

**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI  
PENGENALAN KISAH RELIEF CANDI BOROBUDUR  
KEPADA PELAJAR SMA**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Trifena Christabel**

**00000043429**

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

**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI  
PENGENALAN KISAH RELIEF CANDI BOROBUDUR  
KEPADA PELAJAR SMA**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Trifena Christabel**

**00000043429**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Trifena Christabel  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000043429  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI PENGENALAN KISAH RELIEF CANDI BOROBUDUR KEPADA PELAJAR SMA

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, 27 Mei 2024



(Trifena Christabel)

UMMA  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

### PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI PENGENALAN KISAH RELIEF CANDI BOROBUDUR

KEPADA PELAJAR SMA

Oleh

Nama : Trifena Christabel  
NIM : 00000043429  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

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

Tangerang, 10 Juni 2024

Pembimbing

Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.  
0330117501/081436

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul

### PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI PENGENALAN KISAH RELIEF CANDI BOROBUDUR KEPADA PELAJAR SMA

Oleh

Nama : Trifena Christabel  
NIM : 00000043429  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024  
Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan  
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

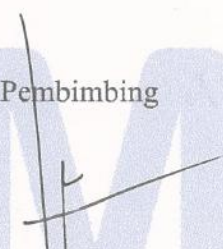
Ketua Sidang

Penguji

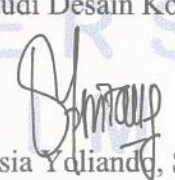
  
Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.  
0310019201/023987

  
Clemens Felix Setiyawan, S.Sn., M.Hum.  
0305117504/051860

Pembimbing

  
Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds.  
0330117501/081436

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

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

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Trifena Christabel  
NIM : 00000043429  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/S1/S2  
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI  
KISAH RELIEF CANDI BOROBUDUR  
KEPADA PELAJAR SMA**

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, 10 Juni 2024



(Trifena Christabel)

\*\* 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

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan kasihNya karena dengan limpahan berkatnya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik yang berjudul “Perancangan Website Mengenai Pengenalan Kisah Relief Candi Borobudur Kepada Pelajar SMA”. Laporan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana Desain (S.Ds.). Penulis memilih untuk mengangkat topik tersebut dikarenakan penulis ingin memberikan pengenalan mengenai makna atau nilai yang terkandung di dalam kisah relief Candi Borobudur kepada pelajar SMA sehingga dapat membantu dalam pembentukan karakter para peserta didik di luar pelajaran sekolah. Penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain.

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. Dr. Suwito Casande, S.Sn., M.Ds. sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Bapak Yusup Sigit, Ibu Rachel, Ibu Yustini sebagai narasumber yang telah membantu dalam proses wawancara.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman saya yang telah memberikan dukungan dan motivasi untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat, menjadi sumber informasi dan pembelajaran, serta motivasi dan inspirasi bagi pembacanya.

Tangerang, 27 Mei 2024



Trifena Christabel



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI  
PENGENALAN KISAH RELIEF CANDI BOROBUDUR**

**KEPADA PELAJAR SMA**

Trifena Christabel

**ABSTRAK**

Indonesia kaya akan cagar budaya, termasuk Candi Borobudur yang diakui UNESCO sebagai warisan dunia. Pemahaman yang mendalam mengenai nilai luhur Candi Borobudur merupakan hal yang penting untuk pelestarian dan pendidikan, guna menjaga identitas nasional dan mengajarkan nilai-nilai tradisional yang relevan. Kisah relief Candi Borobudur mengandung banyak pelajaran moral yang dapat membentuk karakter para peserta didik di SMA. Penelitian terhadap 106 pelajar SMA di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar telah belajar tentang Candi Borobudur, hanya 10% yang memahami nilai atau pesan dari reliefnya. Kurikulum nasional yang terbatas pada nilai sejarah menjadi penyebab utama kurangnya pemahaman ini. Penggunaan teknologi digital dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang website interaktif yang memperkenalkan kisah relief Candi Borobudur kepada pelajar SMA sehingga dapat mendukung pendidikan karakter di Indonesia. Maka dari itu, pada perancangan ini, penulis mengusulkan metode perancangan website mengenai pengenalan kisah relief Candi Borobudur kepada pelajar SMA. Perancangan ini dibuat berdasarkan metode pada buku *Graphic Design Solutions* (2014) yang ditulis oleh Robin Landa, yang menjadi 5 tahapan, yaitu orientation, analysis, conception, design, dan implementation.

**Kata kunci:** Candi Borobudur, Kisah Relief, Pelajar SMA

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

**WEBSITE DESIGN REGARDING INTRODUCING  
THE STORY OF THE BOROBUDUR TEMPLE RELIEF  
TO HIGH SCHOOL STUDENTS**

Trifena Christabel

***ABSTRACT (English)***

*Indonesia is rich in cultural heritage, including the Borobudur Temple which is recognized by UNESCO as a world heritage. A deep understanding of the noble values of Borobudur Temple is important for preservation and education, in order to maintain national identity and teach relevant traditional values. The story of the Borobudur Temple reliefs contains many moral lessons that can shape the character of high school students. Research on 106 high school students in Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang and Bekasi showed that although most had learned about Borobudur Temple, only 10% understood the value or message of the reliefs. The national curriculum which is limited to historical values is the main cause of this lack of understanding. The use of digital and interactive technology can increase this understanding. This research aims to design an interactive website that introduces the story of the Borobudur Temple reliefs to high school students so that it can support character education in Indonesia. Therefore, in this design, the author proposes a website design method regarding introducing the story of the Borobudur Temple reliefs to high school students. This design was made based on the method in the book *Graphic Design Solutions (2014)* written by Robin Landa, which consists of 5 stages, namely orientation, analysis, conception, design, and implementation.*

***Keywords:*** *Borobudur Temple, Relief Story, High School Students*

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 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 .....	xv
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.....	6
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	6
2.1.1 Warna .....	6
2.1.2 Tipografi.....	10
2.1.3 Layout.....	16
2.1.3.1 Kosakata Desain Layout .....	16
2.1.4 Grid .....	18
2.1.4.1 Jenis Grid .....	19
2.1.5 Ilustrasi.....	28
2.2 Media Informasi .....	29
2.2.1 Media Cetak.....	29
2.2.2 Media Digital.....	30
2.2.3 Desain Interaksi.....	30
2.2.3.1 User Experience .....	31

2.2.3.2	User interface .....	32
2.2.3.3	Website.....	34
2.3	Candi Borobudur.....	36
2.3.1	Relief Candi Borobudur.....	36
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>39</b>
3.1	Metodologi Penelitian.....	39
3.1.1	Metode Kualitatif.....	40
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	46
3.2	Studi Eksisting .....	52
3.3	Studi Referensi.....	53
3.4	Metodologi Perancangan .....	55
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN .....</b>	<b>59</b>
4.1	Strategi Perancangan .....	59
4.1.1	Orientation .....	59
4.1.2	Analysis.....	65
4.1.3	Conception.....	67
4.1.4	Design.....	73
4.1.5	Implementation.....	84
4.2	Analisis Perancangan .....	90
4.2.1	Analisis <i>Beta Test</i> .....	90
4.2.2	Analisis <i>Layout Website</i> .....	95
4.2.3	Analisis Desain Website .....	95
4.2.4	Analisis Desain Poster .....	97
4.2.5	Analisis Desain Media Sosial .....	99
4.2.6	Analisis Desain Merchandise.....	101
4.3	<i>Budgeting</i> .....	104
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>106</b>
5.1	Simpulan.....	106
5.2	Saran.....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xiii</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>xv</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Profil Responden.....	48
Tabel 3.2 Hasil Analisa Jawaban Responden .....	49
Tabel 3.3 Hasil data kuisisioner penyebab kisah relief belum diketahui.....	51
Tabel 4.4 Orinentasi Masalah dan solusi .....	60
Tabel 4.5 Segmentasi Audiens .....	64
Tabel 4.6 Analisis SWOT .....	66
Tabel 4.7 alpha test asset.....	86
Tabel 4.8 alpha test visual.....	87
Tabel 4.9 alpha test konten.....	88
Tabel 4.10 alpha test UX.....	89
Tabel 4.11 beta test asset.....	91
Tabel 4.12 beta test visual.....	91
Tabel 4.13 beta test konten.....	92
Tabel 4.14 beta test UX.....	93
Tabel 4.15 Budgeting .....	105

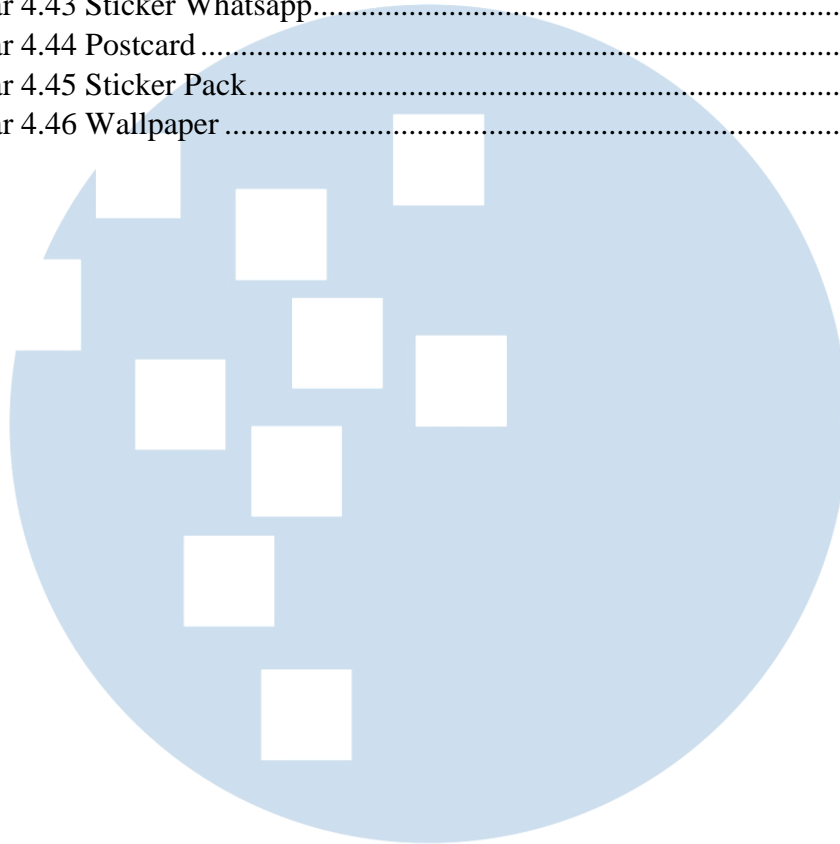
UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Nomenklatur Warna .....	7
Gambar 2.2 Komposisi Warna RGB.....	8
Gambar 2.3 Komposisi Warna Primer Subtraktif .....	9
Gambar 2.4 Warna Aditif dan Warna Subtraktif .....	10
Gambar 2. 5 Single Column.....	19
Gambar 2. 6 Two Column.....	20
Gambar 2. 7 Three Column.....	21
Gambar 2. 8 Multicolumn .....	22
Gambar 2. 9 Modular .....	23
Gambar 2. 10 Manuscript grid .....	24
Gambar 2. 11 Column grid .....	25
Gambar 2. 12 Modular grid.....	26
Gambar 2. 13 Hierarchial grid .....	27
Gambar 3.14 Wawancara bersama Rachel.....	41
Gambar 3.15 Wawancara bersama Yusup .....	42
Gambar 3.16 Focus Group Discussion .....	43
Gambar 3.17 Hasil data kuisioner 1 .....	49
Gambar 3.18 Buku Sejarah SMA.....	52
Gambar 3.19 Museum Kapal Samudraraksa.....	54
Gambar 3.20 Website Tembikar .....	54
Gambar 4.21 Mindmap .....	67
Gambar 4.22 User Persona.....	69
Gambar 4.23 Moodboard .....	70
Gambar 4.24 Sitemap.....	71
Gambar 4.25 Flow Chart.....	72
Gambar 4.26 Keyvisual.....	73
Gambar 4.27 Sketsa .....	74
Gambar 4.28 Logo Website .....	75
Gambar 4.29 Proses ilustrasi kisah relief.....	76
Gambar 4.30 Proses ilustrasi kisah relief 2.....	77
Gambar 4.31 Tipografi.....	77
Gambar 4.32 Grid Layout .....	78
Gambar 4.33 Color Palette.....	79
Gambar 4.34 Button dan icon .....	80
Gambar 4.35 Low Fidelity .....	80
Gambar 4.36 High Fidelity .....	81
Gambar 4.37 Prototype .....	82
Gambar 4.38 Media Utama.....	84
Gambar 4.39 Proses poster.....	97
Gambar 4.40 Proses poster 2.....	98
Gambar 4.41 Proses media sosial.....	99

Gambar 4.42 Instagram feed dan story .....	100
Gambar 4.43 Sticker Whatsapp.....	101
Gambar 4.44 Postcard .....	102
Gambar 4.45 Sticker Pack.....	103
Gambar 4.46 Wallpaper .....	103



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form Bimbingan.....	xv
Lampiran B Turnitin .....	xvii
Lampiran C Transkrip Focus Group Discussion.....	xviii
Lampiran D Transkrip Wawancara Yusup .....	xxix
Lampiran E Transkrip wawancara Rachel .....	xl
Lampiran F Kuisisioner mengenai kisah relief candi Borobudur.....	xliv
Lampiran G Kuisisioner alpha test .....	lx
Lampiran H Kuisisioner beta test .....	lxxii



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA