



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* EDUKASI BATIK

YOGYAKARTA BERJUDUL “WAY OF BATIK”

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Franko
NIM : 14120210101
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Franko
NIM : 14120210101
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

**PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* EDUKASI BATIK YOGYAKARTA
BERJUDUL “WAY OF BATIK”**

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 3 Januari 2018



Franko

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *UI/UX WEBSITE* EDUKASI BATIK YOGYAKARTA BERJUDUL “WAY OF BATIK”

Oleh

Nama : Franko

NIM : 14120210101

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 22 Januari 2018

Pembimbing



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.

Penguji



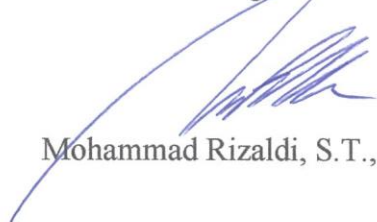
Prima Murti Rane Singgih, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Batik adalah warisan budaya Indonesia. Hampir seluruh masyarakat Indonesia, mengenal batik. Setelah diresmikan menjadi warisan budaya dunia oleh UNESCO, popularitas batik melejit tajam. Dari busana hingga pernak pernik batik menjadi barang koleksi baik di dalam maupun di luar negeri. Namun, ternyata tidak semuanya mengetahui makna-makna filosofis di balik motif-motif batik. Sekali waktu penulis melihat motif tertentu yang melambangkan keceriaan digunakan saat acara pelayatan orang meninggal. Penulis yang membaca makna dan arti motif batik untuk mengisi waktu luang, merasa kaget dan tidak nyaman, karena tidak seharusnya motif batik tersebut digunakan saat mengunjungi orang bersedih. Oleh karena hal itulah penulis tergerak untuk menghadapi fenomena ini.

Minimnya pengetahuan akan makna dan filosofi batik seakan hal yang sepele, selama fisik (busana, kain) tersebar di seluruh dunia. Namun, gemanya pelestarian batik yang telah sampai ke mancanegara, seolah tong kosong yang nyaring bunyinya, karena hanya rupa fisik yang tersebar, bukan filosofi yang terkandung. Pengalaman unik penulis saat sedang berjalan-jalan di Jalan Malioboro, Yogyakarta, banyak pedagang yang menjajakan dagangan pernak-pernik bermotif batik. Ketika penulis bertanya apa arti motifnya, pedagang-pedagang kebingungan dan berkata, selama barangnya bagus tidak masalah artinya. Apabila hal ini terus berlanjut, warisan budaya ini akan kehilangan esensinya. Maka dari itu, pelestarian makna filosofi batik perlu diadakan,

khususnya dari kalangan anak muda yang terdidik agar mampu meneruskannya ke generasi selanjutnya.

Penulis pribadi berpendapat bahwa Tugas Akhir ini memberi kesempatan bagi penulis untuk menambah pengalaman dalam berbagai macam hal. Mulai dari mengamati fenomena yang tidak semua orang sadari, hingga merancang produk yang memberikan hasil solutif. Penulis berharap dari Tugas Akhir yang penulis tulis dan rancang, pembaca dapat ikut menyadari pentingnya peka dan kritis terhadap hal-hal kecil yang ditemui setiap harinya, mulai dari yang terdekat dengan pribadi masing-masing. Carilah pengalaman sebanyak-banyaknya dan berikan solusi untuk hal yang positif.

Penulisan dan perancangan Tugas Akhir ini tidaklah mampu penulis lakukan sendirian. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berperan penting dalam perancangan Tugas Akhir penulis, yakni:

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku Ketua Program Studi
2. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing
3. Rianty Tara Pratita selaku Narasumber *UI/UX* dari PT. Meteor Inovasi Digital
4. Widya selaku Narasumber dari Museum Batik Yogyakarta
5. Christanto dan Yulius Rose selaku orangtua yang telah memberi dukungan penuh beserta doa dan motivasi yang membangun
6. Jason selaku rekan bimbingan yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan telah membantu dalam proses pengumpulan data

7. M. Niti Zhahir Mochdie selaku rekan yang telah membantu proses pengumpulan data
8. Ryan Sucipto selaku rekan yang telah membantu proses pengumpulan data
9. Itta Ernawati selaku dosen mata kuliah Batik
10. Johanna Philisca selaku asisten mahasiswa mata kuliah Batik
11. Segenap mahasiswa/i *Interactive Media Design* Universitas Multimedia Nusantara angkatan 2014-2015 yang telah mendukung proses pengumpulan data

Tangerang, 3 Januari 2018



Franko

ABSTRAKSI

Indonesia adalah negara yang memiliki banyak warisan budaya, dan salah satunya adalah batik. Perkembangan batik di Indonesia pun mengikuti alur perkembangan zaman, sehingga banyak dikenal dan dikenakan dalam keseharian masyarakat Indonesia. Namun, meski batik semakin populer, masih banyak yang tidak mengetahui makna atau filosofi budaya batik. Salah satu daerah yang memiliki keterikatan dengan pemaknaan filosofis batik adalah Yogyakarta. Maka dari itu, penulis memilih topik perancangan *UI/UX website* edukasi batik berjudul “Way of Batik” yang membahas filosofi batik di Yogyakarta. Hasil dari perancangan ini akan digunakan sebagai media yang dapat memberikan informasi mengenai makna dan filosofi batik.

Perancangan *UI/UX website* ini mengulik berbagai aspek yang berkaitan langsung dengan informasi, berupa aspek budaya, serta aspek teknis berupa visual dan interaktivitas. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif berupa kuesioner. Perancangan *website* yang dilakukan mengimplementasikan elemen-elemen *UI/UX* dari teori Galitz serta Bank dan Cao. Aspek penting dalam merancang *website* edukasi batik ini adalah penggunaan konten yang sesuai, bahasa interaksi yang mudah dipahami, serta aset yang berupa foto dan tulisan.

Kata kunci: informasi, batik, *user interface*, *user experience*, *website*, edukasi



ABSTRACT

Indonesia is a country that has many cultural heritage, and one of them is batik. Batik development in Indonesia also follow the flow of the times, so it became well-known and worn in the daily life of Indonesian society. However, despite the increasingly popularity of batik, many still do not know the meaning or philosophy of batik culture. One place that has an attachment to the meaning of philosophical batik is Yogyakarta. Therefore, the author choose the topic of UI / UX batik educational website design entitled "Way of Batik" which mainly inform the audience about the philosophy of batik in Yogyakarta. The result of this design will be used as a medium that can provide information about the meaning and philosophy of batik.

The UI / UX website design is studying various aspects directly related to information, in the form of cultural aspects, as well as technical aspects of visual imaging and interactivity. The data was collected by qualiitative method in the form of questionnaire. Website designed by implementing UI/UX elements by Galitz, Bank and Cao. Important aspects to design educational website about batik are content management, easy interaction language, and photo and text based assets.

Keywords: information, batik, user interface, user experience, website, education

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| ABSTRAKSI..... | viii |
| ABSTRACT | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR TABEL | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.3.1. Geografis | 3 |
| 1.3.2. Demografis..... | 3 |
| 1.3.3. Psikologis | 3 |
| 1.4. Tujuan Tugas Akhir | 4 |
| 1.5. Manfaat Tugas Akhir | 4 |
| 1.5.1. Manfaat bagi Penulis..... | 4 |
| 1.5.2. Manfaat bagi Orang Lain | 4 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 1.5.3. | Manfaat bagi Universitas | 5 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | | 6 |
| 2.1. | Interaktivitas..... | 6 |
| 2.2. | <i>Design Thinking</i> | 10 |
| 2.3. | <i>User Interface dan User Experience</i> | 11 |
| 2.3.1. | Elemen-elemen <i>User Interface</i> | 13 |
| 2.3.2. | Elemen-elemen <i>User Experience</i> | 14 |
| 2.3.3. | <i>Graphical User Interface</i> | 17 |
| 2.3.4. | Aplikasi UI/UX dalam <i>Website</i> | 19 |
| 2.4. | Teori Desain Grafis | 22 |
| 2.4.1. | Semiotika Visual | 22 |
| 2.4.2. | <i>Shape dan Form</i> | 22 |
| 2.4.3. | Warna | 23 |
| 2.4.4. | <i>Layout</i> | 25 |
| 2.4.5. | <i>Grid</i> | 27 |
| 2.4.6. | <i>Typography</i> | 28 |
| 2.5. | Batik | 28 |
| 2.5.1. | Tahapan Membuat Batik | 30 |
| 2.5.2. | Batik Yogyakarta | 31 |
| BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN..... | | 33 |
| 3.1. | Gambaran Umum Tugas Akhir/Skripsi | 33 |
| 3.2. | Metodologi Penelitian | 34 |

| | | |
|------------------------------|---|--------------|
| 3.2.1. | Wawancara..... | 34 |
| 3.2.2. | Kuesioner | 37 |
| 3.2.3. | Studi Eksisting (Referensi) | 41 |
| 3.3. | Metodologi Perancangan..... | 49 |
| 3.3.1. | Metode Perancangan | 50 |
| 3.3.2. | Konsep | 51 |
| 3.3.3. | Fitur Interaktif | 51 |
| 3.4. | Proses Perancangan..... | 52 |
| 3.4.1. | Perancangan <i>Demo</i> | 53 |
| 3.4.2. | Perancangan Akhir..... | 65 |
| BAB IV ANALISIS | | 83 |
| 4.1. | Analisis Perancangan | 83 |
| 4.2. | Analisis Desain | 83 |
| 4.3. | Analisis <i>User</i> | 90 |
| 4.3.1. | <i>Prototype Day</i> | 91 |
| 4.3.2. | Hasil Kuesioner..... | 92 |
| 4.4. | Analisis Perbandingan <i>Demo</i> dan Produk Akhir..... | 93 |
| BAB V PENUTUP | | 95 |
| 5.1. | Kesimpulan | 95 |
| 5.2. | Saran..... | 96 |
| DAFTAR PUSTAKA | | xviii |
| LAMPIRAN..... | | xxi |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1. Bagan Interaksi..... | 7 |
| Gambar 2.2. <i>Nodal Plot</i> | 9 |
| Gambar 2.3. <i>Modulated Plot</i> | 9 |
| Gambar 2.4. <i>Open Plot</i> | 10 |
| Gambar 2.5. Proses <i>Design Thinking</i> | 11 |
| Gambar 2.6. Lima Elemen UX | 15 |
| Gambar 2.7. Contoh UI <i>website</i> | 20 |
| Gambar 2.8. <i>Shape & Form</i> | 23 |
| Gambar 2.9. Skema Warna | 24 |
| Gambar 2.10. Contoh <i>Grid</i> | 27 |
| Gambar 2.11. Busana Batik Kreasi | 29 |
| Gambar 2.12. Membatik | 31 |
| Gambar 3.1. Bagan Pengumpulan Data | 33 |
| Gambar 3.2. Penulis bersama Rianty Tara Pratita | 34 |
| Gambar 3.3. Killing Kennedy <i>homepage</i> | 42 |
| Gambar 3.4. Contoh Halaman Interaksi Killing Kennedy..... | 42 |
| Gambar 3.5. Interaksi <i>Lightbox</i> Killing Kennedy | 43 |
| Gambar 3.6. Halaman Awal Best Website Gallery..... | 44 |
| Gambar 3.7. Halaman <i>Archive</i> Best Website Gallery..... | 45 |
| Gambar 3.8. Halaman Beranda Kratonjogja.id..... | 45 |
| Gambar 3.9. Halaman Tata Rakiting Wewangunan Kratonjogja.id | 46 |
| Gambar 3.10. Halaman Cikal Bakal Kratonjogja.id | 47 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.11. Bagan Teori | 49 |
| Gambar 3.12. Mindmap | 53 |
| Gambar 3.13. Arsitektur Informasi Utama Versi <i>Demo</i> | 55 |
| Gambar 3.14. Arsitektur Informasi Halaman Batik Versi <i>Demo</i> | 56 |
| Gambar 3.15. Arsitektur Informasi Halaman Galeri Versi <i>Demo</i> | 57 |
| Gambar 3.16. Arsitektur Informasi Halaman Pasang Versi <i>Demo</i> | 57 |
| Gambar 3.17. Arsitektur Informasi Halaman Tentang Versi <i>Demo</i> | 59 |
| Gambar 3.18. Sketsa <i>Wireframe</i> | 60 |
| Gambar 3.19. <i>Moodboard</i> Batik Yogyakarta | 61 |
| Gambar 3.20. Parang Typeface | 62 |
| Gambar 3.21. Arvin Sans Serif | 63 |
| Gambar 3.22. Ikon Utama <i>Website Demo</i> | 63 |
| Gambar 3.23. Pengujian dalam <i>Testplay</i> | 65 |
| Gambar 3.24. Plot Interaksi Terbuka “Way of Batik” | 66 |
| Gambar 3.25. Bagan Plot Interaksi | 67 |
| Gambar 3.26. Arsitektur Informasi Utama Versi Akhir | 68 |
| Gambar 3.27. <i>Template</i> Struktur Konten Halaman Utama | 69 |
| Gambar 3.28. <i>Template Wireframe</i> #1 | 70 |
| Gambar 3.29. <i>Template Wireframe</i> #2 | 71 |
| Gambar 3.30. <i>Wireframe</i> untuk Judul dan <i>Quote</i> | 72 |
| Gambar 3.31. <i>Wireframe</i> untuk Konten Informasi Utama | 72 |
| Gambar 3.32. <i>Wireframe</i> untuk Konten Informasi Sub-Judul | 73 |
| Gambar 3.33. <i>Wireframe</i> untuk <i>Lightbox</i> | 73 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3.34. <i>Wireframe</i> halaman Galeri | 74 |
| Gambar 3.35. <i>Wireframe</i> halaman Tentang | 75 |
| Gambar 3.36. Contoh Aset <i>Background</i> versi Sepia..... | 75 |
| Gambar 3.37. Contoh Aset Umum..... | 76 |
| Gambar 3.38. Proses Perancangan Aset Konten Informasi | 76 |
| Gambar 3.39. Proses Perancangan Aset Konten Informasi <i>Lightbox</i> | 77 |
| Gambar 3.40. Proses Perancangan Aset Kartu Batik..... | 78 |
| Gambar 3.41. Proses Perancangan Tombol Info Lain | 78 |
| Gambar 3.42. Proses Perancangan Tombol Info Penjelas | 79 |
| Gambar 3.43. Proses Perancangan Tombol & Ikon Menu..... | 79 |
| Gambar 3.44. Proses Perancangan Tombol Navigasi Halaman..... | 80 |
| Gambar 3.45. Perancangan Aset Navigasi Galeri..... | 81 |
| Gambar 3.46. Contoh Halaman Utama <i>Website</i> “Way of Batik” | 81 |
| Gambar 4.1. Halaman Awal “Way of Batik” | 84 |
| Gambar 4.2. Jendela Navigasi Samping “Way of Batik” | 85 |
| Gambar 4.3. Bagian Konten Halaman Utama “Way of Batik” | 86 |
| Gambar 4.4. Jendela <i>Lightbox</i> Informasi Tambahan dalam “Way of Batik” | 87 |
| Gambar 4.5. Halaman Galeri “Way of Batik” | 88 |
| Gambar 4.6. Jendela <i>Lightbox</i> Galeri “Way of Batik” | 89 |
| Gambar 4.7. Halaman Tentang “Way of Batik” | 90 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1. Studi Eksisting | 47 |
| Tabel 3.2. Perbandingan <i>Website</i> dengan Aplikasi | 55 |
| Tabel 4.1. Perbandingan Persepsi | 92 |
| Tabel 4.2. Perbandingan Demo dan Produk Akhir “Way of Batik” | 94 |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|--------------|
| LAMPIRAN A: Wawancara..... | xxii |
| LAMPIRAN B: Kuesioner Batik..... | xxiv |
| LAMPIRAN C: Daftar Aset..... | xxxvi |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA