

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI FENOMENA
PEMUTIHAN KARANG DI MALUKU**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Alyssa Faza Hanifa

00000056058

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI FENOMENA
PEMUTIHAN KARANG DI MALUKU**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Alyssa Faza Hanifa

00000056058

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alyssa Faza Hanifa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056058

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/~~Skripsi~~/ Tugas Akhir/ ~~Laporan~~
~~Magang~~/MBKM* (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI FENOMENA PEMUTIHAN KARANG DI MALUKU

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 penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, 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, 17 Juni 2025



(Alyssa Faza Hanifa)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI FENOMENA PEMUTIHAN KARANG DI MALUKU

Oleh

Nama Lengkap : Alyssa Faza Hanifa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056058
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

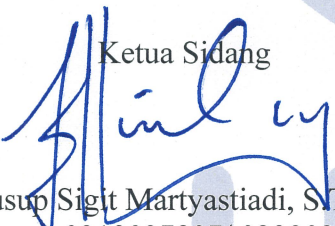
Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025

Pukul 16.40 s.d. 17.20 WIB dan dinyatakan

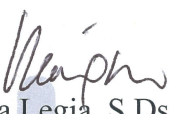
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

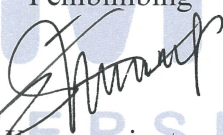
Ketua Sidang


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

Penguji


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

Pembimbing


Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alyssa Faza Hanifa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056058
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~ S1/S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI
FEMOMENA PEMUTIHAN KARANG
DI MALUKU

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ 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 bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 17 Juni 2025


(Alyssa Faza Hanifa)

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT. Karena kehendak dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN *WEBSITE* MENGANAI FENOMENA PEMUTIHAN KARANG DI MALUKU” sebagai salah satu persyaratan kelulusan. Proses pengerjaan tidak akan berjalan lancar tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak lain yang terlibat dalam pengerjaan tugas akhir. Maka dari itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak tersebut atas dukungannya pada proses pengerjaan tugas akhir, khususnya kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Narasumber yang bersedia memberikan data mengenai topik perancangan.

Peneliti berharap karya ilmiah ini dapat menjadi pembelajaran yang bermanfaat dan berguna bagi pembaca.

Tangerang, 17 Juni 2025



(Alyssa Faza Hanifa)

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI FENOMENA PEMUTIHAN KARANG DI MALUKU

(Alyssa Faza Hanifa)

ABSTRAK

Pemutihan karang merupakan suatu fenomena dimana *zooxanthellae* keluar dari polip karang yang terlihat dari memudarnya warna karang menjadi putih, dan kemudian disusul dengan kematian karang. Wilayah Maluku merupakan jantung dari *The Coral Triangle* atau pusat penyebaran terumbu karang dunia yang kaya akan ragam hayati laut tertinggi di dunia. Namun, saat ini mayoritas terumbu karang di perairan Maluku memiliki status sedang dan rusak, sehingga rentan terhadap fenomena pemutihan karang. Karena itu, penelitian ini dilakukan untuk merancang sebuah media informasi berbasis *website* menggunakan metode *design thinking* mengenai fenomena tersebut, dengan target perancangan masyarakat pesisir wilayah Maluku. Perancangan *website* sebagai media informasi tersebut dilakukan dengan tujuan memberikan informasi mengenai hubungan antara pola hidup dan kebiasaan masyarakat pesisir khususnya yang berada di wilayah Maluku dengan ekosistem disekitarnya. Untuk mendukung *website* sebagai media informasi primer, digunakan juga sosial media dan *merchandise* sebagai media sekunder. *Website* kemudian diuji oleh calon pengguna yang merupakan target perancangan, yang berpendapat bahwa *website* tersebut dapat membantu komunitas pesisir mengetahui tentang fenomena pemutihan karang, khususnya dalam konteks Maluku.

Kata kunci: Pemutihan Karang, Maluku, *Website*

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

WEB DESIGN REGARDING CORAL BLEACHING

PHENOMENON IN MALUKU

(Alyssa Faza Hanifa)

ABSTRACT (English)

Coral bleaching is a phenomenon where zooxanthellae left coral polyps which can be seen from the fading of coral's color, which was followed by the death of a coral. Maluku region the heart of the coral triangle, or the center of distribution of world coral reefs with the highest marine biodiversity in the world. However, currently the majority of coral reefs in Maluku have moderate and damaged status, making them vulnerable to the bleaching phenomenon. Therefore, this study was conducted for designing a web based information media using the design thinking method regarding this phenomenon, targeting the coastal communities in the Maluku region. The aim of this design is to provide information regarding relationship between the lifestyle and habits of coastal communities, especially those in the Maluku region, with its surrounding ecosystem. To support the website, social media and merchandise are used as secondary media. The website was then tested by prospective user who were the target audience, who thought that the website could help the coastal communities learn about the coral bleaching phenomenon, especially in the context of Maluku.

Keywords: Coral Bleaching, Maluku, Website

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Website</i>	5
2.1.1 Jenis-Jenis <i>Website</i>	6
2.1.2 <i>User Experience</i>	9
2.1.3 <i>User Interface</i>	11
2.1.4 Elemen Desain <i>Website</i>	11
2.2 Media Sekunder	24
2.2.1 Sosial Media	24
2.2.2 <i>Merchandise</i>	24
2.3 <i>Coral Bleaching</i> /Pemutihan Karang	25
2.3.1 Faktor yang Mempengaruhi	25
2.3.2 Manfaat Terumbu Karang	26
2.3.3 Dampak Pemutihan Karang	27

2.3 Maluku	28
2.3.1 <i>Sasi</i>	30
2.4 Penelitian yang Relevan	31
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	35
3.1 Subjek Perancangan	36
3.1.1 Demografis	35
3.2.2 Geografis	35
3.2.3 Psikografis	36
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	36
3.2.1 <i>Emphatize</i>	36
3.2.2 <i>Define</i>	37
3.2.3 <i>Ideate</i>	37
3.2.4 <i>Prototype</i>	37
3.3.5 <i>Test</i>	37
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	38
3.2.1 Observasi	38
3.2.2 Wawancara	38
3.2.3 Kuesioner	40
3.2.4 <i>Existing Study</i>	41
3.3.5 Studi Referensi	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	47
4.1 Hasil Perancangan	47
4.1.1 <i>Emphatize</i>	46
4.1.2 <i>Define</i>	78
4.1.3 <i>Ideate</i>	82
4.1.4 <i>Prototype</i>	97
4.1.4 <i>Test</i>	113
4.2 Pembahasan Perancangan	126
4.2.1 <i>Beta Test</i>	127
4.2.2 Analisis Desain <i>Layout Website</i>	129
4.2.2 Analisis Desain Media Sekunder	129
4.2.4 Anggaran	135

BAB V PENUTUP	136
5.1 Simpulan	136
5.2 Saran	137
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xix



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	31
Tabel 3.1 Rancangan Pertanyaan Kuesioner.....	42
Tabel 4.1 Tabel Informasi Responden	57
Tabel 4.2 Tabel Pemahaman Mengenai Pemutihan Karang	59
Tabel 4.3 Skala Terumbu Karang	61
Tabel 4.4 Pemahaman Mengenai Terumbu Karang.....	61
Tabel 4.5 Aktivitas Masyarakat di Pantai	62
Tabel 4.6 Kebiasaan Masyarakat Pesisir.....	63
Tabel 4.7 Preferensi Media	64
Tabel 4.8 Keseringan Penggunaan Media	65
Tabel 4.9 Preferensi Media Cetak atau Digital	65
Tabel 4.10 SWOT <i>Biorock</i> Indonesia	67
Tabel 4.11 SWOT <i>Coral Triangle Center</i>	68
Tabel 4.12 SWOT AKKII.....	70
Tabel 4.13 Perbandingan Hasil Pengamatan.....	71
Tabel 4.14 SWOT Radha Sivilla.....	74
Tabel 4.15 SWOT <i>Ethereal Magazine</i>	75
Tabel 4.16 SWOT <i>New Open Design</i>	77
Tabel 4.17 Perbandingan Hasil Pengamatan.....	78
Tabel 4.18 Kata Kunci yang Diajukan	85
Tabel 4.19 <i>Big Idea</i> yang Diajukan.....	86
Tabel 4.20 Nama <i>Website</i> yang Diajukan	87
Tabel 4.21 Kuesioner Bagian Konten	121
Tabel 4.22 Kuesioner Bagian Visual Pertama	122
Tabel 4.23 Kuesioner Bagian Interaktivitas.....	123
Tabel 4.24 Profil Narasumber Beta Test.....	127
Tabel 4.25 Anggaran.....	135

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anak Jajan Blog	6
Gambar 2.2 Halaman <i>Website</i> Shopee	7
Gambar 2.3 Halaman <i>Website</i> The Harvest	7
Gambar 2.4 Halaman <i>Website</i> Kemenkes RI	8
Gambar 2.5 Halaman <i>Website</i> Netflix	8
Gambar 2.6 Halaman <i>Website</i> ULTIMAGZ	9
Gambar 2.7 Halaman <i>Website</i> UMN	9
Gambar 2.8 Halaman <i>Website</i> Indonesia Mengajar	10
Gambar 2.9 <i>Horizontal Grid</i>	13
Gambar 2.10 <i>Vertical Grid</i>	13
Gambar 2.11 <i>Fluid Grid</i>	13
Gambar 2.12 <i>Fixed Grid</i>	14
Gambar 2.13 <i>Border</i>	14
Gambar 2.14 <i>Fill</i>	15
Gambar 2.15 <i>The Box Model Margin</i>	15
Gambar 2.16 <i>Icons</i>	16
Gambar 2.17 <i>Buttons</i>	16
Gambar 2.18 <i>Hand Crafted Scale</i>	17
Gambar 2.19 <i>Number of Styles Option</i>	18
Gambar 2.20 <i>Line Length</i>	18
Gambar 2.21 <i>Leading Teks</i>	19
Gambar 2.22 <i>Long Text Alignment</i>	19
Gambar 2.23 <i>Text Hyphenation</i>	20
Gambar 2.24 <i>Color Wheel</i>	21
Gambar 2.25 <i>Saturation</i>	21
Gambar 2.26 <i>Lightness</i>	22
Gambar 2.27 <i>HSL dan HSB</i>	22
Gambar 2.28 <i>Picture Overlay</i>	23
Gambar 2.29 <i>Gradation Overlay</i>	24
Gambar 2.30 <i>Ilustrasi</i>	24
Gambar 2.31 <i>Coral Triangle Map</i>	30
Gambar 2.32 <i>Status Ekosistem Terumbu Karang Maluku</i>	30
Gambar 4.1 <i>Jalur Utama Desa Pasanea</i>	49
Gambar 4.2 <i>Jaring yang sedang dijemur</i>	50
Gambar 4.3 <i>Perahu Katiting</i>	50
Gambar 4.4 <i>Terumbu Karang dari Permukaan</i>	51
Gambar 4.5 <i>Tanda Wilayah Sasi Darat</i>	51

Gambar 4.6 Wawancara JALA INA	52
Gambar 4.7 Wawancara UI/UX Designer	55
Gambar 4.8 <i>Homepage Biorock Indonesia</i>	66
Gambar 4.9 <i>Homepage CTC</i>	68
Gambar 4.10 <i>Homepage AKKII</i>	69
Gambar 4.11 <i>Homepage Radha Sivilla</i>	73
Gambar 4.12 <i>Homepage Ethereal Magazine</i>	75
Gambar 4.13 <i>Homepage New Open Design</i>	76
Gambar 4.14 <i>User Persona Primer</i>	81
Gambar 4.15 <i>User Persona Sekunder</i>	82
Gambar 4.16 <i>Customer Journey Map</i>	83
Gambar 4.17 <i>Mind Map</i>	84
Gambar 4.18 <i>Moodboard</i>	88
Gambar 4.19 Palet Warna	89
Gambar 4.20 IA dan <i>Flowchart Website</i>	90
Gambar 4.21 Proses Aset Ilustrasi	92
Gambar 4.22 Aset Ilustrasi Tambahan.....	93
Gambar 4.23 Perbedaan warna karang.....	94
Gambar 4.24 Proses Pembuatan Latar Belakang	94
Gambar 4.25 <i>Key Visual</i> Ilustrasi Website	95
Gambar 4.26 Pantai Kuako	96
Gambar 4.27 Dokumentasi Pasanea.....	96
Gambar 4.28 Font General Sans	97
Gambar 4.29 Hierarki Teks.....	98
Gambar 4.30 Logo Karang Katong.....	98
Gambar 4.31 <i>Buttons</i>	99
Gambar 4.32 <i>Buttons Homepage</i>	99
Gambar 4.33 <i>Frame & Grid Kosong</i>	101
Gambar 4.34 <i>Guide Layout Website</i>	101
Gambar 4.35 Contoh Layout Paragraf	102
Gambar 4.36 <i>Text Box Guide</i>	103
Gambar 4.37 Contoh <i>Text Box</i>	103
Gambar 4.38 <i>Low fidelity Alpha Test Website</i>	104
Gambar 4.39 <i>Low Fidelity Final Website</i>	105
Gambar 4.40 Tangkapan Layar Beranda	106
Gambar 4.41 Tangkapan Layar Tentang Maluku	107
Gambar 4.42 Tangkapan Layar Tentang Karang.....	108
Gambar 4.43 Tangkapan Layar Pemutihan Karang.....	109
Gambar 4.44 Tangkapan Layar Upaya Penanggulangan.....	110
Gambar 4.45 Halaman Utama Artikel	111
Gambar 4.46 Halaman-Halaman Artikel	111
Gambar 4.47 Alur <i>Sign Up/Login Website</i>	112
Gambar 4.48 Halaman Sumber Daya.....	113

Gambar 4.49 <i>Artboard Grid</i> Instagram.....	115
Gambar 4.50 <i>Guide</i> Perancangan Instagram.....	115
Gambar 4.51 <i>Guide</i> dengan <i>Grid</i> Dinyalakan.....	116
Gambar 4.52 Media Sekunder 1.....	116
Gambar 4.53 Media Sekunder 2.....	117
Gambar 4.54 Media Sekunder 3.....	117
Gambar 4.55 <i>Giveaway</i> Karang Katong	118
Gambar 4.56 Layout Aset Visual.....	119
Gambar 4.57 <i>Merchandise</i> Karang Katong	119
Gambar 4.58 <i>Prototype Day</i>	120
Gambar 4.59 Revisi <i>Header Website</i>	125
Gambar 4.60 Penambahan <i>Card</i> Interaktif	126
Gambar 4.61 Dokumentasi <i>Beta Test</i>	128
Gambar 4.62 <i>Mockup</i> Halaman Utama.....	129
Gambar 4.63 Halaman Latar Belakang.....	131
Gambar 4.64 Instagram <i>Teaser Mockup</i>	133
Gambar 4.65 Instagram Filter <i>Mockup</i>	134
Gambar 4.66 Rangkaian <i>Merchandise</i>	134



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xix
Lampiran Form Bimbingan.....	xx
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> JALA INA.....	xxii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> UI/UX Designer.....	xiii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Narasumber <i>Beta Test</i> 1	xxiv
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Narasumber <i>Beta Test</i> 2	xxv
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Narasumber <i>Beta Test</i> 3	xxvi
Lampiran Kuesioner Pengambilan Data	xxvii
Lampiran Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxxv
Lampiran Transkrip Wawancara JALA INA	xli
Lampiran Transkrip Wawancara UI/UX Designer	liv
Lampiran Dokumentasi.....	lxvii

