

PERANCANGAN *WEBSITE*
PERKEMBANGAN SASTRA INDONESIA MODERN



LAPORAN TUGAS AKHIR

Aaron Bengawan Abadimoksa
00000046166

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025

PERANCANGAN *WEBSITE*

PERKEMBANGAN SASTRA INDONESIA MODERN



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Aaron Bengawan Abadimoksa

00000046166

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Aaron Bengawan Abadimoksa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000046166

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN *WEBSITE* PERKEMBANGAN
SASTRA INDONESIA MODERN**

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, 3 Januari 2025



Aaron Bengawan Abadimoksa

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 PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* PERKEMBANGAN SASTRA INDONESIA MODERN

Oleh

Nama : Aaron Bengawan Abadimoksa
NIM : 00000046166
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 3 Januari 2025

Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



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

Penguji



Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/100049

Pembimbing



Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/L00266

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Aaron Bengawan Abadimoksa
Nomor Induk Mahasiswa : 00000046166
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : Perancangan *Website* Perkembangan Sastra
Indonesia Modern

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 3 Januari 2025



(Aaron Bengawan Abadimoksa)

* Pilih salah satu

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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan *Website* Perkembangan Sastra Indonesia Modern” dengan baik. Tugas akhir ini dirancang melalui ketertarikan penulis terkait topik sastra Indonesia serta melalui observasi dan analisa yang sudah dilakukan sehingga terdorong untuk menciptakan media membantu pembelajaran mengenai sastra Indonesia modern dengan harapan pembaca lebih mengerti dan tertarik terhadap sastra Indonesia modern.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Chara Susanti, M.Ds., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Ag. Prih Adiartanto, S.Pd., M.Ed., sebagai narasumber yang telah memberikan informasi dan pandangan tentang topik terkait.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Narasumber serta responden yang telah menjawab pertanyaan saya dengan jujur.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual dan sastra Indonesia.

Tangerang, 3 Januari 2025



Aaron Bengawan Abadimoksa

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *WEBSITE*
PERKEMBANGAN SASTRA INDONESIA MODERN

(Aaron Bengawan Abadimoksa)

ABSTRAK

Pemahaman sastra di kalangan siswa SMA sering terhambat oleh metode pengajaran yang monoton dan kurangnya minat baca. Meskipun sastra memiliki banyak manfaat, termasuk meningkatkan kemampuan membaca, pemahaman kemanusiaan, dan pengembangan karakter. Penelitian Riyanti & Setyami (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam pengajaran sastra dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Berdasarkan temuan tersebut, tugas akhir ini bertujuan merancang sebuah *website* yang mengintegrasikan elemen multimedia, termasuk video, untuk menyajikan informasi tentang perkembangan sastra Indonesia modern. Dalam perancangan tugas akhir ini menganalisis kebutuhan pengguna dengan metode kualitatif melalui wawancara mendalam dan studi literatur, serta kuantitatif melalui kuesioner untuk menciptakan desain *website* pembelajaran yang menarik. Hasil penelitian menyebutkan bahwa integrasi multimedia menggunakan *website* menarik bagi siswa SMA. Perancangan *website* ini diharapkan dapat menarik minat serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap sastra Indonesia modern, sekaligus menjadi solusi atas hambatan dari metode pengajaran konvensional.

Kata kunci: Sastra Indonesia Modern, Media Informasi Sastra, Minat Baca

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**THE DESIGN OF WEBSITE
OF MODERN INDONESIAN LITERATURE**

(Aaron Bengawan Abadimoksa)

ABSTRACT (English)

The understanding of literature among high school students is often hindered by monotonous teaching methods and lack of reading interest. Although literature has many benefits, including improving reading skills, understanding of humanity, and character development. Riyanti & Setyami's (2017) research shows that the use of technology based media in teaching literature can increase student's interest and understanding. Based on these findings, this final assignment aims to design a website that integrates multimedia elements, including videos to present information about the development of modern Indonesian literature. In Designing this final project, user needs are analyzed using qualitative methods through in-depth interviews and literature studies, and quantitative methods through questionnaires to create an attractive learning website design. The result of the study stated that multimedia integration using a website is attractive to high school students. This design website is expected to attract interest and increase student's understanding of modern Indonesian literature, as well as being a solution to the challenges of conventional teaching methods.

Keywords: *Modern Indonesian Literature, Literature Information Media, Reading Interest*

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
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.....	5
2.1.1 Tipografi	5
2.2.2 Web Typography	7
2.1.3 Ilustrasi	9
2.1.4 Prinsip desain.....	10
2.1.5 Warna	11
2.2 Media Informasi	12
2.2.1 Tujuan Media Informasi.....	13
2.2.2 Jenis – jenis Media Informasi.....	15
2.3 Website	16
2.3.1 Anatomi dalam Desain Web	16
2.3.2 Elemen dalam Desain Web	17
2.3.3 UX/ UI <i>Design</i>	19
2.3.4 <i>Grid</i>	20

2.4	Sastra	20
2.3.1	Fungsi sastra	21
2.3.2	Periode sastra	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		26
3.1	Metodologi Penelitian.....	26
3.1.1	Metode Kualitatif.....	26
3.1.1.2	Kuesioner.....	34
BAB IV STRATEGI DAN ANALISI PERANCANGAN.....		38
4.1	Strategi Perancangan.....	38
4.1.1	<i>Empathize</i>	38
4.1.2	<i>Define</i>	39
4.1.3	<i>Ideate</i>	41
4.1.4	<i>Prototype</i>	45
4.1.5	<i>Test</i>	84
4.2	Analisis desain.....	90
4.2.1	Analisis <i>website</i>	90
4.2.2	Analisis halaman karya.....	91
4.2.3	Analisis <i>merchandise</i>	92
4.2.4	Analisis Beta.....	95
4.3	<i>Budgeting</i>	100
BAB V PENUTUP.....		102
5.1	Simpulan.....	102
5.2	Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA		xiii
LAMPIRAN.....		xv

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 TABEL

Tabel 3. 1 Tabel SWOT The New Yorker	31
Tabel 3. 2 Tabel SWOT Electric Lit	32
Tabel 3. 3 Tabel SWOT The Paris Review	33
Tabel 4. 1 Analisis Website	84
Tabel 4. 2 Tabel Analisis Informasi Website	85
Tabel 4. 3 Tabel Analisis Beta Test Visual	96
Tabel 4. 4 Analisis Beta Test Interaktivitas	98
Tabel 4. 5 Analisis Beta Test Informasi	99
Tabel 4. 6 Tabel Budgeting	100

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Type Families	6
Gambar 2. 2 Klasifikasi Huruf	7
Gambar 2. 3 Contoh Readability dan Legibility	8
Gambar 2. 4 Ilustrasi Sebagai Documentation, reference, and instruction	9
Gambar 2. 5 Keseimbangan Asimetris dan Simetris	11
Gambar 2. 6 Psikologi Warna	12
Gambar 2. 7 Website Resep Masak	14
Gambar 2. 8 Contoh Printed Media	15
Gambar 2. 9 Header pada Website	17
Gambar 2. 10 Warna dalam Website	18
Gambar 2. 11 Contoh UI dan UX Website	19
Gambar 2. 12 Majalah Panji Pustaka	23
Gambar 3. 1 Wawancara Terhadap Narasumber	27
Gambar 3. 2 Website The New Yorker	30
Gambar 3. 3 Website Electric Lit	32
Gambar 3. 4 Website The Paris Review	33
Gambar 3. 5 Hasil Kuesioner Minat Responden	34
Gambar 3. 6 Hasil Kuesioner Visualisasi Menurut Responden	35
Gambar 3. 7 Gambar Hasil Kuesioner Penggunaan Online/ Digital	35
Gambar 3. 8 Hasil Kuesioner Efektifitas Media Visual Ilustrasi	36
Gambar 3. 9 Hasil Kuesioner Referensi Interaktif	37
Gambar 4. 1 User Persona	40
Gambar 4. 2 User Journey	41
Gambar 4. 3 Mindmapping	42
Gambar 4. 4 Font dalam Website	43
Gambar 4. 5 Warna Utama	44
Gambar 4. 6 Warna Sekunder	45
Gambar 4. 7 Sitemap	46
Gambar 4. 8 Flowchart	47
Gambar 4. 9 Foto Referensi Ilustrasi	48
Gambar 4. 10 Gambar Ilustrasi Outline	49
Gambar 4. 11 Gambar Ilustrasi Warna	49
Gambar 4. 12 Contoh Ilustrasi dalam Website	51
Gambar 4. 13 Sketsa Wireframe	56
Gambar 4. 14 Wireframe Homepage	56
Gambar 4. 15 Wireframe Penjelasan Tokoh	57
Gambar 4. 16 Wireframe Periode	57
Gambar 4. 17 Wireframe Pencipta Periode	58
Gambar 4. 18 Wireframe Rekomendasi Karya	58
Gambar 4. 19 Wireframe Akhir Halaman	59

Gambar 4. 20 Wireframe Penjelasan Periode	60
Gambar 4. 21 Wireframe Karya Teks	61
Gambar 4. 22 Wireframe Karya Video	61
Gambar 4. 23 Low-fidelity Homepage	62
Gambar 4. 24 Low-fidelity Penjelasan Tokoh	63
Gambar 4. 25 Low-fidelity Periode	64
Gambar 4. 26 Low-fidelity Pencipta Periode.....	65
Gambar 4. 27 Low-fidelity Rekomendasi Karya	65
Gambar 4. 28 Low-fidelity Akhir Halaman	66
Gambar 4. 29 Low-fidelity Penjelasan Periode	67
Gambar 4. 30 Low-fidelity Karya Teks	68
Gambar 4. 31 Low-fidelity Karya Video	68
Gambar 4. 32 High-fidelity Homepage.....	70
Gambar 4. 33 High-fidelity Penjelasan Tokoh	70
Gambar 4. 34 High-fidelity Periode.....	71
Gambar 4. 35 High-Fidelity Pencipta Periode	72
Gambar 4. 36 High-fidelity Rekomendasi Karya	73
Gambar 4. 37 High-fidelity Akhir Halaman	74
Gambar 4. 38 High-fidelity Penjelasan Periode.....	75
Gambar 4. 39 High-fidelity Karya Teks	76
Gambar 4. 40 High-fidelity Karya Video	77
Gambar 4. 41 Sketsa Secondary Media	80
Gambar 4. 42 Secondary Media Pertama.....	81
Gambar 4. 43 Secondary Media Kedua	82
Gambar 4. 44 Secondary Media Ketiga	82
Gambar 4. 45 Secondary Media Keempat	83
Gambar 4. 46 Tangkapan Layar Kritik dan Saran	87
Gambar 4. 47 Space Margin Atas Sebelum Revisi	87
Gambar 4. 48 Space Margin Atas Setelah Revisi	88
Gambar 4. 49 Logo Sebelum Revisi	88
Gambar 4. 50 Logo Setelah Revisi	89
Gambar 4. 51 Laman Karya Setelah Revisi	89
Gambar 4. 52 Laman Karya Sebelum Revisi.....	90
Gambar 4. 53 Analisis Website.....	91
Gambar 4. 54 Analisis Halaman Karya.....	92
Gambar 4. 55 Analisa Totebag	93
Gambar 4. 56 Analisa Notebook.....	93
Gambar 4. 57 Analisa Baju	94
Gambar 4. 58 Analisa Konten Instagram.....	95
Gambar 4. 59 Keberlangsungan Beta Test.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Turnitin	xv
Lampiran B Form Bimbingan	xxi
Lampiran C Laporan Transkrip Wawancara 1	xxiii
Lampiran D Kuesioner Pemetaan Audiens	xl
Lampiran E Kuesioner Alpha Test.....	xlix
Lampiran F Kuesioner Beta Test	lii

