

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI
TINITUS KEPADA MAHASISWA DI JABODETABEK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Matthew David Togar Sirait

00000064640

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI
TINITUS KEPADA MAHASISWA DI JABODETABEK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Matthew David Togar Sirait

00000064640

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

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Matthew David Togar Sirait

Nomor Induk Mahasiswa : 00000064640

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI TINITUS KEPADA MAHASISWA DI JABODETABEK

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, 11 Desember 2025



Matthew David Togar Sirait

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Matthew David Togar Sirait
NIM : 00000064640
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Kampanye Interaktif Mengenai
Tinitus kepada Mahasiswa di Jabodetabek

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☒ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☐ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Matthew David Togar Sirait

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI TINITUS KEPADA MAHASISWA DI JABODETABEK

Oleh

Nama Lengkap : Matthew David Togar Sirait

Nomor Induk Mahasiswa : 00000064640

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2026

Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Christina Flora, S.Ds., M.M.

0305049703/ 074901

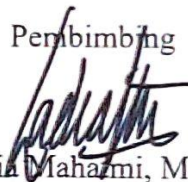
Penguji



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.

0319109601/ 081434

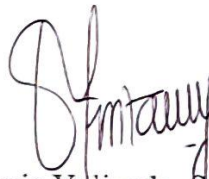
Pembimbing



Nadia Mahami, M.Ds.

0416038705/ 039375

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 : Matthew David Togar Sirait
Nomor Induk Mahasiswa : 00000064640
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN KAMPANYE
INTERAKTIF MENGENAI TINITUS KEPADA MAHASISWA DI
JABODETABEK

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, 15 Desember 2025



Matthew David Togar Sirait

* 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 syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat-Nya dalam penyelesaian Kampanye Mengenai Tinitus Kepada Mahasiswa Di Jabodetabek.

Tinitus merupakan kondisi yang sudah dimiliki banyak orang di Indonesia. Kondisi ini tidak hanya sangat mengganggu tapi juga pertanda bahwa ada kerusakan dalam fungsi pendengaran tubuh yang tidak akan bisa diperbaiki jika dibiarkan saja. Oleh karena itu, termotivasi untuk mengangkat masalah ini. Atas bantuannya dalam penyelesaian tugas akhir ini, 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. Nadia Mahatmi, M. Ds, selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Desno L. Y. Marbun, SP THT-KL, selaku narasumber wawancara untuk topik tinitus.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini bisa berperan dalam mencegah kerusakan permanen dalam pendengaran Masyarakat dan membantu penelitian atau perancangan lainnya yang juga mengangkat topik ini.

Tangerang, 24 September 2025



Matthew David Togar Sirait

PERANCANGAN KAMPANYE INTERAKTIF MENGENAI TINITUS KEPADA MAHASISWA DI JABODETABEK

Matthew David Togar Sirait

ABSTRAK

Tugas akhir adalah salah satu syarat yudisium untuk mahasiswa strata 1 Universitas Multimedia Nusantara. Tugas akhir memiliki tujuan untuk menguji kompetensi mahasiswa/i dalam setiap kemampuan yang telah dipelajari selama masa perkuliahan. Hal tersebut diwujudkan dengan pembuatan solusi desain dari permasalahan yang didapat dari lingkungan sekitar. Tinitus adalah kondisi yang sudah dimiliki banyak orang di dunia, termasuk Indonesia. Tinitus adalah kondisi yang terjadi dalam bentuk suara mendenging atau mendesis yang terjadi tanpa adanya sumber suara dari luar. Hal ini terjadi karena adanya kerusakan pada saluran pendengaran. Penulis menemukan adanya prevalensi tinitus pada angkatan kerja. Prevalensi tersebut ada karena tinitus yang tidak ditangani secepatnya dan tidak dipedulikan. Perilaku ini juga terlihat pada mahasiswa, yang merupakan generasi angkatan kerja berikutnya. Ketidakpedulian ini disebabkan karena tinitus tidak terjadi langsung dengan parah, melainkan tumbuh dari tahun ke tahun. Oleh karena itu, penginformasian mengenai tinitus harus dilakukan. Dengan dilakukannya penelitian ini, penulis berharap prevalensi tinitus dalam angkatan kerja bisa berkurang.

Kata kunci: Kampanye, Tinitus, *Website*, Desain



DESIGNING AN INTERACTIVE CAMPAIGN ABOUT TINNITUS FOR STUDENTS IN JABODETABEK

Matthew David Togar Sirait

ABSTRACT (English)

The final project is one of the graduation requirements for undergraduate students at Multimedia Nusantara University. The final project aims to test students' competency in all the skills they have learned during their studies. This is realized by creating design solutions to problems encountered in the surrounding environment. Tinnitus is a condition experienced by many people around the world, including Indonesia. Tinnitus is a condition that presents as a ringing or hissing sound that occurs without an external sound source. This occurs due to damage to the auditory canal. The author found a prevalence of tinnitus in the workforce. This prevalence occurs because tinnitus is not treated promptly and is not addressed properly. This behavior is also seen in students, who are the next generation of the workforce. This lack of concern is due to tinnitus not being severe immediately but rather growing over time. Therefore, information about tinnitus is important. With this research, the author hopes to reduce the prevalence of tinnitus in the workforce.

Keywords: Campaign, Tinnitus, Website, Design



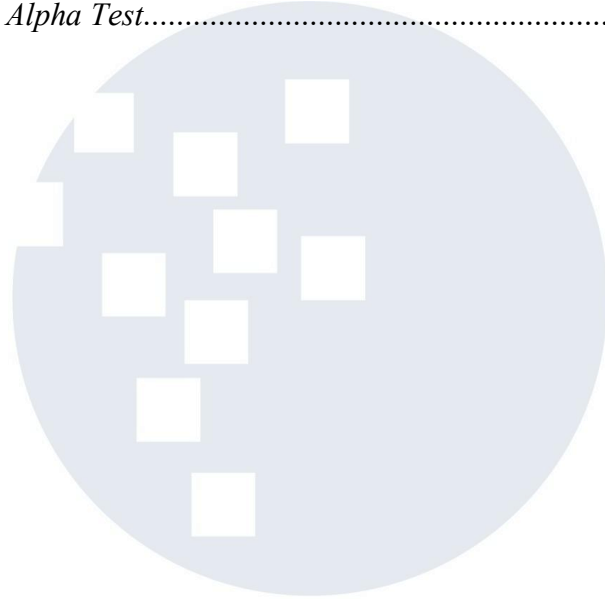
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	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 Kampanye	5
2.1.1 Aspek Keberhasilan Kampanye	5
2.1.2 Jenis Kampanye	6
2.1.3 Rencana Kampanye	8
2.1.4 Media Kampanye	9
2.2 Website	10
2.2.1 Anatomi Website	10
2.2.2 Indikasi Kualitas Desain Website	14
2.2.3 Elemen Desain Website	15
2.3 Tinitus	29
2.3.1 Klasifikasi Tinitus	29

2.3.2 Penyebab Tinitus.....	29
2.3.2 Pencegahan Tinitus.....	31
2.3.3 Perubahan Gaya Hidup sebagai Perawatan Tinitus.....	33
2.4 Penelitian yang Relevan	35
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	39
3.1 Subjek Perancangan.....	39
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan.....	40
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	43
3.3.1 Kuesioner.....	43
3.3.2 Wawancara.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	46
4.1 Hasil Perancangan.....	46
4.1.1 <i>Inspiration</i>	46
4.1.2 <i>Ideation</i>	67
4.1.3 <i>Implementation</i>	97
4.2 Pembahasan Perancangan.....	98
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	99
4.2.2 Analisis <i>Awareness</i>	100
4.2.3 Analisis <i>Attitude</i>	100
4.2.4 Analisis <i>Action</i>	101
4.2.4 Anggaran.....	102
BAB V PENUTUP.....	103
5.1 Simpulan	103
5.2 Saran	103
DAFTAR PUSTAKA.....	xx
LAMPIRAN	xxiii

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel <i>Frame Your Design Challenge</i>	46
Tabel 4.2 Tabel SWOT ATA	59
Tabel 4.3 Tabel SWOT halodoc	61
Tabel 4.4 Tabel <i>Creative Brief</i>	69
Tabel 4.5 Tabel AISAS	72
Tabel 4.6 Tabel Identitas Kampanye	76
Tabel 4. 7 Tabel <i>Alpha Test</i>	90



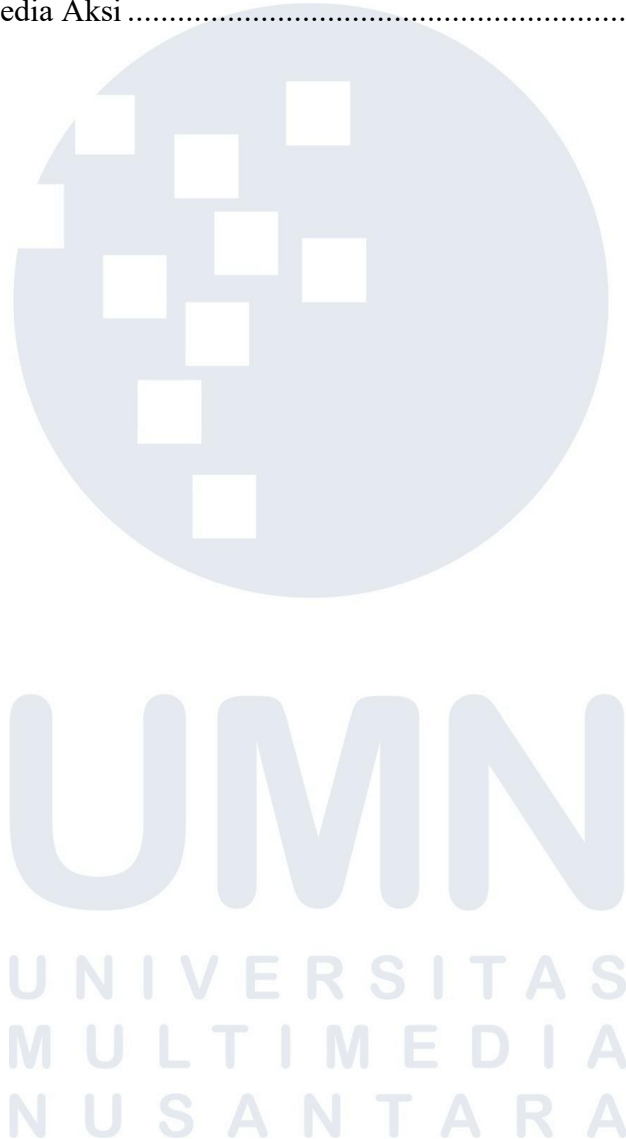
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kampanye Cocacola	6
Gambar 2.2 Poster Kampanye Calon Legislatif	7
Gambar 2.3 Kampanye Donor Darah	8
Gambar 2.4 Model Non-linear AISAS	9
Gambar 2.5 <i>Website Body</i>	11
Gambar 2.6 Logo <i>Website Riot</i>	11
Gambar 2.7 <i>Navigation Menu Website Smash Legends</i>	12
Gambar 2.8 Konten Utama <i>Website CNN</i>	12
Gambar 2.9 <i>Footer Website Kompas</i>	13
Gambar 2.10 Penggunaan <i>White Space</i>	14
Gambar 2.11 <i>Golden Ratio</i> pada Poster Film Ghostbusters	16
Gambar 2.12 <i>Grid</i> dengan <i>Pembagian Rule of Thirds</i>	17
Gambar 2.13 <i>Website</i> Simetris Momentum Energy	17
Gambar 2.14 <i>Website</i> Asimetris handywrytten	18
Gambar 2.15 Contoh <i>Proximity</i>	19
Gambar 2.16 Contoh <i>Repetition</i>	19
Gambar 2.17 Diagram Roda Warna	21
Gambar 2.18 <i>Website</i> Analogus	22
Gambar 2.19 <i>Website</i> Komplementer	23
Gambar 2.20 Contoh Font Serif	24
Gambar 2.21 Contoh Penggunaan Sans-Serif	25
Gambar 2.22 Contoh Font Tulisan Tangan	25
Gambar 2.23 Contoh Font <i>Novelty</i>	26
Gambar 2.24 Contoh Font <i>Dingbat</i>	26
Gambar 2.25 Gambar Sesuai dengan Kategori	27
Gambar 2.26 <i>Website</i> Julian Beherny	28
Gambar 2.27 Tampilan <i>Website</i> Delbar	28
Gambar 2.28 Tabel Volume dan Waktu Maksimal	32
Gambar 4.1 Hasil Kuesioner Umur	47
Gambar 4.2 Hasil Kuesioner Domisili	48
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara	57
Gambar 4.4 <i>Website</i> ATA	59
Gambar 4.1 Hasil Kuesioner Umur	47
Gambar 4.2 Hasil Kuesioner Domisili	48
Gambar 4.3 Hasil Kuesioner Pengetahuan	48
Gambar 4.4 Hasil Kuesioner Pengetahuan Sebelum	49
Gambar 4.5 Hasil Kuesioner Media Informasi	49
Gambar 4.6 Hasil Kuesioner Frekuensi Informasi	50
Gambar 4.7 Hasil Kuesioner Konten Informasi	50
Gambar 4.8 Hasil Kuesioner Kekurangan Sumber	51

Gambar 4.9 Hasil Kuesioner Ketertarikan	51
Gambar 4.10 Hasil Kuesioner Harapan Informasi	52
Gambar 4.11 Hasil Kuesioner Preferensi Media	52
Gambar 4.12 Hasil Kuesioner Penggunaan Media Sosial	53
Gambar 4.13 Hasil Kuesioner Media Sosial Utama	53
Gambar 4.14 Hasil Kuesioner Frekuensi <i>Share</i>	54
Gambar 4.15 Hasil Kuesioner Frekuensi <i>Post</i>	54
Gambar 4.16 Hasil Kuesioner Media Kampanye	55
Gambar 4.17 Persona	55
Gambar 4.18 <i>User Journey</i>	56
Gambar 4.19 Dokumentasi Wawancara	57
Gambar 4.20 <i>Website</i> ATA	59
Gambar 4.21 <i>Website</i> halodoc Tinitus	61
Gambar 4.22 <i>Website</i> TINNITUS UK	63
Gambar 4.23 Kampanye Peduli Pendengaran untuk Semua	65
Gambar 4.24 <i>Mindmap</i>	67
Gambar 4.25 Alternatif <i>Big Idea</i>	68
Gambar 4.26 Perencanaan Waktu dan Media Kampanye	74
Gambar 4. 27 <i>Moodboard</i>	75
Gambar 4.28 Logo PERHATI-KL	77
Gambar 4.29 Font	78
Gambar 4. 30 Sketsa Logo	80
Gambar 4.31 Logo Kampanye dengan Grid	80
Gambar 4.32 Logo Kampanye	81
Gambar 4.33 Sketsa Ilustrasi	81
Gambar 4.34 Proses Ilustrasi Vector	82
Gambar 4.35 Sketsa <i>Key Visual Attention</i>	83
Gambar 4.36 Hasil <i>Attention</i>	83
Gambar 4 37 Sketsa <i>Interest</i>	84
Gambar 4.38 Hasil <i>Interest</i>	84
Gambar 4. 39 Hasil <i>Share</i>	85
Gambar 4. 40 Adaptasi <i>Attention</i> dan <i>Share</i>	86
Gambar 4.41 <i>Flowchart</i>	87
Gambar 4.42 <i>Information Arcitecture</i>	87
Gambar 4.43 Proses <i>Low Fidelity</i>	88
Gambar 4. 44 Proses <i>High Fidelity</i>	89
Gambar 4.45 Dokumentasi <i>Prototype Day</i>	89
Gambar 4. 46 <i>Button System</i>	91
Gambar 4. 47 Proses <i>Button</i>	92
Gambar 4. 48 Proses <i>Play</i> dan <i>Pause Button</i>	92
Gambar 4. 49 Penambahan Ilustrasi	93
Gambar 4. 50 Ikon Tambahan	93
Gambar 4. 51 Proses <i>Layout</i> Baru	94

Gambar 4. 52 <i>Homepage</i> Baru	95
Gambar 4. 53 Halaman Bagikan.....	95
Gambar 4. 54 Halaman Bantuan.....	96
Gambar 4. 55 Halaman Edukasi	97
Gambar 4. 56 Partisipan <i>Beta Test</i>	99
Gambar 4. 57 Media Penarik Perhatian	100
Gambar 4. 58 Media Peningkat Kepedulian	101
Gambar 4. 59 Media Aksi	101



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin	xxiii
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxv
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxviii
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxix
Lampiran Kuesioner.....	xxx
Lampiran Transkrip Wawancara	xxxvii
Lampiran Dokumentasi.....	xl

