

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* EDUKASI TENTANG
BAHAYA MEMELIHARA HEWAN EKSOTIS DAN
DAMPAKNYA TERHADAP EKOSISTEM**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Marcella Ivania

00000054395

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

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* EDUKASI TENTANG
BAHAYA MEMELIHARA HEWAN EKSOTIS DAN
DAMPAKNYA TERHADAP EKOSISTEM**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Marcella Ivania

00000054395

**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 : Marcella Ivania
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054395
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* EDUKASI TENTANG BAHAYA
MEMELIHARA HEWAN EKSOTIS DAN DAMPAKNYA TERHADAP
EKOSISTEM**

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, 5 Juni 2025



Marcella Ivania

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* EDUKASI TENTANG BAHAYA MEMELIHARA HEWAN EKSOTIS DAN DAMPAKNYA TERHADAP EKOSISTEM

Oleh

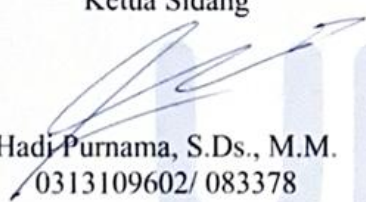
Nama Lengkap : Marcella Ivania
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054395
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Juni 2025
Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

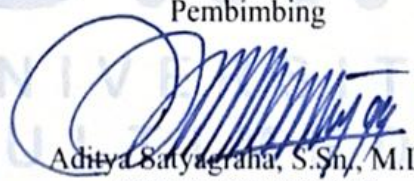
Ketua Sidang


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

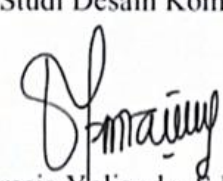
Penguji


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Pembimbing


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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

iii

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Marcella Ivania
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054395
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Mobile Website* Edukasi
tentang Bahaya Memelihara Hewan Eksotis
dan Dampaknya terhadap Ekosistem

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, 5 Juni 2025



Marcella Ivania

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Tugas Akhir ini merupakan bagian dari syarat mendapatkan gelar sarjana Desain Komunikasi Visual dan didasarkan pada pengalaman penulis di Universitas Multimedia Nusantara. Selama proses Tugas Akhir, banyak yang mendukung penulis sehingga penulis ingin berterima kasih pihak-pihak berikut.

Segala puji syukur dan terima kasih penulis ucapkan kepada:

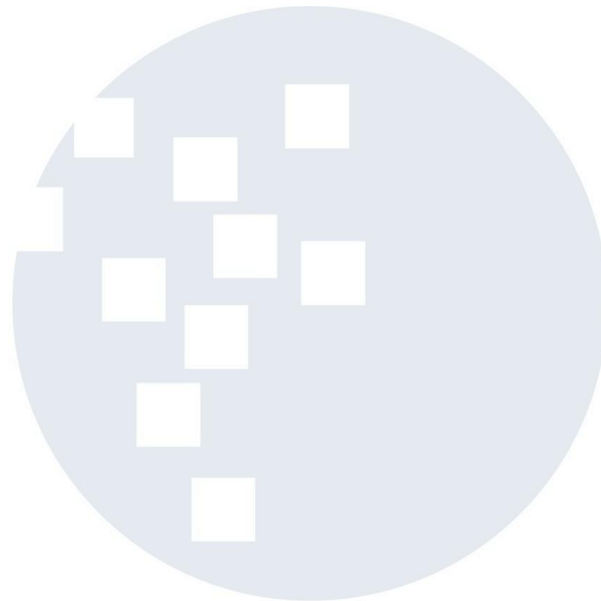
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing penulis yang telah memberikan dukungan, nasihat, serta pengarahan secara konsisten selama proses perancangan tugas akhir ini.
5. Anisa Ratna Kurnia, S.Ant., selaku narasumber yang membantu penulis mendapatkan data yang lebih dalam terkait topik dengan arahan, pengetahuan, dan informasi untuk penelitian ini.
6. Drh. Edlyn Pinasthika, selaku narasumber yang membantu penulis mendapatkan data medis dengan arahan ilmu dan pengalaman sehingga dapat melengkapi proses penelitian ini.
7. Amelia Ivanka Gunawan, S.Ds., selaku narasumber yang membantu penulis mendapatkan data media untuk proses perancangan penulis dengan arahan pengetahuan, ilmu, dan pengalaman.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman yang telah mendukung dan memotivasi penulis selama menjalani tugas akhir.

Harapan penulis semoga Tugas Akhir ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat serta memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual.

Tangerang, 5 Juni 2025



Marcella Ivania



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* EDUKASI TENTANG BAHAYA MEMELIHARA HEWAN EKSOTIS DAN DAMPAKNYA TERHADAP EKOSISTEM

Marcella Ivania

ABSTRAK

Tren pemeliharaan hewan eksotis di Indonesia semakin meningkat seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap hewan yang dianggap unik dan menarik. Fenomena ini turut mendorong maraknya perdagangan hewan eksotis, baik melalui impor resmi maupun jalur ilegal, yang sering kali mengancam populasi satwa liar di habitat aslinya. Perdagangan ilegal ini tidak hanya memperburuk kondisi konservasi spesies yang terancam punah, tetapi juga mengganggu keseimbangan ekosistem akibat eksploitasi berlebihan. Selain itu, pemeliharaan hewan eksotis di lingkungan rumah memiliki risiko tinggi terhadap kesehatan hewan dan manusia. Banyak pemilik yang tidak memahami kebutuhan spesifik hewan eksotis, sehingga menyebabkan penyakit yang fatal bagi hewan tersebut. Dari sisi kesehatan manusia, hewan eksotis dapat menjadi sumber penyakit *zoonosis* seperti rabies dan toksoplasmosis, yang berpotensi menular dan membahayakan. Di samping itu, aspek hukum juga menjadi tantangan, mengingat regulasi yang ada masih lemah dalam mengendalikan perdagangan dan kepemilikan hewan eksotis. Dengan meningkatnya tren ini, diperlukan pengawasan yang lebih ketat serta edukasi bagi masyarakat mengenai dampak negatif pemeliharaan hewan eksotis, baik terhadap lingkungan, kesehatan, maupun aspek hukum. Maka dari itu, penulis melakukan perancangan *mobile website* edukasi tentang bahaya memelihara hewan eksotis dan dampaknya terhadap ekosistem. Dengan harapan, dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat akan bahaya pemeliharaan hewan eksotis sebelum atau setelah memutuskan untuk memelihara.

Kata kunci: Media Edukasi Interaktif, Hewan Eksotis, Bahaya

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING AN EDUCATIONAL MOBILE WEBSITE ON THE DANGERS OF KEEPING EXOTIC PETS AND THEIR IMPACT ON ECOSYSTEMS

Marcella Ivania

ABSTRACT (English)

The trend of keeping exotic pets in Indonesia is increasing as public interest in unique and captivating animals grows. This phenomenon has fueled the rise of exotic animal trade, both through legal imports and illegal channels, often threatening the population of wildlife in their natural habitats. Illegal trade not only exacerbates the conservation status of endangered species but also disrupts ecosystem balance due to excessive exploitation. Additionally, keeping exotic pets at home poses significant risks to both animal and human health. Many owners lack an understanding of the specific needs of exotic animals, leading to fatal diseases in these pets. From a human health perspective, exotic animals can be carriers of zoonotic diseases such as rabies and toxoplasmosis, which are highly contagious and potentially dangerous. Moreover, legal aspects remain a challenge, as existing regulations are still insufficient to control the trade and ownership of exotic animals. With the rise of this trend, stricter monitoring and public education on the negative impacts of keeping exotic pets, whether on the environment, health, or legal matters are crucial. Therefore, the author is developing an educational mobile website about the dangers of keeping exotic pets and their impact on ecosystems, aiming to raise public awareness before or after deciding to own one.

Keywords: Interactive Educational Media, Exotic Animals, Dangers

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English).....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
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	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi.....	5
2.1.1 Fungsi Media Informasi	5
2.1.2 Jenis-jenis Media Informasi.....	6
2.2 Media Edukasi.....	10
2.2.1 Jenis Media Edukasi	10
2.3 Mobile Website	12
2.3.1 User Interface Design	13
2.3.2 User Experience Design.....	13
2.3.3 Elemen Desain Website	13
2.3.4 Prinsip Desain Website.....	18
2.3.5 Proses Pengembangan Website.....	20
2.3.6 Konsiderasi dalam Perancangan Mobile Website.....	22
2.4 Hewan Eksotis	24

2.4.1 Jenis-jenis Hewan Eksotis	24
2.4.2 Pemeliharaan Hewan Eksotis	27
2.4.3 Perlindungan Hewan Eksotis	27
2.4.4 Dampak Pemeliharaan Hewan Eksotis.....	28
2.5 Penelitian yang Relevan.....	35
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	38
3.1 Subjek Perancangan	38
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	40
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	41
3.3.1 Wawancara	42
3.3.2 Kuesioner	45
3.3.3 Observasi.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	51
4.1 Hasil Perancangan	51
4.1.1 Analisis Kebutuhan (<i>Needs Analysis</i>)	51
4.1.2 Desain (<i>Design</i>)	94
4.1.3 Pengembangan dan Implementasi.....	121
4.2 Pembahasan Perancangan	140
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	140
4.2.2 Analisis Media Utama.....	143
4.2.3 Analisis Media Sekunder.....	160
4.2.4 Anggaran.....	168
BAB V PENUTUP.....	172
5.1 Simpulan	172
5.2 Saran	173
DAFTAR PUSTAKA.....	175
LAMPIRAN.....	xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	35
Tabel 4.1 Pengamatan Data Diri Responden Kuesioner	61
Tabel 4.2 Pengamatan Ketertarikan Memelihara Hewan Responden.....	62
Tabel 4.3 Pengamatan Preferensi Media Responden	65
Tabel 4.4 Tabel SWOT Studi Eksisting	70
Tabel 4.5 Tabel SWOT Studi Referensi	73
Tabel 4.6 Keterangan Interval Skor	133
Tabel 4.7 Tabel Penilaian Alpha Test.....	133
Tabel 4.8 Hasil Revisi Setelah Alpha Test.....	136
Tabel 4.9 Anggaran Media Utama	169
Tabel 4.10 Anggaran Media Sekunder.....	169



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kontras Warna dalam Website	14
Gambar 2.2 <i>Font Spacing & Sizing</i>	15
Gambar 2.3 Ilustrasi Hewan Edukasi.....	16
Gambar 2.4 <i>Mobile Website Grid</i>	17
Gambar 2.5 <i>Layout & Spacing Interface</i>	18
Gambar 2.6 <i>Hierarchy User Interface</i>	20
Gambar 2.7 Rantai Makanan Perairan	29
Gambar 2.8 Perdagangan Burung Kakatua.....	31
Gambar 4.1 Wawancara Ahli Topik	53
Gambar 4.2 Wawancara Dokter Hewan.....	55
Gambar 4.3 Wawancara <i>UI/UX Designer</i>	58
Gambar 4.4 Observasi Perdagangan Hewan Eksotis	67
Gambar 4.5 Video Studi Eksisting.....	69
Gambar 4.6 Video Materi Studi Eksisting	69
Gambar 4.7 Ilustrasi <i>Chameleon</i> Steve Aparicio	72
Gambar 4.8 Ilustrasi Primata Steve Aparicio.....	72
Gambar 4.9 <i>User Persona</i> (Laki-laki)	75
Gambar 4.10 <i>User Persona</i> (Perempuan)	76
Gambar 4.11 <i>User Journey Map</i>	77
Gambar 4.12 <i>Mindmap</i>	79
Gambar 4.13 <i>Opsi Big Idea</i>	81
Gambar 4.14 <i>Moodboard</i> Tipografi.....	83
Gambar 4.15 <i>Moodboard</i> Ilustrasi	83
Gambar 4.16 <i>Moodboard</i> Warna	84
Gambar 4.17 <i>Moodboard</i> Layout.....	85
Gambar 4.18 <i>Moodboard</i> Garis dan Bentuk.....	85
Gambar 4.19 <i>Stylescape</i>	86
Gambar 4.20 Opsi Nama Website	86
Gambar 4.21 Opsi <i>Tagline Website</i>	87
Gambar 4.22 <i>Information Architecture</i>	89
Gambar 4.23 <i>Flowchart</i>	90
Gambar 4.24 <i>Color Palette</i>	92
Gambar 4.25 Tipografi.....	92
Gambar 4.26 <i>Layouting & Grid</i>	93
Gambar 4.27 Alternatif Sketsa Logo	94
Gambar 4.28 <i>Grid Logo Website</i>	95
Gambar 4.29 <i>Grid Logo Website</i>	96
Gambar 4.30 Alternatif Sketsa <i>Key Visual</i>	97
Gambar 4.31 Sketsa <i>Key Visual</i>	97
Gambar 4.32 Referensi <i>Key Visual The River</i>	98

Gambar 4.33 Proses <i>Key Visual The River</i>	98
Gambar 4.34 <i>Detailing Key Visual The River</i>	99
Gambar 4.35 <i>Color Grading Key Visual The River</i>	99
Gambar 4.36 <i>Key Visual The River Final</i>	100
Gambar 4.37 Referensi <i>Key Visual The Tropical Forest</i>	101
Gambar 4.38 Proses <i>Key Visual The Tropical Forest</i>	101
Gambar 4.39 <i>Key Visual The Tropical Forest Final</i>	102
Gambar 4.40 Referensi <i>Key Visual The Desert</i>	102
Gambar 4.41 Proses <i>Key Visual The Desert</i>	103
Gambar 4.42 <i>Key Visual The Desert Final</i>	103
Gambar 4.43 Sketsa Hewan Eksotis <i>The River</i>	104
Gambar 4.44 Ilustrasi Hewan Eksotis <i>The River</i>	105
Gambar 4.45 Sketsa Hewan Eksotis <i>The Tropical Forest</i>	105
Gambar 4.46 Ilustrasi Hewan Eksotis <i>The Tropical Forest</i>	106
Gambar 4.47 Sketsa Hewan Eksotis <i>The Desert</i>	107
Gambar 4.48 Ilustrasi Hewan Eksotis <i>The Desert</i>	107
Gambar 4.49 Ilustrasi Dampak	108
Gambar 4.54 <i>Arrow Buttons</i>	111
Gambar 4.55 <i>Icons</i>	111
Gambar 4.56 <i>Low Fidelity</i>	112
Gambar 4.57 <i>Low Fidelity Grid System</i>	113
Gambar 4.58 Hasil <i>Landing Page</i>	114
Gambar 4.59 Hasil Eksplor Habitat	115
Gambar 4.60 Hasil Pengenalan Hewan Eksotis.....	116
Gambar 4.61 Contoh Hasil Detail Hewan Eksotis.....	116
Gambar 4.62 Hasil Detail Hewan Eksotis	117
Gambar 4.63 Hasil Pertanyaan Kuis	117
Gambar 4.64 <i>High Fidelity</i> Hasil Kuis	118
Gambar 4.65 <i>High Fidelity About Us &Habitat</i>	119
Gambar 4.66 <i>Wireframe Mobile Website</i>	120
Gambar 4.67 Sketsa Poster Cetak	122
Gambar 4.68 <i>Grid</i> dan Hasil Poster	123
Gambar 4.69 Sketsa YouTube <i>Mobile Ads</i>	125
Gambar 4.70 Hasil Desain YouTube <i>Mobile Ads</i>	125
Gambar 4.71 <i>Content Plan Instagram Post</i>	127
Gambar 4.72 Instagram <i>Post Informatif</i>	128
Gambar 4.73 Instagram <i>Post Promosi</i>	128
Gambar 4.74 Hasil Desain Gantungan Kunci	129
Gambar 4.75 Hasil Desain Bantal Sofa.....	130
Gambar 4.76 Hasil Desain <i>Sticker Pack</i>	131
Gambar 4.77 Konten Data Hewan Eksotis	144
Gambar 4.78 Konten Tren Hewan Eksotis	145
Gambar 4.79 Konten Dampak Ekosistem.....	145

Gambar 4.80 Konten Dampak Kesehatan.....	146
Gambar 4.81 Konten Dampak Hukum	147
Gambar 4.82 Konten Detail Habitat.....	147
Gambar 4.83 Konten Peran Hewan Eksotis	148
Gambar 4.84 Konten Detail Hewan Eksotis	149
Gambar 4.85 Analisis Palet Warna	150
Gambar 4.86 Analisis Kontras Warna	151
Gambar 4.87 Analisis Tipografi.....	152
Gambar 4.88 Analisis Implementasi Tipografi.....	152
Gambar 4.89 Analisis Ilustrasi.....	153
Gambar 4.90 Analisis <i>Grid User Interface</i>	155
Gambar 4.91 Analisis <i>Layout & Spacing</i>	156
Gambar 4.92 <i>Mockup User Interface</i>	157
Gambar 4.93 Analisis <i>User Experience</i>	159
Gambar 4.94 Analisis Poster Cetak	161
Gambar 4.95 <i>Mockup Poster Cetak</i>	161
Gambar 4.96 Analisis <i>Grid YouTube Ads</i>	163
Gambar 4.97 <i>Mockup YouTube Ads</i>	163
Gambar 4.98 <i>Grid Instagram Post</i>	165
Gambar 4.99 Analisis <i>Instagram Post</i>	165
Gambar 4.100 Analisis <i>Sticker Pack</i>	166
Gambar 4.101 Analisis <i>Keychains</i>	167
Gambar 4.102 Analisis Bantal	168



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase <i>Turnitin</i>	xvi
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xvii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i> Wawancara.....	xix
Lampiran <i>Consent Form</i> Kuesioner.....	xxii
Lampiran Hasil Kuesioner	xxiii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxviii
Lampiran Dokumentasi.....	xlix

