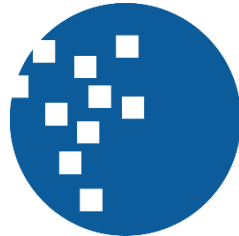


**PERANCANGAN WEBSITE MOBILE MENGENAI BUDAYA**

**PAMALI DI INDONESIA**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Liliani Tanaka**

**00000036763**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

# **PERANCANGAN WEBSITE MOBILE MENGENAI BUDAYA**

## **PAMALI DI INDONESIA**



### **LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Liliani Tanaka**

**00000036763**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Liliani Tanaka

Nomor Induk Mahasiswa : 00000036763

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN WEBSITE MOBILE MENGENAI BUDAYA PAMALI 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, 1 Maret 2024



(Liliani Tanaka)

UMIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN WEBSITE MOBILE MENGENAI BUDAYA PAMALI DI INDONESIA

Oleh

Nama : Liliani Tanaka  
NIM : 00000036763  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 15 Maret 2024  
Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Lia Herna, S.Sn., M.M.  
0315048108/E081472

Penguji



Christina Flora, S.Ds., M.M.  
0305049703/E074901

Pembimbing



Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds  
0309089201/L000691

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Liliani Tanaka  
NIM : 00000036763  
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 MOBILE MENGENAI BUDAYA PAMALI 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, 1 Maret 2024

Yang menyatakan,



(Liliani Tanaka)

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

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Dalam proses pembuatan tugas akhir ini, tentunya penulis tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin 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. Ken Natasha Violeta, S.Sn, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Drs. Silverio R. L. Aji Sampurno, M.Hum., dosen sejarah universitas Sanata Dharma, yang telah bersedia menjadi narasumber penulis.
6. Yofi Irvan Vivian, S.MG., M.A., dosen budaya universitas Mulawarman, yang telah bersedia menjadi narasumber penulis.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman yang sudah selalu mendukung dan memberi semangat kepada saya.
9. Kepada semua pihak lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Walaupun demikian, penulis sepenuhnya menyadari bahwa masih ada banyak kekurangan dan keterbatasan ilmu pengetahuan yang penulis miliki dalam pembuatan karya akhir ini. Oleh karena itu, dengan senang hati penulis menerima kritik dan saran yang membangun sehingga karya akhir ini dapat menjadi lebih baik.



Semoga hasil karya tugas akhir ini dapat memberi manfaat, tidak hanya kepada penulis tetapi juga kepada masyarakat luas. Semoga hasil karya ini dapat memberikan informasi dan wawasan mengenai budaya pamali ke berbagai pihak. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua yang telah mendukung penulis.

Tangerang, 1 Maret 2024



Liliani Tanaka

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# PERANCANGAN WEBSITE MOBILE MENGENAI BUDAYA

## PAMALI DI INDONESIA

(Liliani Tanaka)

### ABSTRAK

Pamali merupakan sebuah larangan yang dipercaya apabila dilanggar akan mendatangkan bencana. Di masa sekarang budaya pamali mulai ditinggalkan dan dianggap takhayul yang digunakan untuk menakut-nakuti, padahal budaya pamali mengandung banyak nilai dan norma yang perlu dilestarikan. Kurangnya media informasi yang mengumpulkan dan mendata kumpulan macam-macam pamali di Indonesia menjadi alasan untuk tugas akhir ini dibuat agar dapat merancang sebuah media informasi berbasis website mobile sebagai jembatan informasi dalam merekap kumpulan data macam-macam budaya pamali yang ada di Indonesia, sehingga website ini dapat diakses oleh seluruh Masyarakat Indonesia. Website mobile yang dirancang dalam tugas akhir ini adalah InPamali, yang berarti Indonesia dan Pamali sehingga diharapkan website ini dapat menjadi wadah untuk melestarikan budaya pamali. Perancangan ini menggunakan metode penelitian gabungan (hybrid) dimana diantaranya meliputi kuesioner yang disebarakan secara Online melalui Google Form dan wawancara dengan ahli. Metode Perancangan yang digunakan dalam Perancangan ini adalah Human Centered Design, dimana metode berfokus Pada Permasalahan dan kebutuhan dari target audiens yang ditetapkan.

**Kata kunci:** Pamali, Arsip, *Website Mobile*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# MOBILE WEBSITE DESIGN REGARDING PAMALI

## CULTURE IN INDONESIA

(Liliani Tanaka)

### *ABSTRACT (English)*

*Pamali is a prohibition which is believed to be violated if it will bring disaster. Nowadays, Pamali culture is starting to be abandoned and is considered superstition used to scare people, even though Pamali culture contains many values and norms that need to be preserved. The lack of information media that collects and records collections of various kinds of Pamali in Indonesia is the reason for this final assignment to be able to design a mobile website-based information media as an information bridge in recapping the collection of data on various types of Pamali culture in Indonesia, so that this website can be accessed by all Indonesian people. The mobile website designed in this final project is InPamali, which means Indonesia and Pamali, so it is hoped that this website can become a forum for preserving Pamali culture. This design uses a combined (hybrid) research method which includes a questionnaire distributed online via Google Form and interviews with experts. The design method used in this design is Human Centered Design, where the method focuses on the problems and needs of the specified target audience.*

**Keywords:** Pamali, Archive, Mobile Website

U M N  
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 .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	2
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	4
2.1 Desain Grafis.....	4
2.1.1 Garis .....	4
2.1.2 Bentuk .....	4
2.1.3 Warna .....	4
2.2 Desain Interaktif.....	11
2.2.1 Proses Desain Interaktif.....	12
2.2.2 Estetika Media Interaktif Digital .....	13
2.2.3 User Experience .....	14
2.2.4 User Interface.....	17
2.2.5 Perbedaan dari User Interface dan User Experience....	18
2.3 Media dan jenisnya.....	18
2.3.1 Media Informasi Tradisional dan Digital.....	19
2.4 Website .....	19

2.4.1	Jenis Website .....	19
2.4.2	Elemen Website .....	22
2.5	Pamali .....	28
2.5.1	Contoh Pamali yang ada di Indonesia.....	28
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>30</b>
3.1	Metodologi Penelitian.....	30
3.1.1	Metode Kualitatif.....	30
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	33
3.2	Metodologi Perancangan .....	38
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....</b>	<b>41</b>
4.1	Strategi Perancangan .....	41
4.1.1	Inspiration .....	41
4.1.2	Ideation .....	43
4.1.3	Implementation.....	75
4.2	Analisis Alpha-Test .....	76
4.3	Analisis Beta-Test .....	83
4.4	<i>Budgeting</i> .....	89
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>91</b>
5.1	Simpulan.....	91
5.2	Saran.....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	xiii
<b>LAMPIRAN</b> .....	.....	xvii

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel perbedaan website statis dan dinamis .....	21
Tabel 4. 1 Tabel sketsa dan hasil akhir ilustrasi.....	52
Tabel 4. 2 Tabel sketsa dan hasil akhir .....	60
Tabel 4. 3 Tabel budgeting.....	90



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Hue .....	5
Gambar 2. 2 Gambar Value .....	6
Gambar 2. 3 Gambar Saturation.....	6
Gambar 2. 4 Gambar Monochromatic Color .....	7
Gambar 2. 5 Gambar complementary color .....	8
Gambar 2. 6 Gambar Anologus Color .....	9
Gambar 2. 7 Gambar Triadic Color .....	10
Gambar 2. 8 Gambar Tetradic Color.....	10
Gambar 2. 9 Gambar 7 faktor yang mempengaruhi User Esperience.....	15
Gambar 3. 1 Gambar screenshot wawancara dengan Drs. Silverio R. L. Aji Sampurno, M.Hum. sebagai narasumber pertama .....	31
Gambar 3. 2 Gambar screenshot wawancara dengan Yofi Irvan Vivian, S.MG., M.A. sebagai narasumber kedua .....	33
Gambar 3. 3 Gambaran hasil rentang usia partisipan.....	34
Gambar 3. 4 Gambaran hasil partisipan pernah mendengar istilah pamali atau tidak.....	34
Gambar 3. 5 Gambaran hasil seberapa sering para partisipan mendengar istilah pamali.....	35
Gambar 3. 6 Gambaran hasil partisipan mengenai pamali .....	35
Gambar 3. 7 Gambaran hasil partisipan mengenai keberadaan pamali .....	36
Gambar 3. 8 Gambaran mengenai hasil partisipan percaya atau tidak terhadap pamali.....	36
Gambar 3. 9 Gambaran hasil partisipan mengenai manfaat mempercayai pamali	37
Gambar 3. 10 Gambaran salah satu pamali yang diketahui partisipan .....	38
Gambar 4. 1 Gambar Define your audience.....	42
Gambar 4. 2 Mindmap .....	44
Gambar 4. 3 Journey Map.....	49
Gambar 4. 4 Mood Board.....	50
Gambar 4. 5 Referensi Visual .....	51
Gambar 4. 6 Gambar Low fidelity wireframe.....	56
Gambar 4. 7 Gambar kumpulan ilustrasi .....	57
Gambar 4. 8 Gambar ikon menu .....	58
Gambar 4. 9 Gambar ikon kaca pembesar .....	58
Gambar 4. 10 Gambar font yang digunakan .....	59
Gambar 4. 11 High fidelity design.....	66
Gambar 4. 12 Flowchart.....	67
Gambar 4. 13 Tampilan home.....	69

Gambar 4. 14 Tampilan menu.....	70
Gambar 4. 15 Tampilan latest.....	71
Gambar 4. 16 Tampilan welcome page.....	72
Gambar 4. 17 Tampilan about.....	73
Gambar 4. 18 Konten.....	74
Gambar 4. 19 Prototyping.....	75
Gambar 4. 20 Usia partisipan.....	77
Gambar 4. 21 Jenis Kelamin partisipan.....	77
Gambar 4. 22 Status partisipan.....	78
Gambar 4. 23 Diagram lingkaran alpha test 1.....	79
Gambar 4. 24 Diagram lingkaran alpha test 2.....	79
Gambar 4. 25 Diagram lingkaran alpha test 3.....	80
Gambar 4. 26 Diagram lingkaran alpha test 4.....	81
Gambar 4. 27 Diagram lingkaran alpha test 5.....	81
Gambar 4. 28 kritik dan saran.....	82
Gambar 4. 29 Diagram lingkaran beta test 1.....	83
Gambar 4. 30 Diagram lingkaran beta test 2.....	84
Gambar 4. 31 Diagram lingkaran beta test 3.....	84
Gambar 4. 32 Diagram lingkaran beta test 4.....	85
Gambar 4. 33 Diagram lingkaran beta test 5.....	86
Gambar 4. 34 Diagram lingkaran beta test 6.....	86
Gambar 4. 35 Diagram lingkaran beta test 7.....	87
Gambar 4. 36 Diagram lingkaran beta test 8.....	88
Gambar 4. 37 Diagram lingkaran beta test 9.....	88
Gambar 4. 38 Kritik dan saran.....	89

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Data Administratif .....	xviii
Lampiran B Data Perancangan.....	xxvii
Lampiran C Turnitin .....	xxxii
Lampiran D Screenshot Wawancara.....	xxxiii



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA