

**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI PERKEMBANGAN
MUSIK DANGDUT KOPLO DI INDONESIA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Valen Priscilla

0000034056

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

**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI PERKEMBANGAN
MUSIK DANGDUT KOPLO DI INDONESIA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Valen Priscilla
0000034056

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Valen Priscilla

Nomor Induk Mahasiswa : 00000034056

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI PERKEMBANGAN MUSIK DANGDUT KOPLO DI INDONESIA

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, 12 Juni 2023



(Valen Priscilla)

UMMA
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul

PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI PERKEMBANGAN MUSIK DANGDUT KOPLO DI INDONESIA

Oleh

Nama : Valen Priscilla
NIM : 00000034056
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

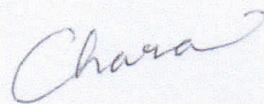
Telah diujikan pada hari Senin, 19 Juni 2023

Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan

LULUS

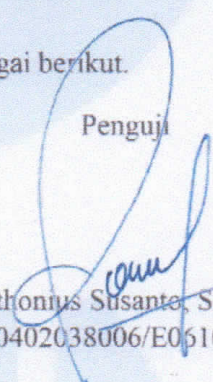
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/L00266

Penguji



Roy Anthonius Susanto, S.Sn., M.Ds.
0402038006/E061071

Pembimbing



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/E042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yblianda, 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 : Valen Priscilla
NIM : 00000034056
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : ~~Tesis/Skripsi~~/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 MENGENAI PERKEMBANGAN MUSIK DANGDUT KOPLO DI INDONESIA

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, 12 Juni 2023

Yang menyatakan,



(Valen Priscilla)

UNIVERSITA
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berkat rahmat dan perlindungannya, tugas akhir dengan judul “Perancangan Website Mengenai Perkembangan Musik Dangdut Koplo di Indonesia” dapat diselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini dikerjakan berdasarkan observasi dan analisa penulis untuk menciptakan sebuah media pembelajaran mengenai sejarah dangdut koplo yang diharapkan bisa menginspirasi para pembaca.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., 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. Adhreza Brahma, M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Michael H.B. Raditya, sebagai narasumber yang telah memberikan informasi dan pandangan tentang topik terkait.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat berdampak dan memberikan peluang bagi para pekerja kreatif di Indonesia

Tangerang, 12 Juni 2023



(Valen Priscilla)

PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI PERKEMBANGAN MUSIK DANGDUT KOPLO DI INDONESIA

(Valen Priscilla)

ABSTRAK

Dangdut Koplo selalu hadir dengan karakteristik yang unik dan menonjol di masyarakat. Genre turunan dari dangdut ini hadir pada awal 90-an di Jawa Timur, tepatnya di Pantura, Dangdut koplo memiliki ciri khas tabuhan gendang dengan tempo lagu yang cepat. Faktor utama kemunculan genre turunan dangdut koplo ini dikarenakan kejenuhan masyarakat terhadap aliran musik dangdut. Keunikannya memiliki latar belakang dan sejarah yang menarik untuk dipelajari. Berdasarkan pengumpulan data yang kuantitatif dan kualitatif yang telah dilakukan, pengetahuan dan apresiasi masyarakat terhadap dangdut koplo masih minim. Padahal, banyak nilai positif yang dapat masyarakat pelajari dari perkembangan dangdut koplo yang tumbuh sebagai budaya Indonesia. Minimnya apresiasi ini dapat mengakibatkan dilupakannya nilai budaya dan perjuangan pegiat dangdut koplo. Perancangan *website* tentang perkembangan dangdut koplo bertujuan untuk mengedukasi masyarakat mengenai linimasa perkembangan dangdut koplo dan merasakan sensasi berada di dalam setiap masanya.

Kata kunci: Dangdut Koplo, Perkembangan, Budaya

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING WEBSITE ABOUT THE EVOLUTION OF DANGDUT KOPLO IN INDONESIA

(Valen Priscilla)

ABSTRACT (English)

Dangdut Koplo always comes with unique characteristics and stands out in society. This subgenre of dangdut emerged in the early 90s in Pantura, East Java. Dangdut koplo iconic characteristic is the fast-paced drums of its song. Dangdut koplo created from the locals' boredom of the generic Dangdut music. Its uniqueness has an interesting background and history to learn about. The collected qualitative and quantitative data revealed that there is still a lack of knowledge and appreciation among the public towards dangdut koplo. However, there are many positive values that the society can learn from the development of dangdut koplo as an Indonesian culture. The lack of appreciation can result in the neglect of cultural values and the struggles of dangdut koplo enthusiasts. The design of a website about the development of dangdut koplo aims to educate the public about the timeline of dangdut koplo's evolution and to experience the sensation of being a part of its every era.

Keywords: Dangdut Koplo, Evolution, Culture

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Komunikasi Visual	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.2 Prinsip Desain	8
2.1.3 Tipografi	13
2.1.4 Grid	15
2.1.5 Ilustrasi	17
2.1.6 Website	19
2.2 Media Informasi	20
2.2.1 Fungsi Media Informasi	21
2.2.2 Desain Media Informasi yang Baik	22
2.3 Prinsip Desain Interaktif	23
2.2.3 Desain Interaktif	23
2.2.4 Prinsip Desain Web interaktif	25

2.4	Dangdut Koplo.....	27
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	29
3.1	Metodologi Penelitian.....	29
3.1.1	Metode Kualitatif.....	29
3.1.2	Metode Kuantitatif	43
3.2	Metodologi Perancangan	50
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	52
4.1	Strategi Perancangan	52
4.1.1	<i>Definition</i>	52
4.1.2	Desain.....	59
4.1.4	<i>Production</i>	72
4.2	Analisis Alpha	73
4.2.1	Analisis Visual dan Interface.....	74
4.2.2	Analisis Konten	76
4.2.3	Analisis Interaktivitas	77
4.2.4	Hasil Perbaikan.....	78
4.3	Analisis Beta.....	84
4.3.1	Analisis Desain	84
4.3.2	Analisis Media Sekunder	93
4.3.3	Analisis Beta Test.....	97
4.4	<i>Budgeting</i>	100
BAB V	PENUTUP.....	102
5.1	Simpulan.....	102
5.2	Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN.....		xvi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel SWOT Dangdut Studies.....	38
Tabel 3.2 Tabel SWOT Hello Dangdut	39
Tabel 3.3 Tabel Demografis.....	44
Tabel 3.4 Tabel Pengetahuan Dangdut Koplo	45
Tabel 3.5 Tabel Preferensi Media	48
Tabel 4.1 Tabel Interval	74
Tabel 4.2 Hasil feedback Visual	74
Tabel 4.3 Hasil feedback konten.....	76
Tabel 4.4 Hasil feedback interaktivitas.....	77
Tabel 4.5 Tabel Budgeting.....	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teori Garis.....	6
Gambar 2.2 Contoh Bentuk.....	6
Gambar 2.3 Contoh Penerapan Figure/Ground.....	7
Gambar 2.4 Warna Additive & Subtractive	7
Gambar 2.5 Tekstur Taktil	8
Gambar 2.6 Tekstur Visual	8
Gambar 2.7 Contoh Format	9
Gambar 2.8 Contoh Balance	10
Gambar 2.9 Contoh Hirarki Visual	11
Gambar 2.10 Ritme	12
Gambar 2.11 Contoh Penerapan Unity	13
Gambar 2.12 Contoh Single-Column Grid	15
Gambar 2.13 Contoh Two-Column Grid	16
Gambar 2.14 Contoh Multicolumn Grid.....	16
Gambar 2.15 Contoh Modular Grids	17
Gambar 2.16 Contoh Hierarchical Grids	17
Gambar 2.17 Contoh Penerapan Constraints	24
Gambar 3.1 Wawancara dengan Michael H. B. Raditya	30
Gambar 3.2 FGD bersama Para Peserta.....	33
Gambar 3.3 Tampilan Dangdut Studies	37
Gambar 3.4 Tampilan <i>home</i> Hello Dangdut	39
Gambar 3.5 Penampilan Evan Loss	40
Gambar 3.6 Penampilan Yeni Inka	41
Gambar 3.7 Penampilan Denny Caknan	42
Gambar 4.1 Mind map	52
Gambar 4.2 User Persona.....	55
Gambar 4.3 User Journey 1.....	56
Gambar 4.4 User Journey 2.....	56
Gambar 4.5 User Journey 3.....	57
Gambar 4.6 Moodboard	58
Gambar 4.7 Color Pallete.....	60
Gambar 4.8 Alternatif Typeface	60
Gambar 4.9 Body Text.....	61
Gambar 4.10 Sketsa Logo.....	62
Gambar 4.11 Logo Final	62
Gambar 4.12 Referensi dan Perancangan Ilustrasi	63
Gambar 4.13 Hasil Ilustrasi Karakter.....	63
Gambar 4.14 Perancangan <i>Background</i>	64
Gambar 4.15 Hasil Ilustrasi.....	64
Gambar 4.16 Hasil Ilustrasi Aest Visual.....	65
Gambar 4.17 <i>Flowchart</i>	65

Gambar 4.18 <i>Information Architecture</i>	66
Gambar 4.19 <i>Wireframe</i>	68
Gambar 4.20 <i>Low Fidelity</i>	68
Gambar 4.21 <i>Navigation Bar</i>	69
Gambar 4.22 <i>High Fidelity</i>	70
Gambar 4.23 Perancangan Iklan pada Spotify dan Youtube.....	71
Gambar 4.24 Perancangan Iklan pada Spotify dan Intagram.....	72
Gambar 4.25 <i>Merchandise</i>	72
Gambar 4.26 <i>Prototyping</i>	73
Gambar 4.27 Perubahan tampilan halaman utama.....	79
Gambar 4.28 Perubahan tampilan linimasa.....	81
Gambar 4.29 Perubahan halaman Jajan.....	82
Gambar 4.30 Perubahan halaman Tentang Kami.....	83
Gambar 4.31 Perubahan Aset Visual.....	83
Gambar 4.32 Halaman Teras.....	85
Gambar 4.33 Halaman Teras bagian Pertama.....	86
Gambar 4.34 Halaman Teras bagian Kedua.....	86
Gambar 4.35 Halaman Perkembangan Dangdut Koplo.....	87
Gambar 4.36 Cover Jaman Edan.....	88
Gambar 4.37 Cover Antikoplo.....	89
Gambar 4.38 Cover Jaman Edan.....	89
Gambar 4.39 Bagian Karakteristik.....	90
Gambar 4.40 Bagian The Biduans.....	90
Gambar 4.41 Bagian Linimasa.....	91
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Jajan.....	92
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Tentang.....	93
Gambar 4.44 Instagram Post.....	94
Gambar 4.45 Instagram Story dan Reels.....	94
Gambar 4.46 Iklan Pop Up Spotify.....	95
Gambar 4.47 Iklan Spotify.....	96
Gambar 4.48 Iklan Youtube.....	96
Gambar 4.49 Media Promosional <i>Merchandise</i>	97
Gambar 4.50 Perubahan Aset Visual.....	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	xvi
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	xviii
Lampiran C Bukti Wawancara.....	xxix
Lampiran D Bukti Focus Group Discussion	xxix
Lampiran E Turnitin.....	xxx
Lampiran F Transkrip	xxxi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA