

**PERANCANGAN *MICROSITE* MENGENAI  
MUSEUM KEBAHARIAN RUMAH SI PITUNG**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Michelle Mamuaya**

**0000044971**

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

**PERANCANGAN *MICROSITE* MENGENAI  
MUSEUM KEBAHARIAN RUMAH SI PITUNG**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Michelle Mamuaya**

**00000044971**

**UMMN**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Michelle Mamuaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044971

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN *MICROSITE* MENGENAI MUSEUM KEBAHARIAN RUMAH SI PITUNG**

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

  
(Michelle Mamuaya)

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

## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN *MICROSITE* MENGENAI  
MUSEUM KEBAHARIAN RUMAH SI PITUNG**

Oleh  
Nama : Michelle Mamuaya  
NIM : 00000044971  
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



Christina Flora, S.Ds., M.M.  
0305049703/074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



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

**HALAMAN PENGESAHAN**

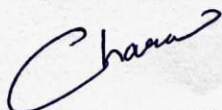
Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN *MICROSITE* MENGENAI  
MUSEUM KEBAHARIAN RUMAH SI PITUNG.**

Oleh

Nama : Michelle Mamuaya  
NIM : 00000044971  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024  
Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan  
**LULUS**  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



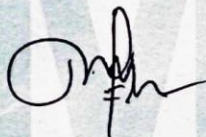
Chara Susanti, M.Ds.  
0313048703/L00266

Penguji




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

Pembimbing



Christina Flora, S.Ds., M.M.  
0305049703/074901

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Michelle Mamuaya  
NIM : 00000044971  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : D3/S1/S2  
Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN *MICROSITE* MENGENAI  
MUSEUM KEBAHARIAN RUMAH SI PITUNG**

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



(Michelle Mamuaya)

\*\* 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 ucapkan ke hadirat Tuhan yang Maha Esa atas rahmatnya yang melimpah tugas akhir berjudul “ Perancangan Media Informasi Mengenai Museum Kebaharian Rumah si Pitung dapat diselesaikan dengan baik.

“Perancangan *Microsite* Mengenai Museum Kebaharian Rumah si Pitung” akan berisi tentang bagaimana cara merencanakan media informasi tentang Museum Kebaharian Rumah si Pitung yang terletak di Jln Marunda Pulo, di Jakarta Utara untuk masyarakat yang berpariwisata dari umur 18 – 27 tahun. Penulis minat membuat media informasi untuk membantu Museum Kebaharian Rumah si Pitung menyampaikan informasi kepada masyarakat yang berbidang pariwisata.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak akan selesai jika tidak mendapatkan dukungan bimbingan dan motivasi dari pihak-pihak berikut 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. Christina Flora S.Ds,M.M., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Darma Lembong Pratama yang telah memberikan bantuan dukungan sebagai narasumber.
7. Revi Ali, Claryssa, Maureen Jonathan, Nicholas Alvado, Belinda Rosaline, Nadya Nur, Agnes, Sasya dan teman-teman terdekat penulis

sebagai dukungan mental maupun data sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir di semester ini.

Semoga tugas akhir ini dapat menjadi sarana pembelajaran sekaligus menjadi bahan introspeksi bagi para pembaca agar memahami fenomena yang diangkat.

Tangerang, 27 Mei 2024



(Michelle Mamuaya)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**PERANCANGAN *MICROSITE* MENGENAI  
MUSEUM KEBAHARIAN RUMAH SI PITUNG**

(Michelle Mamuaya)

**ABSTRAK**

Si Pitung adalah seorang tokoh pahlawan yang berani dan gagah, yang berasal dari Rawa Belong Betawi. Masa kecilnya si Pitung, ia telah belajar agama, ilmu silat yang diajarkan oleh Haji Naipin. Kolonial Belanda telah menjajah Kota Batavia. Si Pitung telah memberontak dan merampok harta-harta dari tuan rumah lalu memberikan kepada orang-orang yang lemah. Setelah itu si Pitung telah berhasil ditangkap dan dihukum mati dengan peluru emas. Museum Kebaharian Rumah si Pitung telah dibangun pada tahun 1993 yang terletak di Jln Kampung Marunda Pulo, di Jakarta Utara. Museum Kebaharian Rumah Si Pitung memiliki tujuan untuk melestarikan sejarah Rumah si Pitung dan budaya Betawi. Perancangan memiliki lima tahapan untuk membuat media informasi yaitu *emphatize*, *ideate*, *design*, *prototype*, dan *test*. Tahap kemudian yang akan diterapkan oleh penulis dalam hasil perancangan media informasi yang berdasarkan meotde penelitian seperti wawancara, observasi, studi eksisting, analisis SWOT dan kuesioner, lalu hasil Analisa dan penelitian diterapkan dalam merancang strategi perancangan yang menghasilkan big idea sebagai perancang visual dan komunikasi. Maka penulis mampu menghasilkan perancangan media informasi untuk menyampaikan informasi kepada target pasar.

**Kata kunci:** Media Informasi, Si Pitung, Museum, Pariwisata

U M 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

## **MICROSITE REGARDING THE PITUNG'S HOUSE MARITIME**

### **MUSEUM**

(Michelle Mamuaya)

### **ABSTRACT (English)**

*The Folklore Pitung is a brave and dashing hero who was born from Rawa Belong Betawi. During his childhood, he studied religion and martial arts taught by Haji Naipin. Dutch colonialists had colonized the city of Batavia. Pitung had rebelled and robbed the property of the host and then gave it to the weak. After that, Pitung was captured and sentenced to death with gold bullets. The Rumah si Pitung Maritime Museum was built in 1993, located in Jalan Kampung Marunda Pulo, in North Jakarta. The Rumah si Pitung Maritimes aims to preserve the history of Rumah si Pitung and Betawi culture. Design thinking has five stage for creating infomation media emphatize, ideate, design, prototype and test. The nect stage will be applied by the author based on research methods such as interview, observationm existing studies, SWOT analysis and questionnaires then the results of the analysis and research are applied in designing design strategies that produce big ideas such as visual and communication so the author was able to do an infomation media to convey the target market.*

**Keywords:** *Media Information, Pitung Folklore, Museum, Museum Kebahari*

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Batasan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir .....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Desain Komunikasi Visual.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.1 Elemen Desain.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.2 Prinsip Desain .....</b>	<b>12</b>
<b>2.1.3 <i>Grid</i>.....</b>	<b>15</b>
<b>2.1.4 <i>Photography</i>.....</b>	<b>17</b>
<b>2.2 Media Interaktif.....</b>	<b>17</b>
<b>2.2.1 <i>UI/UX</i> .....</b>	<b>17</b>
<b>2.2.2 Peran <i>UI/UX</i>.....</b>	<b>18</b>
<b>2.2.3 <i>User Interface</i> .....</b>	<b>20</b>
<b>2.2.4 <i>User Experience</i>.....</b>	<b>28</b>
<b>2.2.5 <i>Microinteraction</i> .....</b>	<b>30</b>
<b>2.2.6 <i>Microsite</i>.....</b>	<b>30</b>
<b>2.3 Identifikasi 4a.....</b>	<b>31</b>

2.5.1	<i>Attraction</i> .....	31
2.5.2	<i>Accessibilities</i> .....	31
2.5.3	<i>Amenities</i> .....	31
2.5.4	<i>Ancillary Service</i> .....	31
2.4	Cerita Si Pitung.....	32
2.5	Museum Kebaharian Rumah si Pitung.....	33
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....		35
3.1	<b>Metodologi Penelitian</b> .....	35
3.1.1	<b>Metode Penelitian Kualitatif</b> .....	35
3.1.2	<b>Metode Penelitian Kuantitatif</b> .....	48
3.2	<b>Metode <i>Design Thinking</i></b> .....	50
3.2.1	<b><i>Emphatize</i></b> .....	50
3.2.2	<b><i>Define</i></b> .....	50
3.2.3	<b><i>Ideate</i></b> .....	50
3.2.4	<b><i>Prototype</i></b> .....	51
3.2.5	<b><i>Test</i></b> .....	51
<b>BAB IV ANALISIS</b> .....		52
4.1	<b>Strategi Perancangan</b> .....	52
4.1.1	<b><i>Emphatize</i></b> .....	52
4.1.2	<b><i>Define</i></b> .....	53
4.1.3	<b><i>Ideate</i></b> .....	57
4.1.4	<b><i>Prototype</i></b> .....	67
4.1.5	<b><i>Test</i></b> .....	69
4.2	<b>Analisis <i>Alpha Test</i></b> .....	69
4.2.1	<b>Analisa Font</b> .....	70
4.2.2	<b>Analisa Konten</b> .....	73
4.2.3	<b>Analisa Interaktivitas</b> .....	74
4.1.4	<b>Analisa Visual</b> .....	75
4.3	<b>Analisis <i>Beta Test</i></b> .....	80
4.2.1	<b>Analisa Font</b> .....	80

<b>4.2.2 Analisa Konten</b> .....	82
<b>4.4 Analisis Media Utama</b> .....	83
<b>4.5 Analisis Media Sekunder</b> .....	85
<b>4.6 <i>Budget</i></b> .....	86
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	87
<b>5.1 Simpulan</b> .....	87
<b>5.2 Saran</b> .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xvii
<b>LAMPIRAN</b> .....	xixi



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel analisa SWOT <i>Microsite</i> .....	44
Tabel 3.2 Analisa SWOT Instagram.....	45
Tabel 4.1 Tabel <i>Keywords</i> .....	58
Tabel 4.2 hasil persentase <i>Typeface</i> atau <i>Font Alpha Test</i> .....	70
Tabel 4.3 hasil persentase informasi <i>Alpha Test</i> .....	72
Tabel 4.4 hasil persentase <i>typeface</i> kecocokan <i>Alpha Test</i> .....	72
Tabel 4.5 hasil persentase informasi mudah dipahami <i>Alpha Test</i> .....	73
Tabel 4.6 hasil persentase <i>microsite</i> sesuai ekspektasi <i>Alpha Test</i> .....	74
Tabel 4.7 hasil presentase interaktivitas <i>alpha test</i> .....	74
Tabel 4.8 hasil presentase visual <i>alpha test</i> .....	75
Tabel 4.9 hasil presentase <i>font beta test</i> .....	80
Tabel 4.10 hasil presentase konten <i>beta test</i> .....	82
Tabel 4.11 <i>Budget</i> .....	86

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar dot dari <i>Allgemeine Elektrizitäts -Gesellschaft</i> .....	6
Gambar 2.2 Gambar Linear.....	7
Gambar 2.3 Gambar <i>Shape and form</i> .....	7
Gambar 2.4 Gambar <i>Tactile Textures</i> .....	8
Gambar 2.5 Gambar <i>Visual Textures</i> .....	9
Gambar 2.6 Gambar <i>The Color Wheel</i> .....	10
Gambar 2.7 <i>Primary Color</i> .....	10
Gambar 2.8 <i>Secondary Color</i> .....	10
Gambar 2.9 <i>Tertiary Color</i> .....	11
Gambar 2.10 <i>Complementary Colors</i> .....	11
Gambar 2.11 <i>Cool Colors</i> .....	12
Gambar 2.12 <i>Hot Colors</i> .....	12
Gambar 3.1 Foto Wawancara dengan Bang Tama.....	37
Gambar 3.2 Foto Jalan Masuk.....	38
Gambar 3.3 Foto Jembatan.....	39
Gambar 3.4 Foto Parkiran dekat Jembatan.....	39
Gambar 3.5 Depan Gerbang Museum Kebaharian Rumah si Pitung.....	39
Gambar 3.6 Foto Rumah si Pitung.....	40
Gambar 3.7 Foto Koleksi Perabotan Ruang Tamu dan Pakaian si Pitung.....	41
Gambar 3.8 Foto Kamar Pribadi Keluarga Betawi.....	42
Gambar 3.9 Foto Alat Dapur Keluarga Betawi.....	42
Gambar 3.10 <i>Microsite</i> Museum Kebaharian Rumah si Pitung.....	44
Gambar 3.11 media sosial Instagram.....	45
Gambar 3.12 Studi Referensi Website Museum Macan <i>Footer</i> .....	46
Gambar 3.13 Studi Referensi <i>website</i> Museum Macan <i>Navigation Bar</i> .....	47
Gambar 3.14 Studi Referensi <i>website</i> Museum Macan <i>Headlines</i> dan tiket.....	47
Gambar 3.15 Studi referensi <i>website</i> Museum Macan <i>Layout, grid</i> dan <i>Whitespace</i> .....	47
Gambar 3.16 Presentasi Pengunjung pernah Mendengar Museum Kebaharian Rumah si Pitung.....	48
Gambar 3.17 Presentase Informasi Pengetahuan Rumah si Pitung.....	49
Gambar 3.18 Hasil Kuesioner Presentase.....	49
Gambar 3.19 Hasil Kuesioner Presentase.....	49
Gambar 3.20 Hasil Kuesioner Presentase.....	50
Gambar 4.1 <i>User Persona</i> Fransisca Clara.....	54
Gambar 4.2 <i>User Persona</i> Yanti Kencana.....	54
Gambar 4.3 <i>User Journey</i> Fransisca Clara.....	56
Gambar 4.4 <i>User Journey</i> Yanti Kencana.....	56
Gambar 4.5 <i>Mindmap</i> .....	57

Gambar 4.6 <i>Moodboard</i> .....	59
Gambar 4.7 <i>Moodboard Visual</i> .....	59
Gambar 4.8 <i>Information Architecture</i> .....	60
Gambar 4.9 <i>Flowchart</i> .....	61
Gambar 4.10 <i>Sketsa Wireframe</i> .....	61
Gambar 4.11 <i>Grid</i> .....	62
Gambar 4.12 <i>Color Palette</i> .....	63
Gambar 4.13 <i>Moodboard Typeface</i> .....	63
Gambar 4.14 <i>Navigation Bar</i> dapat <i>hovering</i> .....	64
Gambar 4.15 fitur tombol untuk lihat selengkapnya.....	64
Gambar 4.16 Fitur <i>button</i> kembali.....	65
Gambar 4.17 <i>moodboard</i> , sketsa dan hasil final si Pitung.....	66
Gambar 4.18 <i>golden ratio</i> , foto asli, hasil jadi.....	66
Gambar 4.19 hasil final <i>edit</i> .....	67
Gambar 4.20 <i>moodboard</i> , sketsa, dan hasil final.....	67
Gambar 4.21 hasil <i>low fidelity prototype</i> .....	68
Gambar 4.22 hasil <i>high fidelity prototype</i> .....	68
Gambar 4.23 Foto penulis saat Prototype Day.....	69

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Academic Dosen Pembimbing <i>Counselling</i> .....	xx
Lampiran B Turnitin.....	xvii
Lampiran C Hasil Kuesioner .....	xxiii
Lampiran D Hasil Transkrip Wawancara.....	xxxix

