

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI SEJARAH

KLUB SEPAK BOLA PERSIJA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Rayhan Shiyasaleh

0000052224

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

**PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI SEJARAH
KLUB SEPAK BOLA PERSIJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Rayhan Shiyasaleh

0000052224

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rayhan Shiyasaleh
Nomor Induk Mahasiswa : 00000052224
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI SEJARAH KLUB SEPAK BOLA PERSIJA

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



Rayhan Shiyasaleh

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI SEJARAH KLUB SEPAK BOLA PERSIJA

Oleh

Nama : Rayhan Shiyasaleh
NIM : 00000052224
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



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
326128001/038953

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* MENGENAI SEJARAH

KLUB SEPAK BOLA PERSIJA

Oleh

Nama : Rayhan Shiyasaleh
NIM : 00000052224
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 27 Mei 2024

Pukul 14.30 s.d 15.15 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Penguji



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Pembimbing



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953

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 : Rayhan Shiyasaleh
NIM : 00000052224
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN WEBSITE MENGENAI SEJARAH KLUB SEPAK BOLA PERSIJA

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



(Rayhan Shiyasaleh)

** 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

Segala puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan hidayah dan rahmat kepada kita semua, Sehingga penulis bisa melaksanakan Tugas Akhir disemester ini, dengan sebuah topik dan judul “Perancangan *Website* Mengenai Sejarah Klub Sepakbola Persija”.

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. Aditya Satyagraha, S.sn., M.Ds., Terimakasih banyak sebagai dosen pembimbing penulis karena sudah memberikan bimbingan selama satu semester ini serta memberikan arahan penuh dalam proses pembuatan laporan dan perancangan karya yang dilakukan oleh penulis dalam menjalankan tugas akhir pada semester genap.
5. Seluruh anggota dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan selama dari awal perkuliahan hingga sekarang ini di Universitas Multimedia Nusantara.
6. Keluarga Penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Kepada Julio, Devin, Michael, Gabriel, dan Steven, selaku teman perjuangan penulis selama menjalankan perkuliahan dari semester awal dan sampai sekarang ini, terima kasih banyak karena telah memberikan pengalaman, pengetahuan, semangat, dukungan, dan doa.
8. Kepada Rivaldi Basyarah, Ratu Balqis, Steven Jonathan, Magdalena Harti, Lintang Wibowo, Marcell Dymas, Muammar Ali, dan Ardo Damanik,

sebagai narasumber yang telah meluangkan waktunya untuk melakukan FGD untuk memberikan informasi dan opini masing-masing mengenai sejarah klub sepakbola Persija.

9. Kepada Nazal Eldi Winata selaku narasumber penulis yang telah memberikan pengetahuan, dukungan, dan masukan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir (TA).
10. Kepada Nadya Nur, Bambang Ammar, Berliana, Vanessya Angela, Amanda Kristie, Karen Phalosa, Yuni Angelyn, Andrew Deva, Berlian Ken, dan Joshua Alexander, sebagai rekan anggota bimbingan penulis yang telah memberikan dukungan moral yang kuat sehingga penulis dapat mengerjakan tugas akhir (TA) sekarang ini.
11. Kepada teman - teman penulis yang berada di Universitas multimedia Nusantara yang Namanya tidak bisa disebutkan semua, terima kasih untuk memberikan dukungan, semangat, arahan, dan doa untuk penulis dan sudah mau berteman baik bersama penulis.
12. Kepada Nadia Noor Shabrina yang telah menemani penulis dari awal sampai selesai dalam penulisan laporan serta perancangan karya, terima kasih telah memberikan semangat, dukungan, dan serta doa.

Penyelesaian tugas akhir memiliki tujuan supaya pembaca mendapatkan sebuah ilmu pengetahuan sejarah terkait dengan topik judul yang dibahas pada laporan perancangan ini. Meskipun hasil tugas perancangan ini tidak terlalu sempurna dan masih tahap perkembangan, hal ini tidak akan terjadi tanpa bantuan serta panduan dari berbagai pihak yang turut membantu dalam kegiatan pembuatan perancangan ini.

Tangerang, 14 Mei 2024



Rayhan Shiyasaleh

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

PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG SEJARAH KLUB

SEPAKBOLA PERSIJA

Rayhan Shiyasaleh

ABSTRAK

Persija, didirikan pada 28 November 19 oleh Soeri dan Aile dengan nama awal Voetballbond Indonesia Jacatra (VJI), awalnya merupakan wadah bagi klub sepak bola pada era tersebut. Nama VIJ kemudian berubah menjadi Persija pada tahun 1950 di bawah kepemimpinan Jusuf Jahja sebagai ketua. Persija juga turut serta dalam pembentukan Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia (PSSI) pada 19 April 1930. Sebagai tim sepak bola Indonesia, Persija telah berhasil memenangkan kompetisi PSSI sebanyak 11 kali. Dengan sejarah panjangnya, Persija telah melahirkan pemain-pemain terbaik Indonesia mulai dari generasi Tan Liong Houw hingga generasi Bambang Pamungkas dan Ismed Sofyan. dari Persija memudar dan akan terlupakan dikarenakan minim informasi yang tersedia oleh beberapa media yang membahasnya, serta dari generasi selanjutnya akan mengalami kekurangan informasi mengenai sejarah panjang yang sudah dibentuk oleh Persija, jika pada saat ini saja kurangnya orang yang membahas sejarahnya. Perancangan *website* menjadi sebuah salah satu strategi, yang dimana penulis akan membuat *website* untuk memberi informasi seputar sejarah klub sepakbola Persija kepada target *audience*.

Kata kunci: Persija, Sejarah , Website

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**WEBSITE DESIGN REGARDING THE HISTORY OF THE
PERSIJA FOOTBALL CLUB**

Rayhan Shiyasaleh

ABSTRACT (English)

Persija, founded on November 28, 19 by Soeri and Aile under the initial name Voetballbond Indonesia Jacatra (VJI), initially served as a platform for football clubs during that era. The name VIJ later changed to Persija in 1950 under the leadership of Jusuf Jahja as chairman. Persija also participated in the formation of the All-Indonesia Football Association (PSSI) on April 19, 1930. As an Indonesian football team, Persija has successfully won the PSSI competition 11 times. With its long history, Persija has produced some of Indonesia's best players, from the generation of Tan Liong Houw to the generation of Bambang Pamungkas and Ismed Sofyan. However, the legacy of Persija is fading and may be forgotten due to the lack of information available from some media outlets discussing it, and future generations may experience a lack of information about the long history established by Persija, especially if there are currently few people discussing its history. Designing a website becomes one of the strategies, where the author will create a website to provide information about the history of the Persija football club to the target audience.

Keywords: Persija, historical , Website

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

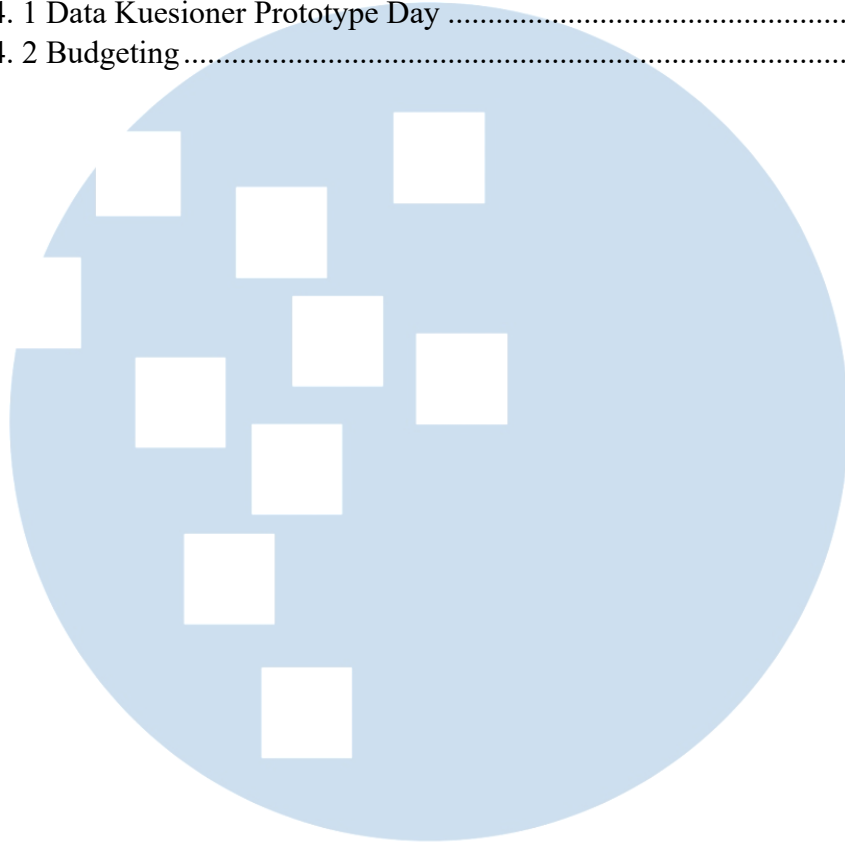
DAFTAR ISI

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	5
2.1 Desain Grafis	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.2 Prinsip Desain	11
2.1.3 <i>Typography</i>	16
2.1.4 <i>Visual</i>	23
2.2 Media Informasi	25
2.2.1 Media Cetak	25
2.2.2 Grafik Informasi	25
2.2.3 Media Interaktif	25
2.2.4 Desain Lingkungan	26
2.2.5 Desain Eksperimental	26
2.3 Desain <i>Website</i>	26
2.3.1 Komposisi dan <i>Layout</i>	27
2.4 Fotografi	41
2.5 Klub Sepak Bola Persija	41

BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	43
3.1 Metodologi Penelitian.....	43
3.1.1 Metode Kualitatif.....	43
3.1.2 Studi Referensi.....	51
3.2 Metodologi Perancangan	56
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN.....	58
4.1 Strategi Perancangan	58
4.1.1 Empathize.....	58
4.1.2 Define	58
4.1.3 Ideate	61
4.1.4 Prototype.....	68
4.1.5 Test	101
4.2 Analisis Perancangan	103
4.2.1 Analisis Homepage	103
4.2.2 Analisis Halaman Tim Persija.....	108
4.2.3 Analisis Halaman Tentang Persija.....	111
4.2.4 Analisis Halaman Suporter.....	114
4.2.5 Analisis Halaman Tentang Jakmania.....	116
4.2.6 Analisis Halaman Galeri Persija	118
4.2.7 Analisis Halaman Sejarah Tahun Persija	120
4.2.8 Analisis Halaman Pemain legenda	123
4.2.9 Analisis Halaman Daftar Pemain Legenda	126
4.2.10 Analisis Media Sekunder Baju dan Tote Bag	129
4.2.11 Analisis Beta Test.....	130
4.3 Budgeting	133
BAB V PENUTUP.....	134
5.1 Simpulan.....	134
5.2 Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA	xiii

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Data Kuesioner Prototype Day 102
Tabel 4. 2 Budgeting..... 133



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Garis	6
Gambar 2. 2 Bentuk Geometris.....	7
Gambar 2. 3 Bentuk Organik	8
Gambar 2. 4 Bentuk non Objektif.....	8
Gambar 2. 5 Bentuk Abstrak.....	9
Gambar 2. 6 Bentuk Representasional	9
Gambar 2. 7 <i>Hue, Saturation, Value</i>	10
Gambar 2. 8 <i>Design Format</i>	12
Gambar 2. 9 <i>Design Simetris</i>	13
Gambar 2. 10 <i>Design Asimetris</i>	13
Gambar 2. 11 <i>Design Balance</i>	14
Gambar 2. 12 Visual <i>Hirreachy</i>	14
Gambar 2. 13 Repetisi.....	15
Gambar 2. 14 <i>Unity</i>	16
Gambar 2. 15 <i>Old Style</i>	17
Gambar 2. 16 Transitional.....	18
Gambar 2. 17 <i>Modern</i>	18
Gambar 2. 18 <i>Slab Serif Typeface</i>	19
Gambar 2. 19 <i>Sans Serif</i>	20
Gambar 2. 20 <i>Blackletter</i>	20
Gambar 2. 21 <i>Script</i>	21
Gambar 2. 22 <i>Display</i>	22
Gambar 2. 23 Anatomi Halaman <i>Website</i>	27
Gambar 2. 24 <i>Golden Ratio</i>	29
Gambar 2. 25 <i>Rule of Thirds</i>	29
Gambar 2. 26 <i>960 Grid System</i>	30
Gambar 2. 27 <i>Symmetrical</i>	31
Gambar 2. 28 <i>Asymmetrical</i>	32
Gambar 2. 29 <i>Proximity</i>	33
Gambar 2. 30 <i>Repetition</i>	34
Gambar 2. 31 <i>Left Column Navigation</i>	36
Gambar 2. 32 <i>Right Column Navigation</i>	37
Gambar 3. 1 Wawancara dengan suporter Persija Nazal Eldi Winata.....	44
Gambar 3. 2 <i>Focus Group Discussion</i> dengan Fans dan Orang yang Menyukai Bola	47
Gambar 3. 3 <i>Website Arsenal</i>	52
Gambar 3. 4 <i>Website HistoriA</i>	53
Gambar 3. 5 <i>Website HistoriA</i>	54
Gambar 3. 6 <i>Website World History Encyclopedia</i>	55
Gambar 3. 7 <i>Website World History Encyclopedia</i>	55
Gambar 4. 1 <i>User Persona</i>	59

Gambar 4. 2 <i>User Journey</i>	60
Gambar 4. 3 <i>Mindmap</i>	62
Gambar 4. 4 <i>Moodboard Warna</i>	64
Gambar 4. 5 <i>Moodboard Typography</i>	65
Gambar 4. 6 <i>Moodboard Photography</i>	66
Gambar 4. 7 Referensi.....	66
Gambar 4. 8 <i>User Flow</i>	67
Gambar 4. 9 Contoh <i>User Flow</i>	67
Gambar 4. 10 <i>Sitemap</i>	69
Gambar 4. 11 Contoh <i>Flowchart</i>	69
Gambar 4. 12 <i>Flowchart</i>	69
Gambar 4. 13 <i>Wireframing</i>	71
Gambar 4. 14 <i>Grid</i>	72
Gambar 4. 15 Aset Pemain Sekarang.....	73
Gambar 4. 16 <i>Screenshot</i> Aset Pemain Sekarang	74
Gambar 4. 17 Aset Pemain Legenda.....	75
Gambar 4. 18 Referensi Kartu	76
Gambar 4. 19 Foto Aset GBK.....	77
Gambar 4. 20 Foto Dokumen Sejarah Persija.....	78
Gambar 4. 21 Aset untuk Gambar <i>VIJ</i>	78
Gambar 4. 22 Aset Ikon untuk <i>Website</i>	79
Gambar 4. 23 Penerapan Ikon pada <i>Website</i>	80
Gambar 4. 24 Formasi Persija.....	81
Gambar 4. 25 Interface Suporter Persija	86
Gambar 4. 26 <i>Interface</i> Penjelasan Suporter.....	87
Gambar 4. 27 <i>Interface</i> Kontak Persija.....	87
Gambar 4. 28 <i>Interface</i> Tentang Sejarah Persija	88
Gambar 4. 29 <i>Interface</i> Tahun Kejuaraan Persija.....	89
Gambar 4. 33 <i>Screenshot</i> Font Halaman Galeri Persija.....	122

UIN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lamiran A <i>Form</i> Bimbingan	xiv
Lamiran B Transkrip Wawancara	xix
Lamiran C Transkrip <i>FGD</i>	xxii
Lamiran D Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	xxvii
Lamiran E Dokumentasi <i>FGD</i>	xxxii
Lamiran F Dokumentasi Wawancara.....	xxxiii
Lamiran G Dokumentasi <i>Beta Test</i>	xxvii
Lamiran H Hasil Turnitin.....	xxxv



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA