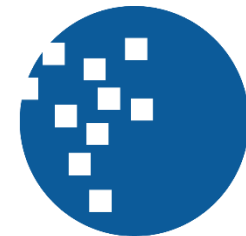


**PERANCANGAN *WEBSITE* PROSPEK JURUSAN SENI
DAN DESAIN DI PERGURUAN TINGGI BAGI REMAJA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Priscilia Pritaris

00000056969

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

**PERANCANGAN *WEBSITE* PROSPEK JURUSAN SENI
DAN DESAIN DI PERGURUAN TINGGI BAGI REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Priscilia Pritaris
00000056969**

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

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Priscilia Pritaris

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056969

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN *WEBSITE* PROSPEK JURUSAN SENI DAN DESAIN DI PERGURUAN TINGGI BAGI REMAJA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Juni 2025



(Priscilia Pritaris)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* PROSPEK JURUSAN SENI DAN DESAIN DI PERGURUAN TINGGI BAGI REMAJA

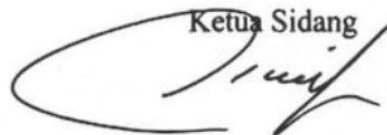
Oleh

Nama Lengkap : Priscilia Pritaris
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056969
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Juni 2025
Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

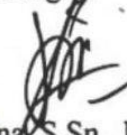
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

Penguji



Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/ 081472

Pembimbing



Vania Hefira, S.Ds., M.M.
0317099801/ 100021

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 : Priscilia Pritaris
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056969
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE* PROSPEK
JURUSAN SENI DAN DESAIN DI
PERGURUAN TINGGI BAGI REMAJA

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, 19 Juni 2025



(Priscilia Pritaris)

* 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 kepada Tuhan yang Maha Esa, karena dengan berkat dan rahmatnya, penulis dapat menyusun laporan Tugas Akhir dengan judul Perancangan *Website* Prospek Jurusan Seni dan Desain di Perguruan Tinggi bagi Remaja dengan baik. Penyusunan laporan ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara dan dapat diselesaikan dengan bantuan dan dukungan dari pihak-pihak disekeliling penulis. Maka dari itu penulis memberi apresiasi dan mengucapkan terima kasih 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. Vania Hefira, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Narasumber dan responden yang bersedia meluangkan waktu untuk membantu pencarian data dalam tugas akhir ini.
6. Kedua orang tua serta keluarga dan pasangan yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis dalam setiap langkah penyelesaian tugas akhir ini.
7. Teman-teman mahasiswa yang selalu memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari penulisan karya ilmiah ini masih memiliki banyak kekurangan, sehingga penulis berharap pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang membangun dan dapat memberikan manfaat kepada pembaca yang tertarik dengan topik yang dibawakan penulis yakni pemilihan jurusan perguruan tinggi.

Tangerang, 19 Juni 2025



(Priscilia Pritaris)

PERANCANGAN *WEBSITE* PROSPEK JURUSAN SENI DAN DESAIN DI PERGURUAN TINGGI BAGI REMAJA

(Priscilia Pritaris)

ABSTRAK

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting untuk masa depan seseorang. Pada tingkat pendidikan tertentu, setiap individu dipersilahkan untuk memilih jurusan mereka, termasuk ketika mereka harus memilih jurusan perguruan tinggi. Namun terdapat permasalahan siswa SMA dimana mereka seringkali bingung dalam menentukan jurusan di perguruan tinggi. Hal tersebut tentunya dapat berpengaruh pada masa depan mereka baik dalam hal mengerjakan tugas perguruan tinggi maupun saat bekerja di masa depan. Pada akhirnya, siswa yang salah memilih jurusan dapat memiliki tingkat stres yang tinggi dan berdampak pada kesehatan psikologis mereka. Maka dari itu, diperlukan media informasi yang dapat memperbaiki permasalahan dalam pemilihan jurusan perguruan tinggi. Perancangan yang berfokus pada target siswa SMA ini bertujuan untuk membuat sebuah media informasi dengan media utama *website* yang pada proses pembuatannya akan menggunakan metode *Design Thinking*. Platform *website* ini dipilih sebagai media utama karena dinilai lebih efektif dibandingkan dengan buku fisik. Melalui perancangan ini, diharapkan siswa SMA akan lebih memahami informasi terkait pemilihan jurusan di perguruan tinggi, sehingga akan berdampak juga pada penurunan jumlah individu yang salah memilih jurusan perguruan tinggi. Tren *digitalisasi* juga mendukung pembuatan media sekunder yaitu *flyer digital*. Selain itu terdapat juga *merchandise* seperti *bagcharm* serta stiker.

Kata kunci: situs web, perguruan tinggi, seni

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***DESIGNING AN INFORMATIONAL WEBSITE ABOUT
PROSPECT OF ART AND DESIGN MAJOR
FOR TEENAGERS***

(Priscilia Pritaris)

ABSTRACT (English)

Education is one of the most important aspects for the future. At a certain level of education, each individual will choose their major individually, including when they have to choose a college major. However, there is a problem with high school students where they are often confused in determining their college majors. This can certainly affect their future both in terms of doing college assignments and when working in the future. In the end, students who choose the wrong major can have high stress levels and impact their psychological health. Therefore, there is a need for information media that can fix the problem of choosing a college major. This design, which focuses on the target of high school students, aims to create an information media with website as the main media, which in the process will use the Design Thinking method. This website platform is chosen as the main media because it is considered more effective than physical books. Through this design, it is expected that high school students will have a better understanding related to the distribution of majors in college, so that it will also have an impact on reducing the number of individuals who choose the wrong college majors. Digitalitation helped to make secondary media such as digital flyer. Other secondary media that have been designed are bag charm as a merchandise and sticker as a gimmick.

Keywords: website, college, art

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
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 Media Informasi	5
2.1.1 Tujuan Media Informasi	5
2.1.2 Jenis Media Informasi	5
2.2 Website	10
2.2.1 User Interface pada Website.....	10
2.2.2 User Experience pada Website	13
2.2.3 Prinsip Desain pada Website	16
2.2.4 Elemen Desain pada Website	21
2.3 Persiapan Memilih Jurusan Perguruan Tinggi.....	43
2.3.1 Minat dan Bakat.....	44
2.3.2 Siswa Sekolah Menengah	45
2.4 Penelitian yang Relevan.....	45

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	48
3.1 Subjek Perancangan	48
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	50
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	52
3.3.1 Wawancara	52
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	54
3.3.3 Kuesioner	55
3.4 Studi Eksisting	58
3.5 Studi Referensi	59
3.6 <i>Alpha Test</i>	59
3.7 <i>Beta Test</i>	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	63
4.1 Hasil Perancangan	63
4.1.1 <i>Emphatize</i>	63
4.1.2 <i>Define</i>	80
4.1.3 <i>Ideate</i>	81
4.1.4 <i>Prototype</i>	107
4.1.5 <i>Test</i>	114
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	119
4.2 Pembahasan Perancangan	120
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	120
4.2.2 Analisis Desain <i>Website</i>	124
4.2.3 Analisis Desain <i>Flyer</i>	145
4.2.4 Analisis Desain <i>Bag Charm</i>	147
4.2.5 Analisis Desain Stiker	148
4.2.6 Anggaran	148
BAB V PENUTUP	150
5.1 Simpulan	150
5.2 Saran	151
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xxi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	45
Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner Siswa SMA	56
Tabel 3.2 Pertanyaan Kuesioner <i>Alpha Test</i>	59
Tabel 4.1 Kuesioner Bagian Profil Responden.....	70
Tabel 4.2 Kuesioner Bagian Pengetahuan Siswa.....	71
Tabel 4.3 Kuesioner Bagian Penggunaan Media	72
Tabel 4.4 Analisa <i>SWOT</i> pada <i>Website</i> rencanamu.id	74
Tabel 4.5 Analisa <i>SWOT</i> pada <i>Website</i> Marikulia.com	76
Tabel 4.6 <i>Alpha Test</i> Profil	115
Tabel 4.7 <i>Alpha Test</i> Visual	116
Tabel 4.8 <i>Alpha Test</i> Interaktivitas	117
Tabel 4.9 <i>Alpha Test</i> Konten.....	118
Tabel 4.10 <i>Alpha Test</i> Kritik dan Saran	118
Tabel 4.11 Anggaran Biaya.....	149



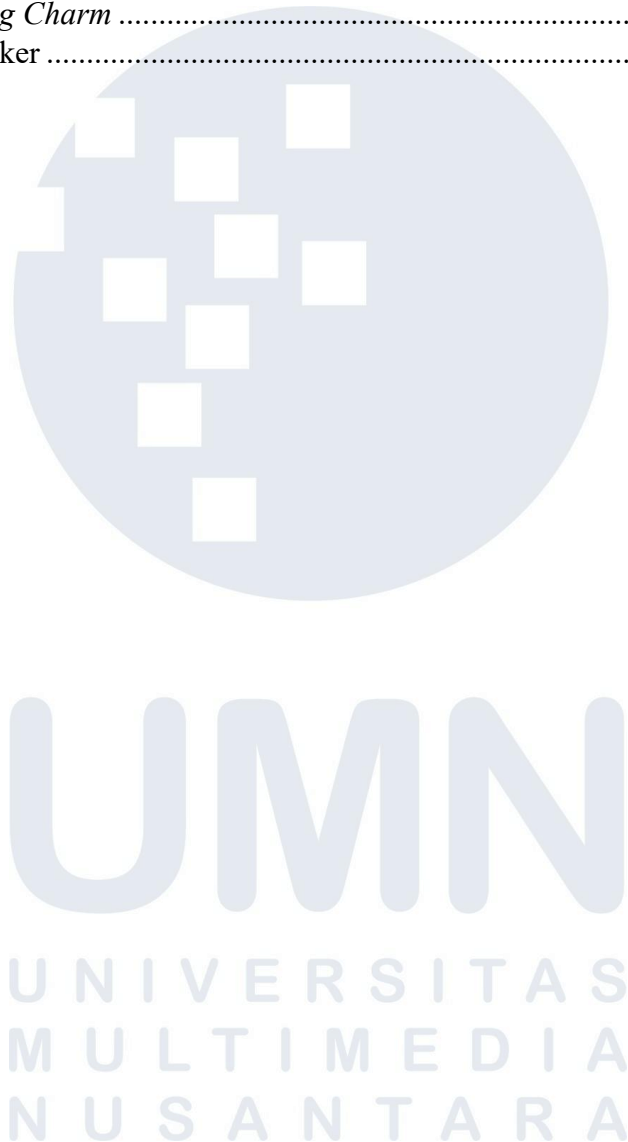
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Cetak	6
Gambar 2.2 Media <i>Digital</i>	7
Gambar 2.3 <i>Smartphone</i>	8
Gambar 2.4 Komputer.....	8
Gambar 2.5 <i>Laptop</i>	9
Gambar 2.6 <i>Website</i>	10
Gambar 2.7 <i>Wireframe</i>	11
Gambar 2.8 <i>Low Fidelity</i>	12
Gambar 2.9 <i>High Fidelity</i>	13
Gambar 2.10 <i>User Persona</i>	14
Gambar 2.11 <i>Empathy Map</i>	15
Gambar 2.12 <i>Information Architecture</i>	16
Gambar 2.13 <i>Emotional Design</i> Don Norman.....	17
Gambar 2.14 <i>Hue</i> pada Warna	23
Gambar 2.15 <i>Value</i> pada Warna	23
Gambar 2.16 <i>Saturation</i> pada Warna.....	24
Gambar 2.17 Warna <i>Monochromatic</i>	25
Gambar 2.18 Warna <i>Analogous</i>	25
Gambar 2.19 <i>UI Analogous</i>	26
Gambar 2.20 Warna <i>Complementary</i>	26
Gambar 2.21 Warna <i>Split Complementary</i>	27
Gambar 2.22 Warna <i>Triadic</i>	27
Gambar 2.23 Warna <i>Tetradic</i>	28
Gambar 2.24 <i>Psychology of Color</i>	29
Gambar 2.25 Warna Primer dalam <i>Website</i>	30
Gambar 2.26 Warna Sekunder dalam <i>Website</i>	30
Gambar 2.27 Warna Tersier pada <i>Website</i>	31
Gambar 2.28 Warna Latar pada <i>Website</i>	32
Gambar 2.29 Warna Teks pada <i>Website</i>	32
Gambar 2.30 Warna <i>Link</i> pada <i>Website</i>	33
Gambar 2.31 Warna <i>Error</i> pada <i>Website</i>	33
Gambar 2.32 Warna Berhasil pada <i>Website</i>	34
Gambar 2.33 <i>Typography Serif</i>	35
Gambar 2.34 <i>Typography Sans Serif</i>	35
Gambar 2.35 <i>Typography Script</i>	36
Gambar 2.36 <i>Typography Decorative</i>	36
Gambar 2.37 Fotografi pada <i>UI</i>	37
Gambar 2.38 Ilustrasi pada <i>UI</i>	38
Gambar 2.39 Ikon pada <i>UI</i>	39
Gambar 2.40 <i>Margin</i>	40

Gambar 2.41 Kolom.....	41
Gambar 2.42 Baris	41
Gambar 2.43 <i>Flowlines</i>	42
Gambar 2.44 Modul	42
Gambar 2.45 Zona Spasial	43
Gambar 3.1 Tahapan <i>Design Thinking</i>	51
Gambar 4.1 Warna Aksent	31
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara Guru Bimbingan Konseling	64
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara Art Director	66
Gambar 4.4 Dokumentasi <i>FGD</i> dengan Orang Tua Siswa SMA	68
Gambar 4.5 Tampilan <i>Website</i> Rencanamu.id	74
Gambar 4.6 Tampilan <i>Website</i> Marikulia.com	76
Gambar 4.7 Tampilan <i>Website</i> Nikheimlicher.com	78
Gambar 4.8 Tampilan <i>Website</i> Notion.com	78
Gambar 4.9 Tampilan <i>Website</i> Headspace.com	79
Gambar 4.10 <i>User Persona</i>	80
Gambar 4.11 <i>User Journey</i>	81
Gambar 4.12 <i>Mindmap</i>	82
Gambar 4.13 <i>Moodboard</i>	85
Gambar 4.14 <i>Color Palette</i>	86
Gambar 4.15 <i>Typeface</i>	86
Gambar 4.16 Referensi Ikon	87
Gambar 4.17 Sketsa Ikon	87
Gambar 4.18 <i>Grid</i> Ikon	88
Gambar 4.19 Finalisasi Ikon	88
Gambar 4.20 Referensi Karakter.....	89
Gambar 4.21 Sketsa Karakter	90
Gambar 4.22 <i>Grid</i> Perancangan Karakter.....	90
Gambar 4.23 Karakter Sebelum.....	91
Gambar 4.24 Karakter Final.....	91
Gambar 4.25 Alternatif Nama.....	92
Gambar 4.26 Referensi Logo	93
Gambar 4.27 Alternatif Sketsa Logo	93
Gambar 4.28 Vektor Logo	94
Gambar 4.29 <i>Word Mark</i>	94
Gambar 4.30 Logo Final	94
Gambar 4.31 Referensi <i>Flyer</i>	95
Gambar 4.32 Sketsa <i>Flyer</i>	96
Gambar 4.33 <i>Grid Flyer</i>	96
Gambar 4.34 <i>Flyer</i> Sebelum	97
Gambar 4.35 <i>Flyer</i> Finalisasi.....	98
Gambar 4.36 Referensi <i>Bag Charm</i>	99
Gambar 4.37 Sketsa Karakter <i>Merchandise</i>	99

Gambar 4.38 Sketsa Karakter Final <i>Merchandise</i>	100
Gambar 4.39 Tahap Perancangan <i>Grid</i> Karakter	100
Gambar 4.40 Karakter <i>Merchandise</i>	100
Gambar 4.41 <i>Mockup</i> Perancangan <i>Bag Charm</i>	101
Gambar 4.42 Referensi Perancangan Stiker.....	102
Gambar 4.43 Sketsa Karakter Stiker.....	102
Gambar 4.44 Tahap Perancangan <i>Grid</i> Stiker	103
Gambar 4.45 Karakter Stiker	103
Gambar 4.46 <i>Mockup</i> Perancangan Stiker	104
Gambar 4.47 <i>Information Architecture</i>	104
Gambar 4.48 <i>Flowchart</i>	105
Gambar 4.49 <i>Wireframe</i>	106
Gambar 4.50 <i>Low Fidelity</i>	106
Gambar 4.51 <i>Grid</i> Pada <i>Website</i>	107
Gambar 4.52 Bagian Beranda	108
Gambar 4.53 Bagian Tes Minat Bakat.....	108
Gambar 4.54 Bagian Tes Buta Warna.....	109
Gambar 4.55 Bagian Jurusan	110
Gambar 4.56 Bagian Pekerjaan.....	110
Gambar 4.57 Bagian Kampus	111
Gambar 4.58 Bagian Daftar dan <i>Login</i>	111
Gambar 4.59 Bagian Konsultasi Psikolog	112
Gambar 4.60 Bagian Proses Transaksi.....	113
Gambar 4.61 Bagian Pelengkap.....	113
Gambar 4.62 Wawancara Pertama <i>Beta Test</i>	121
Gambar 4.63 Wawancara Kedua <i>Beta Test</i>	122
Gambar 4.64 Wawancara Ketiga <i>Beta Test</i>	123
Gambar 4.65 Halaman Beranda Atas.....	126
Gambar 4.66 Halaman Beranda Bawah.....	127
Gambar 4.67 Halaman Tes Minat Bakat.....	128
Gambar 4.68 Halaman Pertanyaan Tes.....	129
Gambar 4.69 Halaman Hasil Tes	130
Gambar 4.70 Halaman Utama Hasil Tes.....	131
Gambar 4.71 Halaman Tes Buta Warna	132
Gambar 4.72 <i>Pop Up</i> Tes Buta Warna.....	132
Gambar 4.73 Halaman Utama Hasil Tes Buta Warna	133
Gambar 4.74 Halaman <i>List</i> Jurusan	134
Gambar 4.75 Halaman Informasi Jurusan.....	135
Gambar 4.76 Halaman <i>List</i> Pekerjaan.....	136
Gambar 4.77 Halaman <i>List</i> Kampus	137
Gambar 4.78 Halaman <i>List</i> Psikolog	138
Gambar 4.79 Halaman Konsultasi Psikolog	138
Gambar 4.80 Halaman Pemesanan	139

Gambar 4.81 Halaman Pembayaran.....	141
Gambar 4.82 Halaman Profil	142
Gambar 4.83 Halaman <i>Login</i> dan Daftar	142
Gambar 4.84 Halaman Tentang Kami	143
Gambar 4.85 Halaman <i>FAQ</i>	145
Gambar 4.86 <i>Flyer Digital</i>	146
Gambar 4.87 <i>Flyer Mockup</i>	146
Gambar 4.88 <i>Bag Charm</i>	147
Gambar 4.89 Stiker	148



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxi
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxiii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxviii
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxvii
Lampiran Hasil Kuesioner	xxxviii
Lampiran Transkrip Wawancara dan FGD	xl
Lampiran Dokumentasi.....	xlvi

