

PERANCANGAN *WEBSITE*
KAIN ULOS BATAK DALAM UPACARA ADAT
UNTUK REMAJA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Jonah Nadjamacinka

0000036352

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

PERANCANGAN *WEBSITE*
KAIN ULOS BATAK DALAM UPACARA ADAT
UNTUK REMAJA



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Jonah Nadjamacinka

0000036352

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jonah Nadjamacinka

Nomor Induk Mahasiswa : 00000036352

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *WEBSITE*
KAIN ULOS BATAK DALAM UPACARA ADAT
UNTUK REMAJA**

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, 20 Mei 2024



Jonah Nadjamacinka

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN *WEBSITE*
KAIN ULOS BATAK DALAM UPACARA ADAT
UNTUK REMAJA

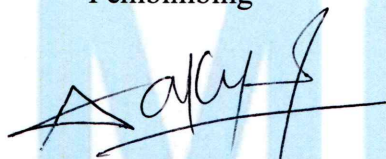
Oleh

Nama : Jonah Nadjamacinka
NIM : 00000036352
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/067811

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN *WEBSITE*
KAIN ULOS BATAK DALAM UPACARA ADAT
UNTUK REMAJA

Oleh

Nama : Jonah Nadjamacinka
NIM : 00000036352
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Mei 2024
Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan
LULUS

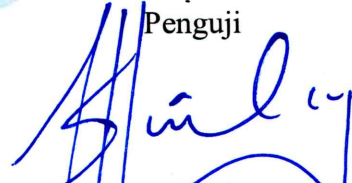
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



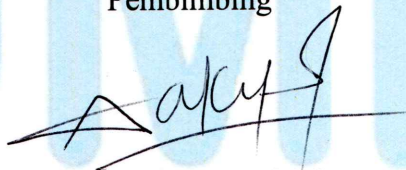
Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

Penguji



Dr. Sn. Yusup S. Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/023902

Pembimbing



Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/067811

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jonah Nadjamacinka
NIM : 00000036352
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN *WEBSITE* KAIN ULOS BATAK DALAM UPACARA ADAT UNTUK REMAJA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ✓ Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 20 Mei 2024



Jonah Nadjamacinka

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Pertama-tama penulis ingin mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas kehendakNya dan rahmatNya penulis dapat menjalankan laporan dengan amanat yang baik. Selain itu, Penulis juga ingin berterima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan secara emosional dan moral penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir berjudul “Perancangan Media Informasi Interatif Kain Ulos Batak dalam Upacara Adat untuk Remaja” dengan harapan kalangan muda mudi khususnya yang bersuku Batak dapat mengenail serta menyadari akan makna yang berbeda pada warna Kain Ulos terutama pada upacara adat sehingga orang-orang dapat mengetahui fungsi setiap Kain Ulos dalam segi tradisi dan adat.

Mengucapkan terima kasih

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. Ardiles Akyuwen, M.Sn., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Corry Paroma Pandjaitan, sebagai narasumber yang memiliki Rumah Seni Dolok Siplak.
6. Kerabat Batak yang sudah memberikan bantuan pada penelitian tugas akhir melalui *Focus Group Discussion*.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman yang telah memberikan bantuan secara emosional dengan memberikan ruang untuk berekspresi dalam mencurahkan isi hati.

Laporan ini dibuat oleh penulis dengan harapan dapat menjadi manfaat kepada pembaca yang kerap ingin membuat laporan magang. Dengan harapan, laporan magang ini dapat memberikan motivasi serta inspirasi kepada pembaca.

Tangerang, 12 Juni 2024



Jonah Nadjamacinka



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *WEBSITE*

KAIN ULOS BATAK DALAM UPACARA ADAT

UNTUK REMAJA

(Jonah Nadjamacinka)

ABSTRAK

Setiap suku di Indonesia memegang erat warisan budayanya, termasuk suku Batak Toba yang kaya akan tradisi tekstilnya, dikenal sebagai Kain Ulos. Lebih dari sekadar kain anyaman biasa, Kain Ulos juga menjadi simbol persatuan bagi suku Batak, mencerminkan kedekatan emosional di antara anggota keluarga dan kerabat. Namun, sebagian besar remaja di Indonesia belum sepenuhnya memahami bahwa Kain Ulos memiliki simbolik dan makna yang berbeda dalam berbagai acara. Kurangnya pemahaman ini disebabkan oleh minimnya media informasi yang mendalam tentang Kain Ulos. Oleh karena itu, penting bagi para remaja untuk memahami makna dan konteks Kain Ulos dalam budaya Batak agar dapat menghindari kesalahan interpretasi dalam penggunaannya. Berdasarkan, pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif pada pakar dan target audiens, perlukan adanya pengembangan media informasi interaktif yang didasarkan pada lima tahap metode perancangan yang dicetuskan oleh Mads Soegaard, yaitu empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Hal ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap budaya Batak serta mencegah distorsi makna Kain Ulos.

Kata kunci: Remaja, Media Informasi, Kain Ulos



WEBSITE DESIGN

FOR BATAK ULOS CLOTH IN TRADITIONAL CEREMONIES FOR YOUTH

(Jonah Nadjamacinka)

ABSTRACT

Every ethnic group in Indonesia tightly holds onto its cultural heritage, including the Batak Toba tribe, renowned for its rich textile traditions known as Ulos cloth. Beyond being mere woven fabric, Ulos cloth serves as a symbol of unity for the Batak people, reflecting emotional closeness among family members and relatives. However, most Indonesian teenagers do not fully grasp that Ulos cloth carries different symbolic meanings in various events. This lack of understanding stems from a dearth of in-depth media information about Ulos cloth. Therefore, it is crucial for teenagers to comprehend the meaning and context of Ulos cloth in Batak culture to avoid misinterpretations in its usage. According to the quantitative and qualitative data collected with professionals and targeted audience, the development of interactive media information based on the five stages of the design method proposed by Mads Soegaard—empathy, definition, ideation, prototype, and testing—is needed. This can help enhance understanding and appreciation of Batak culture while preventing distortions in the meaning of Ulos cloth.

Keywords: *Youth, Information Media, Ulos Cloth*



DAFTAR ISI

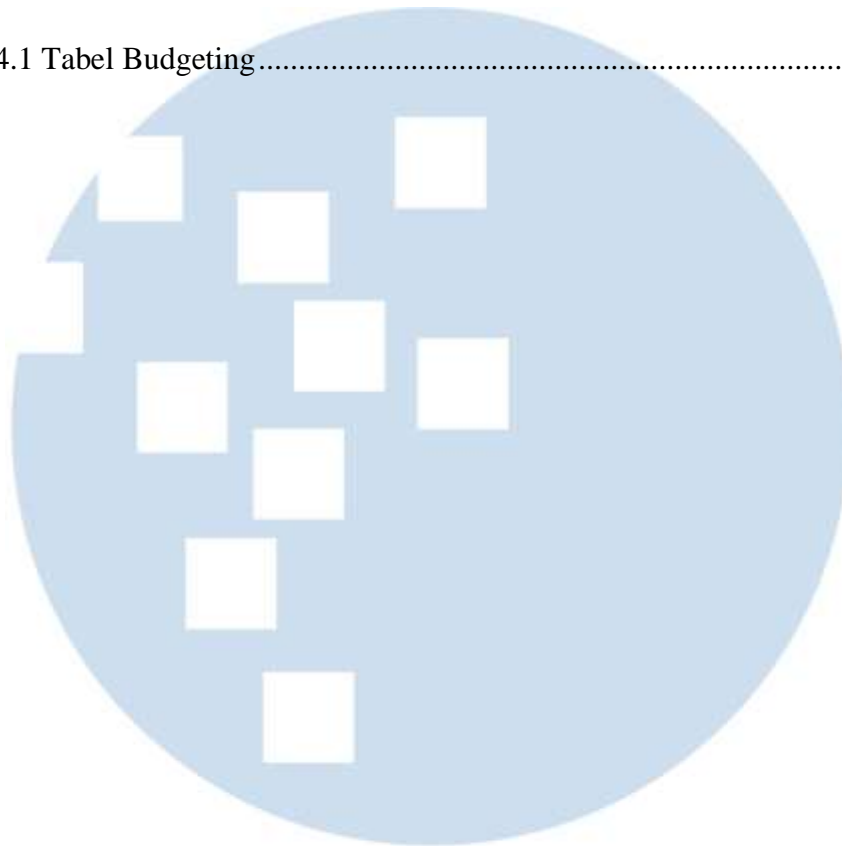
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Desain Grafis.....	5
2.2 Media Informasi	18
2.2.1 Jenis Media Informasi.....	19
2.3 Website	22
2.4 User Interface.....	24
2.5 User Experience	25
2.6 Kain Ulos	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	32
3.1 Metodologi Penelitian.....	32
3.1.1 Metode Kualitatif.....	32
3.1.2 Metode Kuantitatif.....	44
3.2 Metodologi Perancangan	50
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	54

4.1	Strategi Perancangan	54
4.1.1	<i>Empathize</i>	54
4.1.2	<i>Define</i>	55
4.1.2.1	<i>User Persona</i>	55
4.1.3	<i>Ideation</i>	58
4.1.4	<i>Prototype</i>	78
4.1.5	<i>Test</i>	83
4.2	Analisis Perancangan	93
4.2.1	Analisa Media Primer	93
4.2.2	Analisa Media Sekunder Cetak	94
4.2.3	Analisa Media Sekunder Digital	99
4.2.4	Analisis Beta Test	102
4.3	Budgeting	104
BAB V	PENUTUP	106
5.1	Simpulan	106
5.2	Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xviii



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Budgeting.....	104
--------------------------------	-----



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Complementary Color	8
Gambar 2.2 Split Color	9
Gambar 2.3 Tetradic Color	10
Gambar 2.4 Analogous Color	10
Gambar 2.5 Triadic Color	11
Gambar 2.6 Monochrome Color	12
Gambar 2.7 Tipografi Bodoni	13
Gambar 2.8 Tipografi Futura	13
Gambar 2.9 Tipografi Display	14
Gambar 2.10 Tampilan Hierarchical Column Grid	15
Gambar 2.11 Tampilan Multi Column Grid	16
Gambar 2.12 Tampilan Modular Grid	17
Gambar 2.13 Anatomi Situs Web	23
Gambar 3.1 Wawancara bersama Corry Paroma Pandjaitan.	33
Gambar 3.2 <i>Focus Group Discussion</i> dengan Para Remaja Batak.	36
Gambar 3.3 Tampilan Antarmuka <i>Website</i> Batakologi (1).....	38
Gambar 3.4 Tampilan Antarmuka <i>Website</i> Batakologi (2).....	39
Gambar 3.5 Tampilan Antarmuka Ulos Indonesia (1).....	40
Gambar 3.6 Tampilan Antarmuka Ulos Indonesia (2).....	40
Gambar 3.7 Tampilan Antarmuka <i>Website Asian Legacy Library</i>	41
Gambar 3.8 Tampilan Antarmuka <i>Website</i> Bijak Memilih	42
Gambar 3.9 <i>Pie Chart</i> Umur Responden	46
Gambar 3.10 <i>Pie Chart</i> Domisili Responden	46
Gambar 3.11 <i>Pie Chart</i> Kesadaran terhadap Kain Ulos	47
Gambar 3.12 <i>Bar Chart</i> mengenai Pengetahuan tentang Kegunaan Kain Ulos ...	48
Gambar 3.13 <i>Pie Chart</i> mengenai Media yang sering dipakai	49
Gambar 3.14 <i>Bar Chart</i> mengenai Intensitas Penggunaan Media Informasi	50
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> (1)	56
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> (2)	57
Gambar 4.3 <i>Mind map</i>	58
Gambar 4.4 <i>Big Idea</i>	59
Gambar 4.5 <i>Tone of Voice</i>	60
Gambar 4.6 <i>Moodboard</i>	61
Gambar 4.7 <i>Information Architecture</i>	62
Gambar 4.8 Tipografi.....	63
Gambar 4.9 Palet Warna	64
Gambar 4.10 Perangkat Lunak Procreate.....	65
Gambar 4.11 Referensi Gorga Batak	66
Gambar 4.12 Referensi Gorga Ulu Paung.....	67
Gambar 4.13 Sketsa Aset Gorga Flora.....	68
Gambar 4.14 Digitalisasi Aset Gorga	69
Gambar 4.15 Referensi Ulos Ragi Idup	70

Gambar 4.16 Tahapan Ilustrasi Ulos Ragi Idup.....	71
Gambar 4.17 Digitalisasi Aset Ilustrasi Ulos.....	71
Gambar 4.18 Referensi <i>Button Website</i>	72
Gambar 4.19 Prototyping <i>Button</i>	73
Gambar 4.20 Referensi <i>Button Website</i> (2).....	74
Gambar 4.21 <i>Outline Button</i>	74
Gambar 4.22 <i>Button dan Icon</i>	75
Gambar 4.23 Referensi Halaman Beranda.....	76
Gambar 4.24 <i>Website dengan Modular Grid Layout</i> (1)	77
Gambar 4.25 <i>Website dengan Modular Grid Layout</i> (2)	78
Gambar 4.26 <i>Wireframe</i> (1)	79
Gambar 4.27 <i>Wireframe</i> (2).....	79
Gambar 4.28 <i>Low Fidelity Landing Page</i>	80
Gambar 4.29 Tampilan <i>Landing Page</i> awal	81
Gambar 4.30 <i>Interactive Prototype</i>	82
Gambar 4.31 Tampilan <i>Landing Page</i> Akhir.....	83
Gambar 4.32 <i>Website Alpha Test</i> (1)	84
Gambar 4.33 <i>Website Alpha Test</i> (2)	85
Gambar 4.34 <i>Instagram Story Template</i>	86
Gambar 4.35 Tampilan <i>Feeds</i> Instagram.....	87
Gambar 4.36 <i>Lanyard Bogas Ulos</i>	88
Gambar 4.37 Sketsa Gorga untuk <i>Totebag</i>	89
Gambar 4.38 <i>Totebag</i> Gorga dan Ulos Batak	90
Gambar 4.39 <i>Business Card</i> Bogas Ulos	91
Gambar 4.40 Stiker <i>Mini Ulos</i>	92
Gambar 4.41 Tampilan <i>Landing Page</i> setelah <i>Alpha Test</i>	93
Gambar 4.42 <i>Totebag</i> Bogas Ulos	95
Gambar 4.43 Stiker Bogas Ulos.....	96
Gambar 4.44 <i>Lanyard</i> Bogas Ulos.....	97
Gambar 4.45 Kartu Nama Bisnis	98
Gambar 4.46 <i>Layout</i> Instagram.....	100
Gambar 4.47 Alat analitik Instagram	102
Gambar 4.48 <i>Beta Test</i> dengan Pengguna.....	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form BAP.....	xviii
Lampiran B Hasil Kuisisioner	xviii
Laporan C Transkrip Wawancara dengan Corry Paroma Pandjaitan.....	xxiv
Laporan D Transkrip FGD dengan Para Remaja	xxvii
Laporan E Hasil Turnitin	xxx