

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KAMPANYE
MENGENAI EKSPLORASI HOBI UNTUK GEN Z**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Aldy Theoson
00000056676

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

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KAMPANYE
MENGENAI EKSPLORASI HOBI UNTUK GEN Z**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Aldy Theoson

00000056676

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Aldy Theoson

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056676

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KAMPANYE MENGENAI
EKSPLORASI HOBI UNTUK GEN Z**

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



Aldy Theoson

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KAMPANYE MENGENAI EKSPLOKASI HOBI UNTUK GEN Z

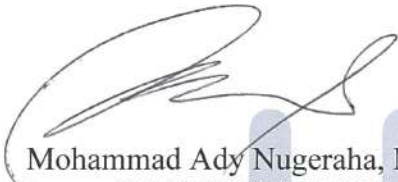
Oleh

Nama Lengkap : Aldy Theoson
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056676
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025
Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Penguji


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Pembimbing 1


Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049

Pembimbing 2


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 : Aldy Theoson
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056676
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE*
KAMPANYE MENGENAI EKSPLORASI
HOBI UNTUK GEN Z

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



Aldy Theoson

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dengan kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul Perancangan *Mobile Website* Kampanye mengenai Eksplorasi Hobi untuk Gen Z dengan tepat waktu serta lancar.

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. Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat dan dampak positif bagi gen Z atau masyarakat umum mengenai kampanye aktivitas hobi.

Tangerang, 17 Juni 2025



Aldy Theoson

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* KAMPANYE

MENGENAI EKSPLORASI HOBI UNTUK GEN Z

(Aldy Theoson)

ABSTRAK

Hobi merupakan suatu kegemaran, kesenangan yang dilakukan pada waktu luang bukan sebagai pekerjaan untuk menenangkan pikiran. Sebagian besar aktivitas hobi yang dilakukan adalah aktivitas yang mudah dilakukan tanpa mengetahui manfaatnya. Aktivitas hobi yang menyenangkan tidak hanya memberikan kesenangan tetapi juga memberikan manfaat seperti peningkatan kesehatan emosional, fisik, dan mental. Dalam melakukan aktivitas hobi yang bermanfaat dapat memberikan kegiatan yang bermakna untuk mengisi waktu senggang serta dapat meningkatkan kualitas hidup. Banyak pelajar yang sulit melakukan hobinya karena aktivitas yang padat. Diperlukan media kampanye mengenai pentingnya memiliki hobi serta aktivitas hobi yang sesuai dengan minat pribadi agar gen Z dapat menemukan hobi yang sesuai dan keseimbangan fisik dan mental dapat dikelola. Tujuan penelitian adalah membuat perancangan *mobile website* kampanye mengenai eksplorasi hobi untuk gen Z. Target dalam perancangan adalah laki – laki dan perempuan, usia 18 – 25, pendidikan minimal SMA, SES A-B, dan berdomisili di Jakarta, Bogor, Depok, Bekasi, dan Tangerang. Metode perancangan menggunakan *design thinking* yang terdiri dari *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, *test*. Teknik pengumpulan data dilakukan wawancara, kuesioner, dan *Focus Group Discussion*. Kesimpulan dari perancangan *mobile website* kampanye ini masih ada beberapa aspek yang harus diperbaiki lagi seperti layout/tata letak *mobile website* yang masih kurang berdasarkan survei kuesioner *alpha test*. Kemudian dalam survei kuesioner *alpha test* sebagian orang berpendapat mengenai masalah ukuran *font* yang terlalu kecil atau tidak terbaca.

Kata kunci: *Mobile Website* Kampanye, Eksplorasi Hobi, Gen Z

DESIGN OF MOBILE WEBSITE CAMPAIGN ON HOBBY

EXPLORATION FOR GEN Z

(Aldy Theoson)

ABSTRACT (English)

Hobbies are a hobby, a pleasure that is done in free time, not as a job to calm the mind. Most hobby activities that are done are activities that are easy to do without knowing the benefits. Fun hobby activities not only provide pleasure but also provide benefits such as improving emotional, physical, and mental health. In doing useful hobby activities, it can provide meaningful activities to fill free time and can improve the quality of life. Many students find it difficult to do their hobbies because of their busy activities. Campaign media is needed regarding the importance of having hobbies and hobby activities that are in accordance with personal interests so that Gen Z can find suitable hobbies and physical and mental balance can be managed. The purpose of the study was to design a mobile website campaign regarding hobby exploration for Gen Z. The targets in the design were men and women, aged 18-25, minimum high school education, SES A-B, and domiciled in Jakarta, Bogor, Depok, Bekasi, and Tangerang. The design method uses design thinking which consists of empathize, define, ideate, prototype, test. Data collection techniques were interviews, questionnaires, and Focus Group Discussions. The conclusion of the design of this campaign mobile website is that there are still several aspects that need to be improved, such as the layout of the mobile website which is still lacking based on the alpha test questionnaire survey. Then in the alpha test questionnaire survey, some people have opinions about the problem of font size being too small or unreadable.

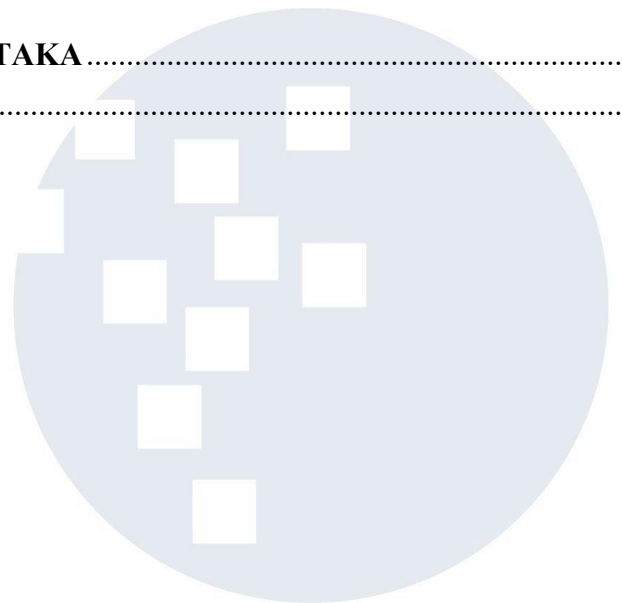
Keywords: Mobile Website Campaign, Hobby Exploration, Gen Z

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	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Kampanye Sosial	4
2.1.1 Jenis Kampanye	4
2.1.2 Fungsi Kampanye	6
2.1.3 Model Kampanye Ostergaard	7
2.1.4 Strategi AISAS	8
2.1.5 <i>Segmentation, Positioning, Targeting</i>	10
2.2 Website UI/UX	11
2.2.1 <i>User Experience (UX)</i>	11
2.2.2 Prinsip UX (<i>User Experience</i>)	12
2.2.3 Aspek UX (<i>User Experience</i>)	13
2.2.4 UI (User Interface)	15
2.2.5 Elemen UI (<i>User Interface</i>)	18
2.3 Fotografi	20
2.4 Ilustrasi	25

2.4.1 Supergrafik.....	25
2.5 Eksplorasi Hobi.....	26
2.5.1 Jenis Hobi.....	26
2.5.2 Peran Hobi.....	26
2.6 Penelitian yang Relevan.....	27
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	30
3.1 Subjek Perancangan.....	30
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	30
3.2.1 Emphatize.....	31
3.2.2 Define.....	31
3.2.3 Ideate.....	31
3.2.4 Prototype.....	31
3.2.5 Test.....	32
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	32
3.3.1 Wawancara.....	32
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	36
3.3.3 Kuesioner.....	37
3.4 Studi Eksisting.....	45
3.5 Studi Referensi.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN.....	46
4.1 Hasil Perancangan.....	46
4.1.1 <i>Emphatize</i>	46
4.1.2 <i>Define</i>	65
4.1.3 <i>Ideate</i>	66
4.1.4 <i>Prototype</i>	71
4.1.5 <i>Test</i>	99
4.1.6 Bimbingan Spesialis.....	101
4.1.7 Kesimpulan Perancangan.....	103
4.2 Pembahasan Perancangan.....	104
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	104
4.2.2 Analisis Tahap <i>Attention/Interest</i>	109
4.2.3 Analisis Tahap Search.....	112
4.2.4 Analisis Tahap <i>Action</i>	116

4.2.5 Analisis Tahap <i>Share</i>	117
4.2.6 Anggaran.....	117
BAB V PENUTUP	120
5.1 Simpulan	120
5.2 Saran.....	120
 DAFTAR PUSTAKA	 xvi
LAMPIRAN	xviii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Relevan	27
Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Kuesioner	38
Tabel 4.1 Tabel SWOT Studi Eksisting <i>Website Craft Hobby</i>	47
Tabel 4.2 Tabel SWOT Studi Eksisting <i>Website HobbyCue</i>	48
Tabel 4.3 Tabel SWOT Analisa <i>Website Nike</i>	50
Tabel 4.4 Tabel SWOT Analisa <i>Website Apple</i>	52
Tabel 4.5 Tabel <i>Creative Brief</i>	58
Tabel 4.6 Tabel AISAS	58
Tabel 4.7 Tabel Kuesioner <i>Alpha Test</i>	71
Tabel 4.8 Tabel Kuesioner <i>Beta Test</i>	74
Tabel 4.9 Tabel Anggaran	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar <i>Product Oriented Campaigns</i>	5
Gambar 2.2 Gambar <i>Candidate Oriented Campaigns</i>	5
Gambar 2.3 Gambar <i>Ideologically Caused Oriented Campaigns</i>	6
Gambar 2.4 Gambar Tabel AISAS	9
Gambar 2.5 Gambar Aspek UX (<i>User Experience</i>).....	13
Gambar 2.6 Gambar <i>Sans Serif dan Serif Font</i>	16
Gambar 2.7 Gambar <i>Reserved Colors</i>	17
Gambar 2.8 Gambar <i>Default Colors</i>	18
Gambar 2.9 Gambar <i>Website Navigation</i>	19
Gambar 2.10 Gambar <i>Tabs</i>	19
Gambar 2.11 Gambar <i>Icon</i>	20
Gambar 2.12 Gambar <i>Drawer Menu</i>	20
Gambar 2.13 Gambar <i>Rule of Third</i>	21
Gambar 2.14 Gambar <i>Depth of Field</i>	22
Gambar 2.15 Gambar <i>Background</i>	22
Gambar 2.16 Gambar <i>Bird Eye Angle View</i>	23
Gambar 2.17 Gambar <i>High Angle</i>	23
Gambar 2.18 Gambar <i>Low Angle</i>	24
Gambar 2.19 Gambar <i>Eye Level Angle View</i>	24
Gambar 2.20 Gambar Supergrafik	25
Gambar 4.1 Foto Wawancara <i>On Site</i> di Smart Mind Center	47
Gambar 4.2 Foto Wawancara dengan Gani Febrianto	48
Gambar 4.3 Foto <i>Screenshot FGD</i>	49
Gambar 4.4 <i>Screenshot Google Form</i>	51
Gambar 4.5 Gambar Grafik Demografis Usia	51
Gambar 4.6 Gambar Grafik Domisili.....	52
Gambar 4.7 Gambar Grafik Domisili.....	52
Gambar 4.8 Gambar Grafik Kuesioner Definisi Hobi	53
Gambar 4.9 Gambar Grafik Kuesioner Definisi Hobi	53
Gambar 4.10 Gambar Grafik Kuesioner Jenis Hobi	54
Gambar 4.11 Gambar Grafik Kuesioner Kategori Hobi	54
Gambar 4.12 Gambar Grafik Kuesioner Pengguna Perangkat	55
Gambar 4.13 Gambar Grafik Kuesioner Pengguna Perangkat	55
Gambar 4.14 Gambar Grafik Kuesioner Aspek Konten	56
Gambar 4.15 Gambar Grafik Kuesioner Aspek Konten	56
Gambar 4.16 Gambar Grafik Kuesioner Aspek Konten	57
Gambar 4.17 Gambar <i>Website Craft Hobby</i>	58
Gambar 4.18 Gambar <i>Website HobbyCue</i>	59
Gambar 4.19 Gambar <i>Website Nike</i>	61
Gambar 4.20 Gambar <i>Website Apple</i>	63

Gambar 4.21 User Persona Mahasiswa.....	65
Gambar 4.22 User Persona Pekerja Kantor.....	66
Gambar 4.23 Gambar <i>Mindmapping</i>	67
Gambar 4.24 Gambar <i>Big Idea</i>	58
Gambar 4.25 Gambar <i>Moodboard</i>	68
Gambar 4.26 Gambar Tipografi.....	72
Gambar 4.27 Gambar Warna	72
Gambar 4.28 Gambar Logo <i>Mobile Website</i>	73
Gambar 4.29 Gambar Aset Visual	74
Gambar 4.30 Gambar Aset Fotografi <i>Raw</i>	74
Gambar 4.31 Gambar Proses Edit Aset Foto	75
Gambar 4.32 Gambar Hasil Akhir	75
Gambar 4.33 Gambar Sketsa Supergrafik.....	76
Gambar 4.34 Gambar Supergrafik	76
Gambar 4.35 Tampilan <i>Grid Mobile Website</i>	77
Gambar 4.36 Gambar Sketsa <i>Buttons</i>	78
Gambar 4.37 Gambar Sketsa <i>Buttons</i>	78
Gambar 4.38 Gambar <i>Buttons</i>	79
Gambar 4.39 Gambar Referensi.....	79
Gambar 4.40 Gambar <i>Flowchart</i>	80
Gambar 4.41 Gambar <i>Sitemap</i>	81
Gambar 4.42 Gambar Tampilan <i>Low Fidelity</i>	82
Gambar 4.43 Gambar Tampilan <i>Home Low Fidelity</i>	82
Gambar 4.44 Gambar Tampilan Kegiatan <i>Low Fidelity</i>	83
Gambar 4.45 Gambar Tampilan Tes Hobi <i>Low Fidelity</i>	83
Gambar 4.46 Gambar Tampilan Komunitas <i>Low Fidelity</i>	85
Gambar 4.47 Gambar Tampilan <i>Home High Fidelity</i>	87
Gambar 4.48 Gambar Halaman Kegiatan Hobi <i>High Fidelity</i>	88
Gambar 4.49 Gambar Tampilan Tes Hobi <i>High Fidelity</i>	89
Gambar 4.50 Gambar Tampilan Komunitas <i>High Fidelity</i>	90
Gambar 4.51 Gambar Sketsa Spanduk Baliho	91
Gambar 4.52 Gambar Spanduk Baliho	91
Gambar 4.53 Gambar Sketsa <i>Website Banner Ads</i>	92
Gambar 4.54 Gambar <i>Website Banner Ads</i>	92
Gambar 4.55 Gambar Sketsa <i>Ambient Media</i>	93
Gambar 4.56 Gambar <i>Ambient Media</i>	94
Gambar 4.57 Gambar Sketsa <i>Instagram Post</i>	95
Gambar 4.58 Gambar <i>Instagram Post</i>	96
Gambar 4.59 Gambar Tampilan <i>Mobile Website</i>	97
Gambar 4.60 Gambar Sketsa <i>Instagram Story</i>	98
Gambar 4.61 <i>Gambar Instagram Story</i>	98
Gambar 4.62 Gambar <i>Merchandise</i>	99
Gambar 4.63 Gambar Tampilan <i>Mobile Website</i>	102

Gambar 4.64 Gambar Revisi Tampilan <i>Mobile Website</i>	103
Gambar 4.65 Gambar Tampilan <i>Mobile Website Alpha Test</i>	107
Gambar 4.66 Gambar Tampilan <i>Mobile Website Beta Test</i>	108
Gambar 4.67 Gambar Spanduk Baliho	109
Gambar 4.68 Gambar <i>Ambient Media</i>	110
Gambar 4.69 Gambar <i>Website Banner Ads</i>	110
Gambar 4.70 Gambar Mockup Instagram Post.....	111
Gambar 4.71 Gambar Tampilan <i>Mobile Website</i>	112
Gambar 4.72 Gambar Tampilan Kegiatan <i>Mobile Website</i>	113
Gambar 4.73 Gambar Tampilan Komunitas <i>Mobile Website</i>	114
Gambar 4.74 Gambar Tampilan Tes Kecocokan Hobi.....	115
Gambar 4.75 Gambar <i>Mockup Instagram Story</i>	116
Gambar 4.76 Gambar <i>Merchandise</i>	117



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xviii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxi
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvi
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxviii
Lampiran Kuesioner.....	xxix
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxii
Lampiran Dokumentasi.....	xli

