Budgeting | 118 |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Titik | 6 |
| Gambar 2.2 Garis | 7 |
| Gambar 2.3 Bentuk | 8 |
| Gambar 2.4 <i>Figure</i> | 9 |
| Gambar 2.5 <i>Typography Shapes</i> | 9 |
| Gambar 2.6 Warna | 10 |
| Gambar 2.7 Hue | 11 |
| Gambar 2.8 Value | 12 |
| Gambar 2.9 Saturation | 13 |
| Gambar 2.10 Primer | 14 |
| Gambar 2.11 Sekunder | 15 |
| Gambar 2.12 Tekstur | 16 |
| Gambar 2.13 Format | 17 |
| Gambar 2.14 Simetris | 18 |
| Gambar 2.15 Asimetris | 19 |
| Gambar 2.16 Keseimbangan Radial | 20 |
| Gambar 2.17 Ritme | 21 |
| Gambar 2.18 Tipografi | 23 |
| Gambar 2.19 <i>Old Style of Humanist</i> | 24 |
| Gambar 2.20 Sans Serif | 24 |
| Gambar 2.21 Display | 25 |
| Gambar 2.22 <i>Printed Matter</i> | 27 |
| Gambar 2.23 <i>Screen Based</i> | 28 |
| Gambar 2.24 <i>Environmental</i> | 28 |
| Gambar 2.25 Media <i>Website</i> Interaktif | 29 |
| Gambar 2.26 Desain UI | 30 |
| Gambar 2.27 Desain UX | 31 |
| Gambar 2.28 Situs Web dengan URL | 32 |
| Gambar 2.29 <i>Normal Angle</i> | 33 |
| Gambar 2.30 <i>High Angle</i> | 33 |
| Gambar 2.31 <i>Single-column Grid</i> | 34 |
| Gambar 2.32 <i>Multicolumn Grid</i> | 35 |
| Gambar 3.1 Wawancara dengan Dr. Renata | 40 |
| Gambar 3.2 Wawancara dengan Dr. Christian | 43 |
| Gambar 3.3 Contoh Poster oleh Puskesmas Bangil | 46 |
| Gambar 3.4 Contoh Poster oleh Dinas Kesehatan Malang | 47 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.5 Contoh Poster oleh Situs Covid19.go.id | 48 |
| Gambar 3.6 Contoh Poster oleh Sindonews.com..... | 48 |
| Gambar 3.7 Contoh Poster oleh Republika.co.id..... | 49 |
| Gambar 3.8 Contoh Website Layanan Kesehatan..... | 50 |
| Gambar 3.9 Jawaban Responden Mengenai Media Informasi yang Digunakan ... | 57 |
| Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i> | 62 |
| Gambar 4.2 Persona Bulan Sarina | 63 |
| Gambar 4.3 Persona Rafael Adhiguna | 64 |
| Gambar 4.4 Persona Annisa Putri | 64 |
| Gambar 4.5 Collage | 65 |
| Gambar 4.6 <i>User Journey Map</i> | 68 |
| Gambar 4.7 <i>Mind Map</i> | 69 |
| Gambar 4.8 Referensi & <i>Moodboard</i> | 71 |
| Gambar 4.9 Referensi UI/UX | 72 |
| Gambar 4.10 Warna | 73 |
| Gambar 4.11 Typography | 74 |
| Gambar 4.12 Tombol | 75 |
| Gambar 4.13 Sketsa | 76 |
| Gambar 4.14 Hasil Sketsa Komprehensif | 77 |
| Gambar 4.15 Proses Penyelesaian Aset | 77 |
| Gambar 4.16 Aset Hasil Sketsa..... | 78 |
| Gambar 4.17 Tata Letak..... | 79 |
| Gambar 4.18 Hasil Foto Model..... | 79 |
| Gambar 4.19 Proses <i>Editing</i> | 80 |
| Gambar 4.20 Proses <i>Tracing</i> | 81 |
| Gambar 4.21 Proses Menggabungkan Aset | 81 |
| Gambar 4.22 Hasil Aset Fotografi | 82 |
| Gambar 4.23 <i>Site Map</i> | 82 |
| Gambar 4.24 <i>Low Fidelity</i> | 83 |
| Gambar 4.25 <i>High Fidelity</i> | 84 |
| Gambar 4.26 <i>Home Page</i> | 85 |
| Gambar 4.27 <i>Page Info Penting</i> | 86 |
| Gambar 4.28 <i>Page Gejala</i> | 87 |
| Gambar 4.29 Interaksi <i>Page Gejala</i> | 87 |
| Gambar 4.30 <i>Page Penanganan</i> | 88 |
| Gambar 4.31 <i>Page Pencegahan</i> | 89 |
| Gambar 4.32 <i>Page Isu Penyakit</i> | 90 |
| Gambar 4.33 <i>Banner Page Selection</i> | 90 |
| Gambar 4.34 Referensi dan sketsa Logo..... | 91 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.35 Logo | 91 |
| Gambar 4.36 Icon..... | 92 |
| Gambar 4.37 Sketsa Poster | 93 |
| Gambar 4.38 Sketsa Media <i>X-banner</i> | 94 |
| Gambar 4.39 Sketsa Media <i>Gimmick</i> | 94 |
| Gambar 4.40 Sketsa Media <i>Instagram</i> | 95 |
| Gambar 4.41 Sketsa Media <i>Web Banner</i> | 95 |
| Gambar 4.42 Sketsa Media <i>Merchandise</i> | 96 |
| Gambar 4. 43 Sketsa Media <i>Youtube Short</i> | 96 |
| Gambar 4.44 <i>Prototype</i> | 97 |
| Gambar 4.45 Jawaban Responden A | 101 |
| Gambar 4.46 Jawaban Responden B..... | 102 |
| Gambar 4.47 Hasil Perbaikan Font | 103 |
| Gambar 4.48 Hasil Perbaikan Interaksi | 104 |
| Gambar 4.49 Hasil Perbaikan Variasi Layout..... | 105 |
| Gambar 4.50 Media Poster..... | 106 |
| Gambar 4.51 Media <i>X-banner</i> | 107 |
| Gambar 4.52 Media <i>Gimmick Bantal</i> | 108 |
| Gambar 4.53 Media <i>Gimmick Keychain</i> | 109 |
| Gambar 4.54 Media <i>Instagram Story</i> | 110 |
| Gambar 4.55 Media <i>Instagram feeds</i> | 111 |
| Gambar 4.56 Media <i>Web Banner</i> | 112 |
| Gambar 4.57 Media <i>Merchandise</i> | 112 |
| Gambar 4.58 Media <i>Youtube Short</i> | 113 |
| Gambar 4.59 Dokumentasi FGD Beta Test | 114 |

U M 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 LAMPIRAN

| | |
|--|-------|
| Lampiran A: Hasil Turnitin..... | xix |
| Lampiran B: Dokumentasi Bimbingan Spesialis | xxvi |
| Lampiran C: Bukti Bimbingan..... | xxvii |
| Lampiran D: Wawancara Dokter Spesialis Anak | xxix |
| Lampiran E: Wawancara Dokter Spesialis Penyakit Dalam..... | xxxv |
| Lampiran F: Kuesioner Pengumpulan Data Responden | xli |
| Lampiran G: Kuesioner Alpha Test | li |
| Lampiran H: Kuesioner Beta Test..... | lix |
| Lampiran I: Verifikasi Dokter..... | lxiii |
| Lampiran J: Hasil Karya Perancangan..... | lxiv |

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA