

**PERANCANGAN WEBSITE PANDUAN BERKARIR SEBAGAI
MUSISI DALAM INDUSTRI MUSIK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Andrian Hendry

00000037942

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERANCANGAN WEBSITE PANDUAN BERKARIR SEBAGAI
MUSISI DALAM INDUSTRI MUSIK**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Andrian Hendry

00000037942

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Andrian Hendry

Nomor Induk Mahasiswa : 00000037942

Program studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

Perancangan Website Panduan Berkarir Sebagai Musisi Dalam Industri Musik

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 5 Januari, 2023



Andrian Hendry

HALAMAN PENGESAHAN

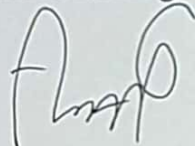
Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN WEBSITE PANDUAN BERKARIR SEBAGAI MUSISI
DALAM INDUSTRI MUSIK

Oleh

Nama : Andrian Hendry
NIM : 00000037942
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

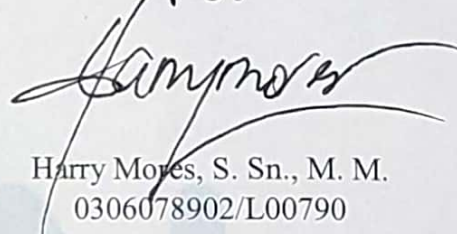
Telah diujikan pada hari Kamis, 5 Januari, 2023
Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



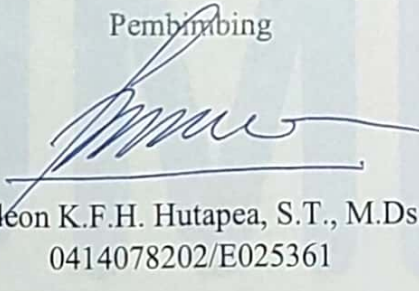
Dr. Ratna Cahaya, S. Sos., M. Ds.
0324087506/E023899

Penguji



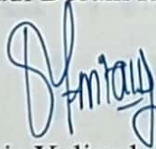
Harry Moses, S. Sn., M. M.
0306078902/L00790

Pembimbing



Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.
0414078202/E025361

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andrian Hendry
NIM : 00000037942
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

**PERANCANGAN WEBSITE PANDUAN BERKARIR SEBAGAI MUSISI
DALAM INDUSTRI MUSIK**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 21 Desember, 2022

Yang menyatakan,



Andrian Hendry

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat yang telah diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir penulis dengan judul “Perancangan Website Panduan Berkarir Sebagai Musisi Dalam Industri Musik”. Topik ini diangkat oleh penulis karena penulis mengalami kesulitan yang sama dengan topik yang diangkat oleh penulis yaitu tidak mengetahui cara untuk memulai karir dalam industri musik Indonesia.

Selama merancang, penulis mendapatkan pengetahuan baru mengenai industri musik. Dengan adanya pengetahuan baru, penulis menjadi semakin tertarik untuk mendalami industri musik. Laporan ini membuat penulis mengetahui lebih dalam mengenai penulisan media informasi dan metode desain yang penulis gunakan. Penulis juga berterima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Pihak-pihak tersebut yaitu:

1. Dr. Ninok Leksono, 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. Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas 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 memberi dukungan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.

Penulis memiliki harapan bahwa karya ilmiah yang telah ditulis oleh penulis dapat berkontribusi dalam mengembangkan industri musik di Indonesia dan mendatangkan lebih banyak musisi-musisi baru melalui perancangan ini, dan juga penulis berharap bahwa karya ilmiah yang telah ditulis dapat menjadi kajian yang

baik untuk mahasiswa-mahasiswi yang akan melakukan penulisan laporan tugas akhir pada masa mendatang.

Tangerang, 21 Desember, 2022



Andrian Hendry



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN WEBSITE PANDUAN BERKARIR SEBAGAI MUSISI DALAM INDUSTRI MUSIK

Andrian Hendry

ABSTRAK

Industri musik merupakan sebuah wadah bagi para musisi untuk membuat musik dan mempertunjukkan dan memperjual-belikan hasil karya yang telah diciptakan oleh mereka sendiri. Menurut Awan Garnida, industri musik di Indonesia merupakan industri yang memiliki audiens yang sangat banyak. Selain itu, musisi-musisi yang ada di Indonesia juga sangat mengikuti perkembangan zaman sehingga perkembangan musisi-musisi yang ada di Indonesia cukup pesat. Oleh karena itu, tidak sedikit musisi baru yang ingin masuk kedalam industri musik Indonesia. Namun dari penelitian kuantitatif dan kualitatif penulis, masih sangat banyak musisi yang ingin menjadi profesional dalam berkarir di industri musik tetapi belum memiliki pengetahuan dan platform untuk memulai karir dalam industri musik. Salah satu penyebabnya adalah tidak adanya media dan platform yang berkhusus dalam menyediakan informasi dan peta jalan mengenai berbagai jalur yang dapat ditempuh untuk masuk kedalam industri musik. Oleh karena itu, penulis menawarkan perancangan Website panduan berkarir sebagai musisi dalam industri musik dengan menggunakan metode perancangan dari Robin Landa, dan mengimplementasikannya pada karya utama dan media sekunder.

Kata kunci: Industri Musik, Panduan, Website

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

WEBSITE DESIGN FOR CAREER GUIDE AS A MUSICIAN IN THE MUSIC INDUSTRY

Andrian Hendry

ABSTRACT (English)

The music industry is a place where musicians can create, perform, and sell their own creations. According to Awan Garnida, Indonesia's Music Industry is an industry with a very broad range of audience. Furthermore, Musicians in Indonesia is also very up to date thus Indonesia's musician grows rapidly. But, from writer's quantitative and qualitative research, the data shows that a lot of aspiring musicians wants to be a professional musician and enter the music industry but they do not have the knowledge and platforms to enter the music industry. One of the biggest cause is the lack of media and platform that provides information and pathways about how to enter the music industry. And because of that, writer offers a career guide website design as a musician to enter the music industry with Robin Landa's design methods and implementing it in writer's website and secondary medias.

Keywords: Music Industry, Guide, Website



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.3.1 Demografis.....	2
1.3.2 Geografis.....	3
1.3.3 Psikografis.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desain	5
2.1.1 Elemen Desain.....	5
2.1.1.1 Titik.....	5
2.1.1.2 Garis.....	6
2.1.1.3 Bentuk.....	6
2.1.1.4 <i>Figure and Ground</i>	7
2.1.1.5 Warna.....	8
2.1.1.6 Tekstur.....	9
2.1.1.7 Pola.....	9
2.1.2 Prinsip Desain	9

2.1.2.1	Hierarki Visual	10
2.1.2.2	Balance	10
2.1.2.3	Unity	11
2.1.2.4	Ryhtym	11
2.1.2.5	Emphasis	11
2.1.3	Typography	12
2.1.3.1	Blackletter	12
2.1.3.2	Humanist	13
2.1.3.3	Old Style	14
2.1.3.4	Transitional	14
2.1.3.5	Modern	15
2.1.3.6	Sans Serif	16
2.1.4	Grid	16
2.1.4.1	Symmetrical Grid	17
2.1.4.2	Asymmetrical Grid	19
2.1.4.3	Anatomy Grid	20
2.1.5	Layout	22
2.1.6	Fotografi	22
2.1.6.1	Jenis Fotografi	22
2.1.6.2	Komposisi Fotografi	26
2.2	Media Informasi	31
2.2.1	Fungsi Media Informasi	31
2.2.1.1	Interpretation	31
2.2.1.2	Enjoyment	31
2.2.1.3	Companionship	31
2.2.1.4	Surveillance	32
2.2.2	Media Informasi Cetak	32
2.2.2.1	Buku	32
2.2.2.2	Majalah	32
2.2.2.3	Koran	33
2.2.3	Media Informasi Elektronik	34
2.2.3.1	Televisi	34

2.2.3.2	Radio	35
2.2.3.3	Rekaman.....	35
2.2.3.4	<i>Motion Pictures</i>	36
2.2.3.5	<i>Website</i>	36
2.3	Industri Musik.....	37
2.3.1	Struktur Industri Musik	37
2.3.1.1	Departemen Kreatif.....	37
2.3.1.2	Departemen Bisnis	37
2.3.1.3	Departemen Pemasaran	37
2.3.2	Industri Musik Indonesia.....	38
2.3.2.1	Sejarah Industri Musik Indonesia	38
2.3.3	Label Rekaman	40
2.3.3.1	Label Rekaman Besar	40
2.3.3.2	Label Rekaman Independen.....	41
2.3.4	Musisi dan Musik.....	42
2.3.5	Karir Dalam Musik	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		43
3.1	Metode Pengumpulan Data.....	43
3.1.1	Wawancara.....	43
3.1.4	Metode Perancangan	53
BAB IV STRATEGI & ANALISIS PERANCANGAN.....		55
4.1	Strategi Perancangan.....	55
4.1.1	Orientation	55
4.1.2	Analysis.....	56
4.1.3	Conception.....	59
4.1.3.1	Penentuan <i>Big Idea</i>	59
4.1.3.2	Penentuan Konsep	60
4.1.4	Design.....	61
4.1.4.1	Penentuan Visual.....	62
4.1.4.2	Proses Penyusunan <i>Website</i>	72
4.1.4.3	Finalisasi <i>Website</i>	76
4.1.4.4	Perancangan Media Digital	81

4.1.4.5	Perancangan Media Cetak.....	86
4.1.4.6	Perancangan Instalasi	87
4.1.4.7	Perancangan <i>Merchandise</i>	88
4.1.5	<i>Implementation</i>	91
4.2	Analisis Perancangan.....	95
4.2.1	Analisis <i>Landing Page</i>	95
4.2.2	Analisis <i>Career Choice Page</i>	96
4.2.3	Analisis <i>Indie Musician Page</i>	97
4.2.4	Analisis <i>Record Label Musician Page</i>	98
4.2.5	Analisis Iklan Spotify	100
4.2.6	Analisis Iklan Youtube.....	101
4.2.7	Analisis Iklan Instagram.....	101
4.2.8	Analisis Iklan Video.....	102
4.2.9	Analisis Poster	103
4.2.10	Analisis <i>Booth</i>	103
4.2.11	Analisis <i>Cassette Mixtape</i>	104
4.2.12	Analisis Pick Gitar	105
4.3	<i>Budgeting</i>	106
BAB V	PENUTUP.....	107
5.1	Simpulan	107
5.2	Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	111

U M M N
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Media Utama & Sekunder	56
Tabel 4.2 <i>Design Brief</i>	56
Tabel 4.3 Konten Website	58
Tabel 4.4 <i>Big Idea</i>	60
Tabel 4.5 Tabel <i>Budgeting</i>	106



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Garis	6
Gambar 2.2 Bentuk	7
Gambar 2.3 <i>Figure and Ground</i>	7
Gambar 2.4 Warna	8
Gambar 2.5 <i>Balance</i>	10
Gambar 2.6 <i>Emphasis</i>	11
Gambar 2.7 <i>Typography</i>	12
Gambar 2.8 <i>Blackletter</i>	13
Gambar 2.9 <i>Humanist</i>	13
Gambar 2.10 <i>Old Style</i>	14
Gambar 2.11 <i>Transitional</i>	15
Gambar 2.12 <i>Modern</i>	15
Gambar 2.13 <i>Sans Serif</i>	16
Gambar 2.14 <i>Single-column Grid</i>	17
Gambar 2.15 <i>Two-Column Grid</i>	18
Gambar 2.16 <i>Five-Column Grid</i>	18
Gambar 2.17 <i>Module-based Grid</i>	19
Gambar 2.18 <i>Assymetrical Column-based Grid</i>	20
Gambar 2.19 <i>Asymmetrical Module-based Grid</i>	20
Gambar 2.20 <i>Grid Anatomy</i>	21
Gambar 2.21 Contoh <i>commercial and advertising photography</i>	23
Gambar 2.22 Contoh <i>sport photography</i>	23
Gambar 2.23 Contoh <i>fashion photography</i>	24
Gambar 2.24 Contoh <i>wildlife photography</i>	25
Gambar 2.25 Contoh <i>social photography</i>	25
Gambar 2.26 Contoh <i>photojournalism photography</i>	26
Gambar 2.27 Contoh foto dengan <i>Point of Interest</i>	27
Gambar 2.28 Contoh foto dengan <i>background</i>	28
Gambar 2.29 Contoh foto dengan <i>depth of field</i>	28
Gambar 2.30 Contoh foto dengan <i>framing</i>	29
Gambar 2.31 Contoh foto dengan <i>pattern</i>	29
Gambar 2.32 Contoh foto dengan penggunaan warna.....	30
Gambar 2.33 Contoh Buku	32
Gambar 2.34 Contoh Majalah	33
Gambar 2.35 Contoh Koran	33
Gambar 2.36 Contoh Televisi	34
Gambar 2.37 Contoh Radio	35
Gambar 2.38 Contoh CD	35
Gambar 2.39 Contoh Website	36
Gambar 2.40 Contoh Piringan Hitam.....	38
Gambar 2.41 Contoh Kaset.....	39
Gambar 2.42 Spotify	40

Gambar 2.43 Contoh Label Rekaman Besar.....	41
Gambar 2.44 Contoh Label Rekaman Independen	41
Gambar 3.1 Wawancara Penulis Bersama Satria Ramadhan.....	44
Gambar 3.2 Wawancara Penulis Bersama Immanuel Neo Ketaren.....	46
Gambar 3.3 Wawancara Penulis Bersama Theodoros Ibnu Azis	47
Gambar 3.4 Wawancara Penulis Bersama Delvin Roynaldo.....	48
Gambar 3.5 Hasil Kuisisioner.....	49
Gambar 3.6 Hasil Kuisisioner.....	50
Gambar 3.7 Hasil Kuisisioner.....	50
Gambar 3.8 Hasil Kuisisioner.....	51
Gambar 3.9 Hasil Kuisisioner.....	51
Gambar 3.10 Website Makna <i>Creative</i>	52
Gambar 3.11 Website Nappa Milano.....	52
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	59
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	62
Gambar 4.3 <i>Typeface Circular Spotify</i>	63
Gambar 4.4 Pemilihan <i>Typeface</i>	63
Gambar 4.5 <i>Typeface Rousseau Deco</i>	64
Gambar 4.6 Pemilihan <i>Typeface</i>	64
Gambar 4.7 <i>Typeface Sonder Serif</i>	65
Gambar 4.8 Pemilihan <i>Typeface</i>	65
Gambar 4.9 <i>Typeface Strong Concrete</i>	65
Gambar 4.10 Palet Warna	66
Gambar 4.11 Palet Warna	66
Gambar 4.12 Palet Warna	67
Gambar 4.13 Palet Warna	67
Gambar 4.14 Aset Visual	68
Gambar 4.15 Aset Visual	69
Gambar 4.16 Aset Visual	69
Gambar 4.17 Aset Visual	69
Gambar 4.18 Aset Visual	70
Gambar 4.19 Aset Visual	70
Gambar 4.20 Aset Visual	71
Gambar 4.21 Aset Visual	71
Gambar 4.22 <i>Sitemap</i>	72
Gambar 4.23 <i>Modular Grid</i>	73
Gambar 4.24 <i>Low-Fidelity</i>	73
Gambar 4.25 <i>Multi-Column Grid</i>	74
Gambar 4.26 <i>Low Fidelity</i>	74
Gambar 4.27 Sketsa Logo	74
Gambar 4.28 Alternatif Logo	75
Gambar 4.29 Logo Final	75
Gambar 4.30 Perancangan <i>Landing Page</i>	76

Gambar 4.31 Perancangan <i>Career Choice Page</i>	77
Gambar 4.32 Perancangan <i>Indie Musician Page</i>	78
Gambar 4.33 Perancangan <i>Record Label Musician Page</i>	79
Gambar 4.34 Perancangan <i>website mobile</i>	81
Gambar 4.35 Perancangan Iklan Spotify	82
Gambar 4.36 Perancangan Iklan Spotify	82
Gambar 4.37 Perancangan Iklan Youtube	83
Gambar 4.38 Perancangan Iklan Youtube	83
Gambar 4.39 Perancangan Iklan Instagram	84
Gambar 4.40 Perancangan Iklan Instagram	84
Gambar 4.41 Perancangan Iklan Video	85
Gambar 4.42 Perancangan Iklan Video	85
Gambar 4.43 Perancangan Poster	86
Gambar 4.44 Perancangan Poster	86
Gambar 4.45 Perancangan Instalasi	87
Gambar 4.46 Perancangan Instalasi	88
Gambar 4.47 Perancangan Kaset	89
Gambar 4.48 Perancangan Kaset	89
Gambar 4.49 Perancangan Pick Gitar	90
Gambar 4.50 Perancangan Pick Gitar	90
Gambar 4.51 Implementasi <i>Website</i>	91
Gambar 4.52 Implementasi Iklan Spotify	91
Gambar 4.53 Implementasi Iklan Youtube	92
Gambar 4.54 Implementasi Iklan Instagram	92
Gambar 4.55 Implementasi Iklan Video	92
Gambar 4.56 Implementasi Poster	93
Gambar 4.57 Impelemntasi <i>Booth</i>	93
Gambar 4.58 Implementasi Kaset	94
Gambar 4.59 Implementasi Pick Gitar	94
Gambar 4.60 Analisis <i>Landing Page</i>	95
Gambar 4.61 Analisis <i>Career Choice Page</i>	96
Gambar 4.62 Analisis <i>Indie Musician Page</i>	97
Gambar 4.63 Analisis <i>Record Label Musician Page</i>	98
Gambar 4.64 Analisis <i>Website</i> dalam <i>Mobile</i>	99
Gambar 4.65 Analisis Iklan Spotify.....	100
Gambar 4.66 Analisis Iklan Spotify.....	100
Gambar 4.67 Analisis Iklan Youtube.....	101
Gambar 4.68 Analisis Iklan Instagram.....	102
Gambar 4.69 Analisis Iklan Video.....	102
Gambar 4.70 Analisis Poster.....	103
Gambar 4.71 Analisis <i>Booth</i>	104
Gambar 4.72 Analisis <i>Cassette Mixtape</i>	104
Gambar 4.73 Analisis Pick Gitar	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	111
Lampiran B Turnitin	113
Lampiran C Hasil Kuisisioner	114
Lampiran D Transkrip Wawancara Awan Garnida (SORE & G-Pluck Beatles)	117
Lampiran E Transkrip Wawancara Satria Ramadhan (SRM Bands).....	119
Lampiran F Transkrip Wawancara Shindu Prabowo (YWMF).....	121

