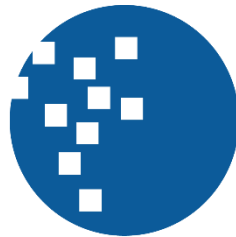


PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI SABA BUDAYA

BADUY LUAR



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Revanza Pramudya

0000037685

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI SABA BUDAYA

BADUY LUAR



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Revanza Pramudya

00000037685

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Revanza Pramudya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000037685

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI SABA BUDAYA BADUY LUAR

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 Juni 2023



Revanza Pramudya

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI SABA BUDAYA

BADUY LUAR

Oleh

Nama : Revanza Pramudya
NIM : 00000037685
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 27 Juni 2023

Pukul 14.30 s.d 15.15 dan dinyatakan


LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

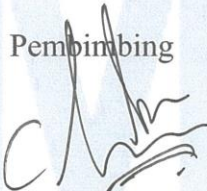
Ketua Sidang


Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Sn.
0323067804/E067811

Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/E023987

Pembimbing


Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.
0305117504/E051860

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 : Revanza Pramudya
NIM : 00000037685
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 INFORMASI SABA BUDAYA

BADUY LUAR

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, 5 Juni 2023

Yang menyatakan,



Revanza Pramudya

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat membuat perancangan yang berjudul “Perancangan *Website* Informasi Saba Budaya Baduy Luar”. Topik ini dipilih karena penulis melihat Suku Baduy mempunyai daya tarik wisata dari keunikan kebudayaan dan alamnya.

Topik ini penting untuk dibahas dikarenakan keunikan yang terdapat pada Suku Baduy ini harus dilestarikan. Untuk melestarikannya dibutuhkan pengembangan dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang budaya Baduy agar wisata Saba Budaya Baduy dapat dikenal oleh masyarakat luas. Oleh karena itu, penulis melakukan perancangan *website* informasi yang dapat mudah diakses dan menarik mengenai wisata Saba Budaya Baduy.

Selama proses pengerjaan tugas akhir berlangsung, penulis menyadari banyak mendapatkan pengalaman baru dan bahan pembelajaran berharga bagi penulis. Oleh karena itu, penulis ingin berterima kasih kepada pihak yang telah membantu, antara lain:

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. Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Ali Rahman, dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lebak yang telah bersedia untuk menjadi narasumber dalam mengumpulkan data.
6. Saija, selaku kepala desa Kanekes yang telah bersedia untuk menjadi narasumber dalam mengumpulkan data.

7. Muhammad Farhan, selaku pengunjung Saba Budaya Baduy yang telah bersedia untuk menjadi narasumber dalam mengumpulkan data.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan adanya perancangan ini diharapkan mampu membantu pariwisata Kabupaten Lebak yaitu wisata Saba Budaya Baduy lebih berkembang dan meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap wisata Saba Budaya Baduy serta dapat dikenal masyarakat luas.

Tangerang, 5 Juni 2023



Revanza Pramudya

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *WEBSITE* INFORMASI SABA BUDAYA

BADUY LUAR

Revanza Pramudya

ABSTRAK

Suku Baduy atau biasa disebut juga Urang Kanekes merupakan suatu kelompok masyarakat adat sunda yang berada di Kabupaten Lebak Provinsi Banten. Suku Baduy mempunyai daya tarik wisata dari keunikan kebudayaan dan alamnya. Suku Baduy merupakan salah satu suku yang tetap memilih hidup sederhana dan ketaatan pada leluhur mereka untuk terus bersama dengan alam. Oleh karena itu, keunikan yang terdapat pada Suku Baduy ini harus dilestarikan melalui wisata Saba Budaya Baduy. Dalam upaya untuk melestarikan wisata Saba Budaya Baduy, dibutuhkan pengenalan dan pengetahuan mengenai informasi Suku Baduy, budaya, aturan adat dan potensi wisata melalui media informasi. Sehingga informasi tersebut dapat menciptakan ketertarikan dan pengetahuan pada masyarakat yang ingin mengetahui wisata Saba Budaya Baduy melalui informasi-informasi yang diberikan. Dengan demikian, media informasi digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi yang berguna untuk masyarakat. Media *website* merupakan media informasi yang sangat penting dalam penggunaan di industri pariwisata dikarenakan *website* menjadi suatu kebutuhan pemasaran digital. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan ini adalah dengan melakukan wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Sedangkan metode perancangan yang digunakan adalah metode *design thinking* dari *interaction design foundation*.

Kata kunci: Baduy, Informasi, Budaya, Website, Wisata

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

SABA BUDAYA BADUY LUAR INFORMATION WEBSITE

DESIGN

Revanza Pramudya

ABSTRACT (English)

The Baduy tribe or also known as Urang Kanekes is a group of Sundanese indigenous people who are in Lebak Regency, Banten Province. The Baduy tribe has a tourist attraction from its unique culture and nature. The Baduy tribe is one of the tribes that still chooses a simple life and obedience to their ancestors to continue to be with nature. Therefore, the uniqueness of the Baduy tribe must be preserved through Saba Budaya Baduy tourism. In an effort to preserve Saba Budaya Baduy tourism, an introduction and knowledge of information about the Baduy tribe, culture, customary rules and tourism potential is needed through information media. So that this information can create interest and knowledge in the community who want to know about Saba Budaya Baduy tourism through the information provided. Thus, the information media is used as a communication tool to convey useful information to the public. Website media is a very important information medium for use in the tourism industry because websites have become a digital marketing necessity. The method of data collection used in this design is by conducting interviews, questionnaires, existing studies, and reference studies. Meanwhile, the design method used is the design thinking method from the interaction design foundation.

Keywords: *Baduy, Information, Culture, Website, Tourism*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

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 | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan Tugas Akhir | 3 |
| 1.5 Manfaat Tugas Akhir | 3 |
| 1.5.1 Manfaat Bagi Penulis | 4 |
| 1.5.2 Manfaat Bagi Orang Lain | 4 |
| 1.5.3 Manfaat Bagi Universitas | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 5 |
| 2.1 Desain Grafis | 5 |
| 2.1.1 Elemen Desain | 5 |
| 2.1.2 Prinsip Desain | 9 |
| 2.1.3 Layout | 15 |
| 2.1.4 Grid | 15 |
| 2.1.5 Tipografi | 17 |
| 2.1.6 Ilustrasi | 22 |
| 2.1.7 Fotografi | 25 |
| 2.2 Media Informasi | 29 |
| 2.2.1 Jenis Media | 30 |

| | | |
|--|--|-----------|
| 2.3 | Website | 30 |
| 2.3.1 | Desain Website | 31 |
| 2.3.2 | Hal Penting dalam Mendesain Website | 32 |
| 2.4 | <i>User Interface</i> | 33 |
| 2.4.1 | Perancangan <i>User Interface</i> | 34 |
| 2.5 | <i>User Experience</i> | 35 |
| 2.5.1 | Komponen <i>User Experience</i> | 35 |
| 2.6 | Ekowisata | 36 |
| 2.7 | Saba Budaya Baduy | 36 |
| 2.8 | Baduy | 36 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN | | 39 |
| 3.1 | Metodologi Penelitian | 39 |
| 3.1.1 | Metode Kualitatif | 39 |
| 3.1.2 | Metode Kuantitatif | 63 |
| 3.2 | Metodologi Perancangan | 73 |
| BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN | | 75 |
| 4.1 | Strategi Perancangan | 75 |
| 4.1.1 | <i>Empathize</i> | 75 |
| 4.1.2 | <i>Define</i> | 77 |
| 4.1.3 | <i>Ideate</i> | 80 |
| 4.1.4 | <i>Prototype</i> | 93 |
| 4.1.5 | <i>Test</i> | 107 |
| 4.2 | Analisis Perancangan | 112 |
| 4.2.1 | Analisis Media Utama: <i>Website</i> | 112 |
| 4.2.2 | Analisis Media Sekunder: <i>Instagram Ads</i> | 124 |
| 4.2.3 | Analisis Media Sekunder: <i>Youtube Ads</i> | 125 |
| 4.2.4 | Analisis Media Sekunder: <i>Facebook Ads</i> | 127 |
| 4.2.5 | Analisis Media Sekunder: <i>Video Tiktok Ads</i> | 128 |
| 4.2.6 | Analisis Media Sekunder: <i>Tiket</i> | 130 |
| 4.2.7 | Analisis Media Sekunder: <i>X-Banner</i> | 131 |
| 4.2.8 | Analisis Media Sekunder: <i>Merchandise T-shirt</i> | 133 |
| 4.2.9 | Analisis Media Sekunder: <i>Merchandise Tote Bag</i> | 134 |

| | |
|-----------------------------|-----|
| 4.3 <i>Budgeting</i> | 135 |
| BAB V PENUTUP | 136 |
| 5.1 Simpulan | 136 |
| 5.2 Saran | 137 |
| DAFTAR PUSTAKA | xv |
| LAMPIRAN | xxi |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel 3. 1 Analisis Pada Media Informasi Desa Wisata Penglipuran | 51 |
| Tabel 3. 2 Analisis Pada Media Informasi Kampung Budaya Sindang Barang ... | 55 |
| Tabel 3. 3 Analisis Pada <i>Website</i> Pantai Melasti | 57 |
| Tabel 3. 4 Analisis Pada <i>Website</i> Borobudur Park | 60 |
| Tabel 3. 5 Segmentasi Responden Kuesioner | 64 |
| Tabel 3. 6 Kuesioner Riset Pengetahuan Tentang Saba Budaya Baduy | 65 |
| Tabel 3. 7 Kuesioner Riset <i>Media Behaviour</i> | 67 |
| Tabel 3. 8 Kuesioner Riset Media Informasi Berkaitan dengan Saba Budaya Baduy | 69 |
| Tabel 4. 1 Tabel Usia Responden | 107 |
| Tabel 4. 2 Tabel Hasil Analisis Visual | 108 |
| Tabel 4. 3 Tabel Hasil Analisis Konten dan Informasi | 108 |
| Tabel 4. 4 Tabel Hasil Analisis Interaksi dan Navigasi | 109 |
| Tabel 4. 5 Tabel <i>Budgeting</i> | 135 |

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Contoh Garis | 6 |
| Gambar 2. 2 Contoh Bentuk | 6 |
| Gambar 2. 3 Warna CMYK dan RGB | 7 |
| Gambar 2. 4 <i>Hue, Saturation</i> dan <i>Value</i> | 8 |
| Gambar 2. 5 Contoh Tekstur Taktil | 8 |
| Gambar 2. 6 Contoh Tekstur Visual | 9 |
| Gambar 2. 7 Contoh Format Website | 10 |
| Gambar 2. 8 Contoh Keseimbangan Simetri..... | 10 |
| Gambar 2. 9 Contoh Keseimbangan Asimetri | 11 |
| Gambar 2. 10 Contoh Keseimbangan Radial..... | 11 |
| Gambar 2. 11 Contoh Hirarki Visual | 12 |
| Gambar 2. 12 Contoh Ritme | 13 |
| Gambar 2. 13 Hukum Organisasi Perseptual | 14 |
| Gambar 2. 14 <i>Single-column Grid</i> | 16 |
| Gambar 2. 15 <i>Multicolumn Grid</i> | 16 |
| Gambar 2. 16 <i>Modular Grid</i> | 17 |
| Gambar 2. 17 Anatomi Huruf | 18 |
| Gambar 2. 18 <i>Old Style</i> | 19 |
| Gambar 2. 19 <i>Transitional</i> | 19 |
| Gambar 2. 20 <i>Modern</i> | 20 |
| Gambar 2. 21 <i>Slab serif</i> | 20 |
| Gambar 2. 22 <i>Sans serif</i> | 21 |
| Gambar 2. 23 <i>Blackletter</i> | 21 |
| Gambar 2. 24 <i>Script</i> | 22 |
| Gambar 2. 25 <i>Display</i> | 22 |
| Gambar 2. 26 Komposisi Proporsi Horizontal & Vertikal..... | 26 |
| Gambar 2. 27 Komposisi Keseimbangan..... | 27 |
| Gambar 2. 28 Komposisi Garis..... | 27 |
| Gambar 2. 29 Komposisi Penekanan | 28 |
| Gambar 2. 30 Komposisi <i>Framing</i> | 29 |
| Gambar 3. 1 Wawancara Ali Rahman..... | 40 |
| Gambar 3. 2 Wawancara Jaro Saija | 44 |
| Gambar 3. 3 Wawancara Muhammad Farhan..... | 47 |
| Gambar 3. 4 Tampilan Website Desa Wisata Penglipuran | 50 |
| Gambar 3. 5 Tampilan Media Sosial Desa Wisata Penglipuran | 51 |
| Gambar 3. 6 Tampilan <i>Website</i> Kampung Budaya Sindang Barang | 53 |
| Gambar 3. 7 Tampilan Media Sosial Instagram Kampung Budaya Sindang Barang | 54 |
| Gambar 3. 8 Tampilan Media Sosial Facebook Kampung Budaya Sindang Barang | 54 |
| Gambar 3. 9 Tampilan <i>Website</i> Pantai Melasti..... | 57 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 3. 10 Tampilan <i>Website</i> Borobudur Park | 60 |
| Gambar 4. 1 <i>User Persona 1</i> | 77 |
| Gambar 4. 2 <i>User Persona 2</i> | 78 |
| Gambar 4. 3 <i>Customer Journey Map</i> | 79 |
| Gambar 4. 4 <i>Mind Map</i> | 80 |
| Gambar 4. 5 <i>Moodboard</i> | 82 |
| Gambar 4. 6 Palet warna | 83 |
| Gambar 4. 7 Tipografi | 84 |
| Gambar 4. 8 <i>Information Architecture</i> | 84 |
| Gambar 4. 9 <i>User Flow</i> | 85 |
| Gambar 4. 10 <i>Wireframe</i> | 86 |
| Gambar 4. 11 <i>Grid</i> | 88 |
| Gambar 4. 12 <i>Low Fidelity</i> | 89 |
| Gambar 4. 13 Logo Saba Budaya Baduy | 90 |
| Gambar 4. 14 <i>Icon</i> | 91 |
| Gambar 4. 15 <i>Button</i> | 92 |
| Gambar 4. 16 Aset Foto | 93 |
| Gambar 4. 17 <i>High Fidelity</i> | 95 |
| Gambar 4. 18 <i>Prototyping</i> | 96 |
| Gambar 4. 19 Sketsa Instagram Ads | 97 |
| Gambar 4. 20 <i>Key Visual</i> Instagram Ads | 98 |
| Gambar 4. 21 Sketsa Youtube Ads | 98 |
| Gambar 4. 22 <i>Key Visual</i> Youtube Ads | 99 |
| Gambar 4. 23 Sketsa Facebook Ads | 100 |
| Gambar 4. 24 <i>Key Visual</i> Facebook Ads | 100 |
| Gambar 4. 25 Sketsa <i>Storyboard</i> Video Tiktok Ads | 101 |
| Gambar 4. 26 Pembuatan Video Tiktok Ads | 102 |
| Gambar 4. 27 Sketsa Tiket | 103 |
| Gambar 4. 28 <i>Key Visual</i> Tiket | 103 |
| Gambar 4. 29 Sketsa X-Banner | 104 |
| Gambar 4. 30 <i>Key Visual</i> X-Banner | 105 |
| Gambar 4. 31 <i>Merchandise T-shirt</i> | 106 |
| Gambar 4. 32 <i>Merchandise Tote Bag</i> | 106 |
| Gambar 4. 33 Perbaikan <i>Footer</i> | 110 |
| Gambar 4. 34 Penambahan <i>Hover Caption</i> | 111 |
| Gambar 4. 35 Penambahan <i>Section Video</i> | 111 |
| Gambar 4. 36 Hasil Akhir | 114 |
| Gambar 4. 37 <i>Header Navigasi</i> | 114 |
| Gambar 4. 38 <i>Footer</i> | 115 |
| Gambar 4. 39 Halaman Beranda | 117 |
| Gambar 4. 40 Halaman Wisata | 118 |
| Gambar 4. 41 Halaman Produk | 119 |
| Gambar 4. 42 Halaman Akses | 120 |

| | |
|------------------------------------|-----|
| Gambar 4. 43 Halaman Berita..... | 121 |
| Gambar 4. 44 Halaman Tentang | 123 |
| Gambar 4. 45 Halaman Kontak..... | 123 |
| Gambar 4. 46 Instagram Ads | 125 |
| Gambar 4. 47 Youtube Ads..... | 127 |
| Gambar 4. 48 Facebook Ads..... | 128 |
| Gambar 4. 49 Video Tiktok Ads..... | 130 |
| Gambar 4. 50 Tiket | 131 |
| Gambar 4. 51 X-Banner | 133 |
| Gambar 4. 52 <i>T-shirt</i> | 134 |
| Gambar 4. 53 <i>Tote Bag</i> | 135 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|--------|
| Lampiran A Transkrip Wawancara Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Lebak..... | xxi |
| Lampiran B Transkrip Wawancara Kepala Desa Kanekes (Baduy)..... | xxvii |
| Lampiran C Transkrip Wawancara Pengunjung..... | xxxii |
| Lampiran D Bukti Kuesioner..... | xxxiii |
| Lampiran E Aset Foto dan Video..... | xl |
| Lampiran F Lembar Bimbingan..... | xlii |
| Lampiran G Hasil Turnitin..... | xliv |
| Lampiran H Hasil Karya..... | xlvi |

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized globe with a grid of white squares overlaid on it.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA