

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI PENGETAHUAN
TERKAIT PERBEDAAN ANTARA BAHAYA *VAPE* DAN
ROKOK KONVENSIONAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Jennifer Tan

00000061922

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI PENGETAHUAN
TERKAIT PERBEDAAN ANTARA BAHAYA *VAPE* DAN
ROKOK KONVENSIONAL**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Jennifer Tan

00000061922

**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 : Jennifer Tan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061922
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI PENGETAHUAN TERKAIT
PERBEDAAN ANTARA BAHAYA *VAPE* DAN ROKOK
KONVENSIONAL**

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, 18 Juni 2025



(Jennifer Tan)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI PENGETAHUAN TERKAIT
PERBEDAAN ANTARA BAHAYA *VAPE* DAN ROKOK**

KONVENSIONAL

Oleh

Nama Lengkap : Jennifer Tan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061922
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

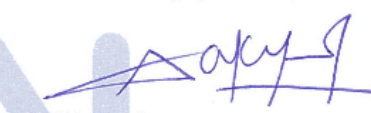
Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Juni 2025
Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

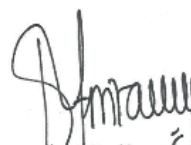
Penguji


Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/ 067811

Pembimbing


Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

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 : Jennifer Tan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061922
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI
PENGETAHUAN TERKAIT PERBEDAAN ANTARA BAHAYA *VAPE*
DAN ROKOK KONVENSIONAL

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, 9 Juni 2025



(Jennifer Tan)

* 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 penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya yang telah Ia berikan kepada penulis. Sehingga penulis dapat berkesempatan dan menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Website* Mengenai Pengetahuan Terkait Perbedaan Antara Bahaya *Vape* dan Rokok Konvensional” tepat pada waktunya. Penulisan dari tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, pada fakultas Seni dan Desain di Universitas Multimedia Nusantara.

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. Luisa Erica, S.Ds., M.Si., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Mohamad Yandinoer Moelamsyah, Sp.P., selaku narasumber wawancara dalam tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis berharap karya tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan juga menambah wawasan bagi para pembaca. Serasanya ada yang masih kurang memuaskan dan dapat di sempurnakan lagi, penulis mohon untuk bimbingannya. Akhir kalimat, apa bila ada kata-kata yang kurang berkenan penulis mengucapkan mohon maaf dan terimakasih.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Jennifer Tan)

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI PENGETAHUAN TERKAIT PERBEDAAN ANTARA BAHAYA *VAPE* DAN ROKOK KONVENSIONAL

(Jennifer Tan)

ABSTRAK

Merokok merupakan kebiasaan yang umum di masyarakat Indonesia, tidak hanya di kalangan orang dewasa tetapi juga remaja. Seiring perkembangan zaman, konsumsi rokok tidak hanya terbatas pada rokok konvensional, melainkan juga rokok elektrik (*vape*). Prevalensi pengguna rokok—baik konvensional maupun elektrik—terus meningkat di Indonesia, khususnya pada usia produktif. Masyarakat cenderung menganggap *vape* sebagai alternatif yang lebih aman dibandingkan rokok konvensional, padahal kedua produk tersebut sama-sama mengandung nikotin dan zat berbahaya lain yang dapat memicu ketergantungan serta risiko kesehatan serius. Minimnya media informasi yang menyampaikan bahaya rokok dan *vape* secara visual dan interaktif menjadi hambatan utama dalam meningkatkan kesadaran masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukatif berupa *website* yang menyampaikan informasi mengenai bahaya rokok konvensional dan *vape* secara menarik, mudah dipahami, dan berbasis data medis. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Melalui wawancara, kuesioner, dan *focus group discussion* (FGD), penulis memperoleh wawasan mendalam mengenai persepsi masyarakat. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *website* yang dirancang mampu meningkatkan pemahaman pengguna dan menyampaikan pesan secara lebih efektif dibandingkan media eksisting. Penelitian ini mendapatkan kesimpulan bahwa media digital berbasis *website* dengan pendekatan visual interaktif mampu menjadi solusi komunikasi yang lebih tepat sasaran dan layak untuk dikembangkan lebih lanjut.

Kata kunci: perancangan *website*, *vape*, rokok konvensional

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI PENGETAHUAN TERKAIT PERBEDAAN ANTARA BAHAYA *VAPE* DAN ROKOK KONVENSIONAL

(Jennifer Tan)

ABSTRACT (English)

Smoking is a common habit in Indonesian society, not only among adults but also among teenagers. Along with the advancement of time, cigarette consumption is no longer limited to conventional cigarettes but also includes electronic cigarettes (vape). The prevalence of cigarette users—both conventional and electronic—continues to increase in Indonesia, especially among the productive age group. Society tends to perceive vapes as a safer alternative to conventional cigarettes, even though both products contain nicotine and other harmful substances that can trigger addiction and serious health risks. The lack of informative media that visually and interactively conveys the dangers of cigarettes and vapes has become a major obstacle in raising public awareness. This study aims to design an educational medium in the form of a website that delivers information about the dangers of conventional and electronic cigarettes in an engaging, easy-to-understand manner, and based on medical data. The methodology used in this study is the Design Thinking approach, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Through interviews, questionnaires, and focus group discussions (FGD), the researcher gained in-depth insights into public perceptions. The test results show that the designed website successfully improved users' understanding and conveyed messages more effectively compared to existing media. This study concludes that a digital, website-based medium with an interactive visual approach can serve as a more targeted communication solution and is worth further development.

Keywords: *website design, vape, conventional cigarettes*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
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	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Media Informasi.....	5
2.1.1 Tujuan Media Informasi	5
2.1.2 Jenis Media Informasi	8
2.2 Website.....	9
2.2.1 Fungsi Website	9
2.2.2 Jenis-Jenis Website	10
2.2.3 Komponen Website	12
2.2.4 Elemen Desain untuk Website	15
2.2.5 Grid System dalam Website	19
2.2.6 Prinsip Desain untuk Website.....	24
2.3 Ilustrasi.....	27
2.3.1 Jenis-Jenis Ilustrasi.....	28
2.4 Rokok	33
2.4.1 Jenis-Jenis Rokok.....	33

2.5 Rokok Konvensional	35
2.5.1 Kandungan dalam Rokok Konvensional	36
2.5.2 Dampak Kesehatan dari Rokok Konvensional	38
2.6 Vape	42
2.6.1 Jenis-Jenis Vape.....	42
2.6.2 Kandungan dalam Vape	45
2.6.3 Dampak Kesehatan dari Vape.....	46
2.7 Penelitian yang Relevan.....	48
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	54
3.1 Subjek Perancangan	54
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	56
3.2.1 <i>Empathize</i>	56
3.2.2 <i>Define</i>	57
3.2.3 <i>Ideate</i>	57
3.2.4 <i>Prototype</i>	57
3.2.5 <i>Test</i>	57
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	58
3.3.1 Kuesioner	58
3.3.2 Wawancara	61
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	64
4.1 Hasil Perancangan	64
4.1.1 <i>Empathize</i>	64
4.1.1.1 Hasil Kuesioner	64
4.1.1.2 Hasil Wawancara dengan Dokter Spesialis.....	72
4.1.1.3 Hasil <i>Focus Group Discussion</i>	74
4.1.1.4 Studi Eksisting.....	75
4.1.1.5 Studi Referensi.....	82
4.1.2 <i>Define</i>	87
4.1.2.1 <i>User Persona</i>	87
4.1.2.2 <i>User Journey</i>	89
4.1.2.3 <i>Creative Brief</i>	92

4.1.2.4 <i>Empathy Map</i>	94
4.1.2.5 <i>Brand Mandatory</i>	95
4.1.3 <i>Ideate</i>	96
4.1.3.1 <i>Mind Map</i>	96
4.1.3.2 <i>Big Idea</i>	97
4.1.3.3 <i>Moodboard</i>	97
4.1.3.4 <i>Color Palette</i>	98
4.1.3.5 <i>Typography</i>	99
4.1.3.6 <i>Perancangan Identitas Website</i>	100
4.1.3.7 <i>Perancangan Aset Visual</i>	102
4.1.4 <i>Prototype</i>	104
4.1.4.1 <i>Information Architecture</i>	105
4.1.4.2 <i>Flow Chart</i>	106
4.1.4.3 <i>Low-Fidelity</i>	106
4.1.4.4 <i>High-Fidelity</i>	107
4.1.5 <i>Test</i>	108
4.1.5.1 <i>Analisis Alpha Test</i>	108
4.1.6 <i>Media Sekunder</i>	115
4.1.6.1 <i>Poster</i>	115
4.1.6.2 <i>Instagram Story Ads</i>	116
4.1.6.3 <i>Instagram Feeds</i>	117
4.1.7 <i>Kesimpulan Perancangan</i>	117
4.2 <i>Pembahasan Perancangan</i>	119
4.2.1 <i>Analisis Beta Test</i>	119
4.2.2 <i>Analisis Desain Website</i>	121
4.2.3 <i>Analisis Desain Poster</i>	132
4.2.4 <i>Analisis Desain Instagram Story Ads</i>	133
4.2.5 <i>Analisis Desain Instagram Feeds</i>	134
4.2.6 <i>Anggaran</i>	135
BAB V PENUTUP	137
5.1 <i>Simpulan</i>	137

5.2 Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA.....	xv
LAMPIRAN.....	xviii



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	49
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Bagian Data Diri	65
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Bagian Pemahaman Produk	65
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Bagian Pengalaman Pribadi	66
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Bagian Pengguna Rokok Konvensional.....	67
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Bagian Pengguna <i>Vape</i>	68
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Bagian Pengguna Keduanya	69
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Bagian Efektivitas Media Informasi	71
Tabel 4.8 <i>Creative Brief</i>	92
Tabel 4.9 Aset Visual.....	102
Tabel 4.10 <i>Alpha Test</i>	109
Tabel 4.11 Tabel Peserta <i>Beta Test</i>	119
Tabel 4.12 Tabel Anggaran.....	136



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen <i>Website</i>	13
Gambar 2.2 Elemen Desain Gambar.....	15
Gambar 2.3 Jenis Tipografi.....	16
Gambar 2.4 Warna <i>RGB</i> dan <i>CMYK</i>	18
Gambar 2.5 Tata Letak.....	18
Gambar 2.6 <i>Baseline Grid</i>	20
Gambar 2.7 <i>Column Grid</i>	20
Gambar 2.8 <i>Modular Grid</i>	21
Gambar 2.9 <i>Manuscript Grid</i>	22
Gambar 2.10 <i>Pixel Grid</i>	22
Gambar 2.11 <i>Hierarchical Grid</i>	23
Gambar 2.12 Prinsip Keseimbangan.....	24
Gambar 2.13 Prinsip Kontras.....	25
Gambar 2.14 Prinsip Konsistensi.....	26
Gambar 2.15 Prinsip Ruang Kosong.....	27
Gambar 2.16 Gambar Ilustrasi Naturalis	28
Gambar 2.17 Gambar Ilustrasi Dekoratif.....	29
Gambar 2.18 Gambar Kartun.....	29
Gambar 2.19 Gambar Karikatur.....	30
Gambar 2.20 Cerita Bergambar	31
Gambar 2.21 Ilustrasi Buku Pelajaran	32
Gambar 2.22 Ilustrasi Khayalan.....	32
Gambar 2.23 Kandungan Zat dalam Rokok.....	36
Gambar 2.24 Contoh MOD.....	43
Gambar 2.25 Contoh POD	43
Gambar 2.26 Contoh AIO	44
Gambar 3.1 Metode Perancangan <i>Design Thinking</i>	56
Gambar 4.1 Wawancara dengan Dokter Spesialis Paru.....	72
Gambar 4.2 <i>Focus Group Discussion</i>	74
Gambar 4.3 <i>Website</i> Artikel Alodokter.....	76
Gambar 4.4 <i>Website</i> Rumah Sakit Pondok Indah Group.....	78
Gambar 4.5 <i>Website</i> Hellosehat	80
Gambar 4.6 <i>Infographic Plaza</i>	82
Gambar 4.7 <i>Website Beaverton School District</i>	83
Gambar 4.8 Poster <i>Beaverton School District</i>	84
Gambar 4.9 <i>Website</i> Kementrian Kesehatan.....	86
Gambar 4.10 <i>User Persona</i> Pertama.....	88
Gambar 4.11 <i>User Persona</i> Kedua	88
Gambar 4.12 <i>User Journey</i> Pertama	89
Gambar 4.13 <i>User Journey</i> Kedua	90

Gambar 4.14 <i>Empathy Map</i>	94
Gambar 4.15 Brand Mandatory.....	95
Gambar 4.16 <i>Mind Map</i>	96
Gambar 4.17 <i>Moodboard</i>	97
Gambar 4.18 <i>Color Palette</i>	98
Gambar 4.19 <i>Typeface Inter</i>	99
Gambar 4.20 Inter Font Family.....	99
Gambar 4.21 Sketsa Logo <i>Website</i>	100
Gambar 4.22 Proses Pembuatan Logo <i>Website</i>	101
Gambar 4.23 Logo <i>Website</i>	101
Gambar 4.24 <i>Information Architecture</i>	105
Gambar 4.25 <i>Flow Chart</i>	106
Gambar 4.26 <i>Low-Fidelity</i>	107
Gambar 4.27 <i>High-Fidelity</i>	108
Gambar 4.28 <i>High-Fidelity</i> sebelum <i>Alpha Test</i>	111
Gambar 4.29 <i>High-Fidelity</i> sesudah <i>Alpha Test</i>	111
Gambar 4.30 Ceritakan Pengalaman sebelum dan sesudah <i>Alpha Test</i>	112
Gambar 4.31 Halaman Kandungan sebelum dan sesudah <i>Alpha Test</i>	112
Gambar 4.32 Halaman Dampak Kesehatan sebelum dan sesudah <i>Alpha Test</i> ..	113
Gambar 4.33 Halaman Ucapan sebelum dan sesudah <i>Alpha Test</i>	113
Gambar 4.34 Halaman Pengalaman sebelum dan sesudah <i>Alpha Test</i>	114
Gambar 4.35 Tombol Interaktif <i>Website</i>	114
Gambar 4.36 Poster.....	115
Gambar 4.37 Instagram <i>Story Ads</i>	116
Gambar 4.38 Instagram <i>Feeds</i>	117
Gambar 4.39 Grid <i>Website</i>	121
Gambar 4.40 <i>Homepage</i>	122
Gambar 4.41 Halaman Deskripsi Produk.....	123
Gambar 4.42 Halaman Kandungan	124
Gambar 4.43 Halaman Penjelasan Kandungan Rokok Konvensional	125
Gambar 4.44 Halaman Penjelasan Kandungan <i>Vape</i>	126
Gambar 4.45 Halaman Dampak Kesehatan	127
Gambar 4.46 Halaman Penjelasan Dampak Kesehatan dari Rokok	127
Gambar 4.47 Halaman Penjelasan Dampak Kesehatan dari <i>Vape</i>	128
Gambar 4.48 Halaman Kutipan Dokter	129
Gambar 4.49 Halaman Ceritakan Pengalaman	130
Gambar 4.50 Halaman Ucapan Terima Kasih	130
Gambar 4.51 Halaman Pengalaman	131
Gambar 4.52 <i>Footer</i>	132
Gambar 4.53 Analisis Desain Poster.....	133
Gambar 4.54 Analisis Desain Instagram <i>Story Ads</i>	134
Gambar 4.55 Analisis Desain Instagram <i>Feeds</i>	135

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Presentase Turnitin.....	xviii
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xxviii
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxix
Lampiran 4 Hasil Kuesioner	xxxii
Lampiran 5 Transkrip Wawancara.....	xxxix
Lampiran 6 Transkrip <i>Focus Group Discussion</i>	li
Lampiran 7 Transkrip <i>Beta Test</i>	lx
Lampiran 8 Media Primer	lxix
Lampiran 9 Media Sekunder.....	lxxv

