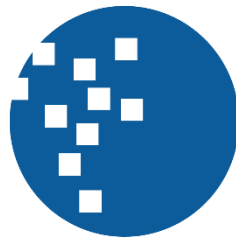


**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* BUDAYA
BETAWI UNTUK MUSEUM BETAWI**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Muhamad Ruslan Siregar

00000035857

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

SENI & DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* BUDAYA
BETAWI UNTUK MUSEUM BETAWI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana DKV

Muhamad Ruslan Siregar

0000035857

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

SENI & DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhamad Ruslan Siregar

Nomor Induk Mahasiswa : 00000035857

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* BUDAYA BETAWI UNTUK
MUSEUM BETAWI**

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, 3 Januari 2024

UMMN

(Muhamad Ruslan Siregar)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* BUDAYA BETAWI UNTUK MUSEUM BETAWI

Oleh

Nama : Muhamad Ruslan Siregar
NIM : 00000035857
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Januari 2024

Pukul 16.45 s.d 17.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



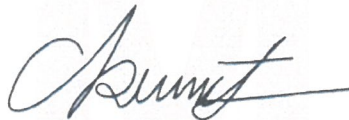
Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202 / E068502

Penguji



Chara Susanti, M.Ds.
031304870 / L00266

Pembimbing



Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds.
0309089201/ L00691

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 : Muhamad Ruslan Siregar
NIM : 00000035857
Program Studi : Desain komunikasi visual
Fakultas : Seni dan Desain
JenisKarya : *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 *MOBILE WEBSITE* BUDAYA BETAWI UNTUK MUSEUM BETAWI

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, 17 Januari 2024

Yang menyatakan,



(Muhamad Ruslan Siregar)

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

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis mengerjakan laporan tugas akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds. selaku dosen pembimbing, yang selalu sabar dan membimbing sampai tugas akhir ini selesai.
4. Trina Fauzia selaku unit pengelola Kawasan Perkampungan Betawi, yang telah menjadi narasumber untuk museum Betawi Setu Babakan.
5. Elviani Anggratama selaku *partner* yang selalu menemani selama menjalani Tugas Akhir ini.
6. *Team* beserta *Head* yang telah memberikan *support* dalam seluruh proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman penulis yang telah mendukung dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini memberikan manfaat bagi pembaca, dan memberikan referensi untuk dikembangkan jauh lebih baik lagi ke depannya, sehingga laporan ini menjadi sebuah manfaat yang dapat memberikan manfaat jangka panjang ke depannya.

Tangerang, 3 Januari 2024


(Muhamad Ruslan Siregar)

PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* BUDAYA BETAWI UNTUK MUSEUM BETAWI

(Muhamad Ruslan Siregar)

ABSTRAK

Budaya Betawi, sebagai warisan kaya yang mengakar dalam masyarakat asli Jakarta, Indonesia, telah terbentuk melalui perpaduan beragam suku bangsa seperti Sunda, Jawa, Arab, Tionghoa, dan Melayu yang telah menetap di wilayah ini selama berabad-abad. Keunikan budaya Betawi tercermin dalam Bahasa Betawi yang khas, serta lezatnya kuliner yang telah meraih ketenaran global, seperti Soto Betawi, Ketoprak, dan Kerak Telor. Seni pertunjukan, seperti tarian Tanji, dan kesenian tradisional, seperti wayang kulit Betawi dan lenong, menjadi jendela yang memperlihatkan kekayaan budaya mereka. Penggunaan media informasi interaktif dapat memainkan peran penting dalam mengembangkan pengetahuan dan memperkaya penyampaian informasi mengenai budaya Betawi. Pendekatan interaktif ini dapat menciptakan pengalaman yang lebih imersif, khususnya bagi generasi muda yang tertarik untuk belajar lebih dalam tentang kekayaan budaya dan kesenian Betawi. Perancangan *mobile website* menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam penyampaian mengenai Budaya Betawi dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang dibutuhkan juga inofasi dalam penyampaian mengenai perkembangan sejarah dari Budaya Betawi.

Kata kunci: Budaya Betawi, Museum, Interaktif, *Mobile website*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING MOBILE WEBSITE OF BETAWI CULTURE FOR BETAWI MUSEUM

(Muhamad Ruslan Siregar)

ABSTRACT (English)

Betawi culture, as a rich heritage deeply rooted in the native community of Jakarta, Indonesia, has evolved through the amalgamation of diverse ethnic groups such as Sundanese, Javanese, Arab, Chinese, and Malay who have settled in the region for centuries. The uniqueness of Betawi culture is reflected in its distinctive language, Bahasa Betawi, and the delightful cuisines that have gained global fame, such as Soto Betawi, Ketoprak, and Kerak Telor. Performing arts, like the Tanji dance, and traditional arts, such as Betawi wayang kulit and lenong, serve as windows showcasing the cultural wealth of the Betawi people. The use of interactive media plays a crucial role in developing knowledge and enriching the delivery of information about Betawi culture. This interactive approach can create a more immersive experience, particularly for the younger generation interested in delving deeper into the cultural and artistic richness of Betawi. The design of a mobile website is one solution that can be implemented to convey information about Betawi culture, considering the ever-evolving technological landscape and the need for innovation in presenting the historical development of Betawi culture.

Keywords: *Betawi Culture, Museum, Interactive, Mobile website*

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	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	6
2.1.1 Element Desain.....	5
2.1.1.1 Titik	5
2.1.1.2 Garis.....	6
2.1.1.3 Warna	5
2.1.1.4 Bentuk.....	5
2.1.1.5 Tekstur.....	7
2.1.2 Prinsip Desain.....	8
2.1.2.1 Balance.....	8
2.1.2.2 Hirarki Visual.....	9
2.1.2.3 Ritme	10
2.1.3 Kesatuan	11
2.1.4 Format.....	12

2.1.5	Tipografi	12
2.1.5.1	Anatomy Huruf.....	14
2.1.5.2	Klasifikasi Huruf.....	15
2.2	Desain Informasi.....	15
2.2.1	Jenis Desain Informasi.....	15
2.2.2	Definisi Audience.....	16
2.2.2.1	Pertimbangan Budaya.....	16
2.2.2.2	Etnografi dan Persona	17
2.2.2.3	Usia dan Keakraban dengan teknologi	18
2.3	Desain Interaksi	18
2.3.1	Usability and User Experience.....	18
2.3.2	Usability Goals.....	19
2.3.3	Interaction Design Principle	20
2.3.4	Four Basic Activity of Interaction Design.....	21
2.3.5	Grid	22
2.3.6	Website	22
2.4	Museum	23
2.5	Suku Betawi	24
2.5.1	Budaya Betawi.....	24
2.5.2	Kesenian Betawi	26
2.5.3	Museum Betawi.....	27
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	37
3.1	Metode Pengumpulan Data	37
3.1.1	Metode Kuantitatif.....	29
3.1.1.1	Kuisoner	29
3.1.1.2	Hasil Kuisoner.....	30
3.1.1.3	Kesimpulan Kuisoner.....	33
3.1.2	Metode Kualitatif	33
3.1.2.1	Wawancara	33
3.1.2.2	Observasi.....	34
3.1.2.3	Kesimpulan Observasi	40
3.1.3	Studi Refrensi	40

3.2	Metode Perancangan.....	51
BAB IV	STRATEGI & ANALISIS PERANCANGAN.....	53
4.1	Strategi Perancangan.....	53
4.1.1	Orientation.....	50
4.1.2	Analysis.....	51
4.1.3	Conception.....	52
4.1.4	Design.....	52
4.1.4.1	Warna.....	55
4.1.4.2	Typeface.....	57
4.1.4.3	Perancangan As.....	62
4.1.4.4	Perancangan Asset 3D.....	75
4.1.4.5	Perancangan Website.....	84
4.1.4.6	Perancangan Button.....	99
4.1.4.7	Perancangan Media Sekunder.....	100
4.1.5	Implementation.....	108
4.2	Analisis Perancangan.....	109
4.2.1	Analisis Alpha Test.....	109
4.2.2	Analisis Desain Home Page Website.....	111
4.2.3	Analisis Desain Information Page.....	112
4.2.4	Analisis Media Sekunder.....	108
4.3	Budgeting.....	109
BAB V	PENUTUP.....	127
5.1	Simpulan.....	127
5.2	Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xviii

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Table <i>SWOT</i>	50
Tabel 4.1 Table Font	61
Tabel 4.2 Tabel Media Sekunder	104
Tabel 4.3 Tabel Penilaian Alpha Test	112
Tabel 4.4 Tabel Budgeting	123



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teori warna	7
Gambar 2.2 Tekstur.....	8
Gambar 2.3 Simetris.....	8
Gambar 2.3 Simetris.....	8
Gambar 2.4 Asimetris	9
Gambar 2.5 Radial	9
Gambar 2.6 Hirarki Visual.....	10
Gambar 2.7 <i>Rhythm</i>	11
Gambar 2.8 <i>Unity</i>	11
Gambar 2.9 <i>Format Ratio</i>	12
Gambar 2.10 Anatomi huruf	13
Gambar 2.11 Komponen Grid.....	24
Gambar 2.12 <i>Single grid</i>	26
Gambar 2.13 <i>Two-Colum Grid</i>	27
Gambar 2.14 <i>Multi-colum Grid</i>	28
Gambar 3.1 Presentase yang mengetahui buday Betawi	38
Gambar 3.2 Presentase yang mengetahui buday Betawi	39
Gambar 3.3 Presentase pernah mendatangi museum dengan media interaktif.....	40
Gambar 3.4 Presentase pengguna sosial media.....	40
Gambar 3.5 Pintu depan Museum Betawi.....	43
Gambar 3.6 Pangung/Amfiteater Museum Betawi	44
Gambar 3.7 Selendang mayang dan gado-gado.....	44
Gambar 3.8 Siklus kehidupan masyarakat Betawi.....	45
Gambar 3.9 Peralatan musik Gambang Kromong	45
Gambar 3.10 Peralatan berkebum betawi lawas	46
Gambar 3.11 Media interaktif Museum Betawi.....	47
Gambar 3.12 Lantai 2 Museum Betawi	47
Gambar 3.13 Media informasi pada Museum Betawi	48
Gambar 3.14 <i>The Interactive Book of the Exhibition "Ideas of Switzeland"</i>	49
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	56
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	57
Gambar 4.3 Warna Primer	59
Gambar 4.4 <i>Secondary Color</i>	59
Gambar 4.5 Perpaduan <i>Typeface</i>	64
Gambar 4.6 Refrensi <i>style</i> ilustrasi	65
Gambar 4.7 Sketsa flat design Budaya Betawi	66
Gambar 4.8 Perancangan Aset Tanjidor	66
Gambar 4.9 Ilustrasi aset Abang & None	67
Gambar 4.10 Ilustrasi aset Gigi balang	68
Gambar 4.11 Ilustrasi aset Ondel-ondel.....	69

Gambar 4.12 Ilustrasi aset Golok Betawi	70
Gambar 4.13 Ilustrasi aset Tari topeng.....	71
Gambar 4.14 Ilustrasi aset Rumah Betawi.....	72
Gambar 4.15 Ilustrasi aset Monas.....	73
Gambar 4.16 Hasil ilustrasi flat Budaya Betawi.....	74
Gambar 4.17 Ilustrasi Pakaian Sadariah	75
Gambar 4.18 Ilustrasi Ondel-ondel Betawi.....	76
Gambar 4.19 Ilustrasi Bir pletok.....	77
Gambar 4.20 Ilustrasi Kerak telur.....	78
Gambar 4.21 Gambang Kromong	79
Gambar 4.22 Perancangan 3D Gambang.....	79
Gambar 4.23 Perancangan 3D Kromong	80
Gambar 4.24 Perancangan 3D Gong.....	81
Gambar 4.25 Perancangan 3D gendang	82
Gambar 4.26 3D aset Kembang kelapa.....	83
Gambar 4.27 3D aset Ondel-ondel.....	83
Gambar 4.28 Model pakaian Sadariah	84
Gambar 4.29 3D model Gigi Balang.....	84
Gambar 4.30 3D model Batik Betawi.....	85
Gambar 4.31 3D model botol Bir pletok.....	86
Gambar 4.32 3D model Golok Betawi.....	86
Gambar 4.33 Sketsa kasar <i>interface website</i>	87
Gambar 4.34 <i>Low fidelity interface website</i>	88
Gambar 4.35 Revisi Tamplian <i>interface</i>	88
Gambar 4.36 Opsi <i>interface website</i>	89
Gambar 4.37 <i>layouting Option Page</i>	90
Gambar 4.38 Perancangan <i>information page</i> kerak telur.....	91
Gambar 4.39 <i>information page</i> Kebaya Kerancang.....	92
Gambar 4.40 <i>information page</i> Bir Pletok.....	92
Gambar 4.41 <i>information page</i> Batik Betawi	93
Gambar 4.42 <i>information page</i> Gigi Balang.....	94
Gambar 4.43 <i>information page</i> Ondel-ondel	95
Gambar 4.44 <i>information page</i> Bunga Kelapa	96
Gambar 4.45 <i>information page</i> Baju Sadariah.....	97
Gambar 4.46 <i>information page</i> Haji&None.....	98
Gambar 4.47 <i>information page</i> Gambang&Kermong	99
Gambar 4.48 <i>Option Page 2</i>	100
Gambar 4.49 <i>Option page</i> galeri pernikahan Betawi.....	101
Gambar 4.50 Sketsa Kasar botton.....	102
Gambar 4.51 Desain <i>botton</i>	103
Gambar 4.52 <i>Information Board Table</i>	107
Gambar 4.53 <i>Information board Standing</i>	108
Gambar 4.54 Signage Museum Betawi.....	109

Gambar 4.55 Stiker Museum Betawi	110
Gambar 4.56 Desain Lanyard	110
Gambar 4.57 Desain Keychain	111
Gambar 4.58 Hasil Akhir Home Page	115
Gambar 4.59 Hasil Perancangan Information page	116
Gambar 4.60 <i>Information Board Table</i>	118
Gambar 4.61 <i>Information Board Standing</i>	119
Gambar 4.62 <i>Mockup signage Museum</i>	120
Gambar 4.63 Stiker Museum Betawi	120
Gambar 4.64 <i>Mockup Lanyard Museum Betawi</i>	121
Gambar 4.65 <i>Mockup Keychain Museum Betawi</i>	122

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Turnitin	xvi
Lampiran B Form Bimbingan	xviii
Lampiran C Transkrip Wawancara	xix
Lampiran D Dokumentasi Museum Betawi.....	xli



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA