

**PERANCANGAN *MOBILE SITE* EDUKASI PENGGUNAAN
BAHASA GAUL PADA GENERASI ALPHA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Edelyne Gwei

00000056092

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

**PERANCANGAN *MOBILE SITE* EDUKASI PENGGUNAAN
BAHASA GAUL PADA GENERASI ALPHA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Edelyne Gwei

00000056092

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 : Edelyne Gwei
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056092
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *MOBILE SITE* EDUKASI PENGGUNAAN BAHASA
GAUL PADA GENERASI ALPHA**

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, 20 Juni 2025



(Edelyne Gwei)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE SITE* EDUKASI PENGGUNAAN BAHASA GAUL PADA GENERASI ALPHA

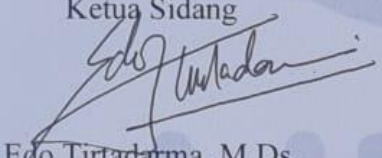
Oleh

Nama Lengkap : Edelyne Gwei
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056092
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

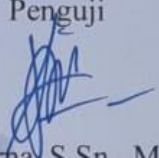
Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Juni 2025
Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

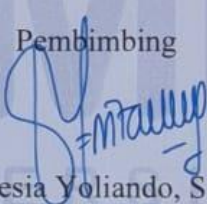
Ketua Sidang


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/ 071279

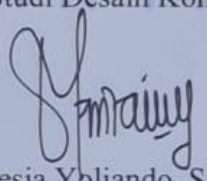
Penguji


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/ 081472

Pembimbing


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

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 : Edelyne Gwei
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056092
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE SITE*
EDUKASI PENGGUNAAN BAHASA
GAUL PADA GENERASI ALPHA

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, 20 Juni 2025



(Edelyne Gwei)

* 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

Penulis panjatkan puji syukur kepada tuhan yang maha esa atas karunianya sehingga laporan berjudul **“PERANCANGAN MOBILE SITE EDUKASI PENGGUNAAN BAHASA GAUL PADA GENERASI ALPHA”** dapat terselesaikan dengan baik. Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih terhadap narasumber-narasumber yang telah mendukung proses perancangan. Penulisan laporan tugas akhir tidak akan tercapai tanpa bantuan berbagai pihak, sehingga penulis ingin mengucapkan terima kasih 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. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., 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. Teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan moral.

Diharapkannya agar karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi masyarakat Indonesia terutama target perancangan, yaitu Generasi Alpha.

Tangerang, 20 Juni 2025



(Edelyne Gwei)

PERANCANGAN *MOBILE SITE* EDUKASI PENGGUNAAN BAHASA GAUL PADA GENERASI ALPHA

(Edelyne Gwei)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah memengaruhi gaya berbahasa secara signifikan, hal ini memunculkan fenomena bahasa gaul yang dominan digunakan oleh Generasi Alpha. Generasi ini kerap menggunakan istilah-istilah gaul tanpa memahami konteks penggunaan yang benar, sehingga menimbulkan tantangan dalam komunikasi antar generasi dan potensi kesalahpahaman, khususnya dalam situasi formal. Media edukasi yang ada saat ini, yang umumnya berbasis teks dengan interaktivitas terbatas, dinilai kurang sesuai untuk memenuhi kebutuhan belajar Generasi Alpha yang merupakan *digital natives*. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah mobile site edukasi bernama Alpha'Z yang ditujukan bagi Generasi Alpha dengan rentang usia 12-14 tahun di wilayah DKI Jakarta, untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan mereka dalam menggunakan bahasa gaul secara tepat sesuai konteks. Metode perancangan yang digunakan adalah *Human-Centered Design (HCD)* oleh IDEO, yang meliputi tahapan *Inspiration, Ideation, dan Implementation*. Melalui pendekatan *mixed-methods* yang mengkombinasikan teknik kualitatif seperti wawancara dan teknik kuantitatif berupa kuesioner. Hasil dari perancangan ini adalah terwujudnya sebuah mobile site Alpha'Z yang dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif, antara lain informasi makna, sejarah, dan penggunaan bahasa gaul, kuis, serta elemen gamifikasi seperti perolehan *hero* dan gelar level. *Interface mobile site* ini juga dirancang secara khusus agar menarik dan sesuai dengan preferensi Generasi Alpha, melalui penggunaan palet warna cerah, tipografi modern, dan ikonografi yang efisien. Dapat disimpulkan bahwa perancangan *mobile site* Alpha'Z berhasil menghadirkan sebuah solusi edukatif yang interaktif dan relevan untuk membantu Generasi Alpha dalam memahami serta menerapkan penggunaan bahasa gaul secara lebih bijaksana dan kontekstual.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, Bahasa Gaul, Generasi Alpha, Edukasi, Desain.

DEVELOPMENT OF AN EDUCATIONAL MOBILE SITE FOR SLANG LANGUAGE USAGE IN GENERATION ALPHA

(Edelyne Gwei)

ABSTRACT (English)

The development of digital technology has significantly influenced language styles, leading to the phenomenon of slangs that are predominantly used by Generation Alpha. This generation often uses slang terms without adequate contextual understanding, creating challenges in intergenerational communication and potential misunderstandings, particularly in formal situations. Existing educational media, which are generally text-based with limited interactivity, are considered less suitable for meeting the learning needs of Generation Alpha, who are digital natives. The objective of this design project is to produce an educational mobile site called "Alpha'Z" aimed at Generation Alpha aged 12-14 years in Capital Jakarta, to enhance their understanding and ability to use slang appropriately according to context. The design method employed is Human-Centered Design (HCD) by IDEO, encompassing the Inspiration, Ideation, and Implementation stages, supported by a mixed-methods approach combining qualitative techniques such as interviews and quantitative techniques like questionnaires. The result of this design is the creation of the "Alpha'Z" mobile site, equipped with various interactive features, including a slang information, thematic learning, quizzes, and gamification elements such as points and badges. The visual interface of this mobile site is also specifically designed to be engaging and aligned with Generation Alpha's preferences, through the use of a bright color palette, modern typography, and intuitive iconography. It can be concluded that the design of the "Alpha'Z" mobile site has successfully delivered an interactive and relevant educational solution to assist Generation Alpha in understanding and applying the use of slang more wisely and contextually.

Keywords: *Indonesian Language, Indonesian Slang, Alpha Generation, Education, Design*

DAFTAR ISI

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	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Mobile Site</i>	5
2.1.1 Fungsi <i>Mobile Site</i>	5
2.1.2 Klasifikasi <i>Website</i>	6
2.1.3 Elemen Desain	7
2.1.4 Prinsip Desain.....	17
2.1.5 <i>UI - User Interface</i>	18
2.1.6 <i>UX - User Experience</i>	19
2.2 Bahasa Gaul.....	20
2.2.1 Asal Bahasa Gaul	21
2.2.2 Peran Bahasa Gaul.....	22
2.2.3 Pengaruh Bahasa Gaul	23
2.2.4 Penggunaan Bahasa Gaul.....	24
2.2.5 Kosakata Bahasa Gaul.....	24

2.2.6 Bahasa Gaul Pada Generasi Alpha	30
2.3 Bahasa Indonesia.....	30
2.3.1 Asal Bahasa Indonesia	31
2.3.2 Peran Bahasa Indonesia	32
2.3.3 Jenis Bahasa Indonesia	33
2.3.4 Penggunaan Bahasa Indonesia	34
2.3.5 Pendidikan Bahasa Indonesia	35
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	37
3.1 Subjek Perancangan	37
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	39
3.2.1 <i>Inspiration</i>	40
3.2.2 <i>Ideation</i>	40
3.2.3 <i>Implementation</i>	41
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	41
3.3.1 Wawancara	42
3.3.2 Focus Group Discussion	46
3.3.3 Kuesioner	47
3.3.4 Studi Eksisting.....	54
3.3.5 Studi Referensi	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	56
4.1 Hasil Perancangan	56
4.1.1 <i>Inspiration</i>	57
4.1.2 <i>Ideation</i>	81
4.1.3 <i>Implementation</i>	118
4.2 Pembahasan Perancangan	123
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	123
4.2.2 Analisis Desain <i>Mobile Site Alpha'Z</i>	127
BAB V PENUTUP.....	140
5.1 Simpulan	140
5.2 Saran	141
5.2.1 Untuk Dosen dan Peneliti	142
5.2.3 Untuk Pendidik dan Pengembang Selanjutnya.....	143

DAFTAR PUSTAKA.....	145
LAMPIRAN.....	152



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh dan Penggunaan Bahasa Gaul	25
Tabel 4.1 Analisis SWOT Urban Dictionary	72
Tabel 4.2 Konsep Mobile Site.....	106
Tabel 4.3 Sitemap Alpha'Z.....	108
Tabel 4.4 Hasil Visual Responden	120
Tabel 4.5 Hasil Interaktivitas Responden	122
Tabel 4.6 Anggaran Alpha'Z.....	138



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Layout Mobile Site</i>	7
Gambar 2.2 Warna	8
Gambar 2.3 <i>Color Wheel</i>	9
Gambar 2.4 <i>Display Color</i>	10
Gambar 2.5 Contoh Font.....	10
Gambar 2.6 Jenis Tipografi <i>Serif</i>	11
Gambar 2.7 Tipografi <i>Sans-serif Helvetica</i>	11
Gambar 2.8 Jenis Tipografi <i>Fancy</i>	12
Gambar 2.9 Contoh Ikon.....	13
Gambar 2.10 Ikon Pada <i>Grid</i>	13
Gambar 2.11 Contoh <i>Navigation Bar</i>	14
Gambar 2.12 Gamifikasi pada Aplikasi Touch&Go.....	14
Gambar 2.13 <i>Grid</i>	15
Gambar 4.1 Wawancara Guru Bahasa Indonesia.....	58
Gambar 4.2 Wawancara Generasi Alpha	61
Gambar 4.3 <i>Focus Group Discussion</i>	63
Gambar 4.4 Hasil Kuesioner Pertama	64
Gambar 4.5 Hasil Kuesioner Kedua.....	65
Gambar 4.6 Hasil Kuesioner Ketiga	65
Gambar 4.7 Hasil Kuesioner Keempat.....	66
Gambar 4.8 Logo Urban Dictionary	67
Gambar 4.9 Urban Dictionary <i>Register Page</i>	68
Gambar 4.10 Urban Dictionary <i>Upvote Page</i>	69
Gambar 4.11 Urban Dictionary <i>Search Page</i>	70
Gambar 4.12 Urban Dictionary <i>UI/UX</i>	71
Gambar 4.13 KnowYourMeme <i>Homepage</i>	74
Gambar 4.14 KnowYourMeme <i>Editorial Page</i>	74
Gambar 4.15 KnowYourMeme <i>Comment Section</i>	75
Gambar 4.16 KnowYourMeme <i>Content</i>	75
Gambar 4.17 <i>User Interface</i> KnowYourMeme	76
Gambar 4.18 Level Pada Duolingo.....	77
Gambar 4.19 <i>Reward Page</i> Duolingo	78
Gambar 4.20 SuperChinese <i>Pre-Course Page</i>	79
Gambar 4.21 Super Chinese <i>Quiz Page</i>	80
Gambar 4.22 <i>User Persona</i>	82
Gambar 4.23 <i>Mindmap</i>	83
Gambar 4.24 <i>Color Palette</i>	86
Gambar 4.25 <i>Moodboard</i>	87
Gambar 4.26 <i>Grid</i>	89
Gambar 4.27 <i>Columns</i>	89

Gambar 4.28 Sketsa Logo Alpha'Z	90
Gambar 4.29 Logo Alpha'Z	91
Gambar 4.30 Sketsa Karakter Alpha'Z	91
Gambar 4.31 Karakter Alpha'Z	92
Gambar 4.32 Sketsa Karakter Alpha'Z	92
Gambar 4.33 Karakter Alpha'Z	93
Gambar 4.34 Proses <i>Landing Page</i> Pertama	93
Gambar 4.35 Proses <i>Landing Page</i> Kedua	94
Gambar 4.36 Proses <i>Landing Page</i> Ketiga	94
Gambar 4.37 Ilustrasi Burung	95
Gambar 4.38 <i>Rizz Hero Illustration</i>	96
Gambar 4.39 Ilustrasi Tangan	96
Gambar 4.40 Ilustrasi Nasi Goreng	97
Gambar 4.41 Ilustrasi Karakter Alpha'Z	97
Gambar 4.42 Ilustrasi <i>Skibidi Hero</i>	97
Gambar 4.43 Ilustrasi Karakter	98
Gambar 4.44 Ilustrasi <i>Ohio Map</i>	98
Gambar 4.45 <i>Sigma Hero Illustration</i>	99
Gambar 4.46 Ilustrasi Tas	99
Gambar 4.47 Ilustrasi Kue	100
Gambar 4.48 Ilustrasi <i>Sigma Boy</i>	100
Gambar 4.49 Tulisan <i>Sigma</i>	100
Gambar 4.50 <i>Loading Page</i>	101
Gambar 4.51 Ilustrasi <i>Chatting</i> Pertama	101
Gambar 4.52 Ilustrasi <i>Chatting</i> Kedua	102
Gambar 4.53 Ilustrasi <i>Chatting</i> Ketiga	102
Gambar 4.54 Sketsa Panggung <i>Rizz</i>	103
Gambar 4.55 Ilustrasi Panggung	103
Gambar 4.56 Ilustrasi Pohon	103
Gambar 4.57 <i>Call To Action Button</i>	104
Gambar 4.58 <i>Call To Action Button</i> Kedua	105
Gambar 4.59 <i>Information Architecture</i>	106
Gambar 4.60 <i>Landing Page Wireframe</i>	109
Gambar 4.61 <i>Homepage Wireframe</i>	109
Gambar 4.62 <i>Studypage Wireframe</i>	109
Gambar 4.63 <i>Studypage Wireframe</i>	110
Gambar 4.64 <i>Sigma Page Wireframe</i>	110
Gambar 4.65 <i>Chatting Wireframe</i>	110
Gambar 4.66 <i>Landing Page Low Fidelity</i>	111
Gambar 4.67 <i>Homepage Low-Fidelity</i>	111
Gambar 4.68 <i>Study Level Page Low-Fidelity</i>	112
Gambar 4.69 <i>Study Page Low-Fidelity</i>	112

Gambar 4.70 <i>Sigma Test Low-Fidelity</i>	112
Gambar 4.71 <i>Chatting Page Low-Fidelity</i>	113
Gambar 4.72 <i>Landing Page</i>	113
Gambar 4.73 <i>Homepage</i>	114
Gambar 4.74 <i>Study Level Page</i>	114
Gambar 4.75 <i>Study Page Level One</i>	115
Gambar 4.76 <i>Studypage Level Two</i>	115
Gambar 4.77 <i>Studypage Level Three</i>	116
Gambar 4.78 <i>Sigma Test Level One</i>	116
Gambar 4.79 <i>Sigma Test Level Two</i>	117
Gambar 4.80 <i>Sigma Test Level Three</i>	117
Gambar 4.81 <i>Prototype Day Di Universitas Multimedia Nusantara</i>	119
Gambar 4.82 <i>Before Alpha Test</i>	120
Gambar 4.83 <i>After Alpha Test</i>	120
Gambar 4.84 <i>In-Depth Interview Pertama</i>	124
Gambar 4.85 <i>In-Depth Interview Kedua</i>	125
Gambar 4.86 <i>In-Depth Interview Ketiga</i>	126
Gambar 4.87 <i>Logo Alpha'Z</i>	128
Gambar 4.88 <i>Landing Page Alpha'Z</i>	129
Gambar 4.89 <i>Homepage Alpha'Z</i>	130
Gambar 4.90 <i>Study Level Page Alpha'Z</i>	131
Gambar 4.91 <i>Studypage Level One Alpha'Z</i>	132
Gambar 4.92 <i>Studypage Level Two Alpha'Z</i>	132
Gambar 4.93 <i>Studypage Level Three Alpha'Z</i>	133
Gambar 4.94 <i>Grid and Columns Alpha'Z</i>	134
Gambar 4.95 <i>Icon Bar Alpha'Z</i>	134
Gambar 4.96 <i>Poster Alpha'Z</i>	135
Gambar 4.97 <i>Promosi Media Sekunder</i>	136
Gambar 4.98 <i>Tampilan Promosi Pertama</i>	137
Gambar 4.99 <i>Tampilan Promosi Kedua</i>	137
Gambar 4.100 <i>Tampilan Promosi Ketiga</i>	138

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Turnitin.....	152
Lampiran 2 Form Bimbingan Skripsi	153
Lampiran 3 Hasil Kuisisioner Alpha Test	154
Lampiran 4 Lembar Persetujuan Narasumber Declan Valentino Bong	160
Lampiran 5 Lembar Persetujuan Narasumber Evelyn Gwei.....	161
Lampiran 6 Lembar Persetujuan Narasumber Frederick Wijaya.....	162
Lampiran 7 Lembar Persetujuan Narasumber Elen Witri Daeli	163
Lampiran 8 Lembar Persetujuan Narasumber Jayden Alexander.....	164
Lampiran 9 Lembar Persetujuan Narasumber Reynard Marchel Tjung	165
Lampiran 10 Skrip Wawancara Guru Bahasa Indonesia	166
Lampiran 11 Skrip Wawancara Generasi Alpha.....	168
Lampiran 12 Skrip Focus Group Discussion	170

