

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI PEMBUATAN
KONTEN YANG BERKELANJUTAN UNTUK
CONTENT CREATOR PEMULA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Brillian Dany Aras Zani

00000060965

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

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI PEMBUATAN
KONTEN YANG BERKELANJUTAN UNTUK
CONTENT CREATOR PEMULA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Brilliant Dany Aras Zani

00000060965

**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 : Brillian Dany Aras Zani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060965
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI PEMBUATAN KONTEN
YANG BERKELANJUTAN UNTUK *CONTENT CREATOR* PEMULA**

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, 26 Juni 2025



(Brillian Dany Aras Zani)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI PEMBUATAN KONTEN
YANG BERKELANJUTAN UNTUK *CONTENT CREATOR* PEMULA**

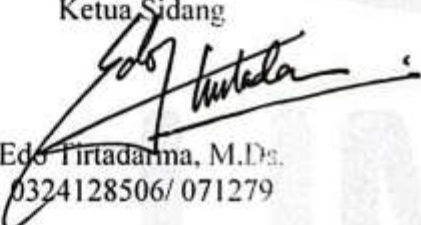
Oleh

Nama Lengkap : Brillian Dany Aras Zani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060965
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

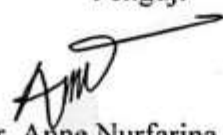
Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

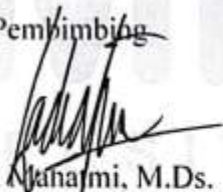
Ketua Sidang


Edo Firtadharma, M.Ds.
0324128506/ 071279

Penguji


Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/ 069425

Pembimbing


Nadia Waharumi, M.Ds.
0416038705/ 039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Brillian Dany Aras Zani

Nomor Induk Mahasiswa : 00000060965

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : D3/ S1/ S2

Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE***

MENGENAI PEMBUATAN KONTEN YANG BERKELANJUTAN UNTUK *CONTENT* CREATOR PEMULA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia

- ☒ 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, 4 Juni 2025



(Brillian Dany Aras Zani)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Mobile Website* mengenai Pembuatan Konten yang Berkelanjutan untuk *Content Creator* Pemula” yang menjadi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).

Atas berhasilnya penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini, maka penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan selama proses berlangsung. Penulis 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. Nadia Mahatmi, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Muhammad Irfan Ilyas, S.E., selaku Narasumber yang telah memberikan edukasi dan pengetahuan pada bidang *content creator*.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman-teman yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses perancangan penelitian.

Penulis berharap dengan dilakukannya karya ilmiah ini semoga bisa bermanfaat dan memberi banyak ilmu seputar bidang *content creator*.

Tangerang, 4 Juni 2025



(Brilliant Dany Aras Zani)

**PERANCANGAN *MOBILE WEBSITE* MENGENAI PEMBUATAN
KONTEN YANG BERKELANJUTAN UNTUK
CONTENT CREATOR PEMULA**

(Brilliant Dany Aras Zani)

ABSTRAK

Content creator adalah profesi yang saat ini banyak digemari masyarakat yang ada karena penggunaan media sosial di kalangan anak muda dan di dukung oleh banyaknya beragam jenis kreator yang sedang naik daun. Namun, tidak semua pemula yang mencoba bidang ini tidak mengerti cara membuat suatu konten yang baik mulai dari isi konten, penyampaian hingga sesi produksi sehingga tidak bertahan lama dalam bidang ini. Dalam proses perancangan ini, penulis akan melakukan research tentang bagaimana cara berkelanjutan dalam bidang *content creator* dan hal yang harus diperhatikan dalam menunjang karir di bidang ini. Penulis menggunakan metode perancangan *design thinking* dalam proses merancang tugas akhir ini. Karena tidak adanya panduan yang lengkap dalam menjalankan profesi ini, penulis akan menghasilkan sebuah platform yang berisi panduan untuk menjadi *content creator* yang berkelanjutan mulai dari tahap awal membuat konsep sebuah konten hingga akhir tentang bagaimana menaikkan dan mempertahankan popularitas dalam dunia *content creation*. Kesimpulan dari penelitian ini ialah fenomena mengenai profesi *content creator* yang sedang naik daun namun kurangnya panduan yang lengkap tentang bagaimana cara berkelanjutan dalam jangka waktu yang lama di bidang ini.

Kata kunci: Website, *Content Creator*, Berkelanjutan

**MOBILE WEBSITE DESIGN REGARDING SUSTAINABLE
CONTENT CREATION FOR BEGINNING
CONTENT CREATORS**

(Brilliant Dany Aras Zani)

ABSTRACT (English)

Content creator is a profession that is currently popular with the community because of the use of social media among young people and is supported by many types of creators who are on the rise. However, not all beginners who try this field do not understand how to create good content starting from the content, delivery to the production session so that they do not last long in this field. In this design process, the author will conduct research on how to be sustainable in the field of content creators and things to consider in supporting a career in this field. The author uses the design thinking design method in the process of designing this final assignment. Due to the lack of complete guidance in carrying out this profession, the author will produce a platform that contains a guide to becoming a sustainable content creator from the initial stage of creating a content concept to the end of how to increase and maintain popularity in the world of content creation. The conclusion of this study is the phenomenon of the profession of content creators who are on the rise but lack complete guidance on how to be sustainable in the long term in this field.

Keywords: *website, content creator, sustainable*

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	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 Website	5
2.1.1 UI/UX	5
2.1.2 Desain <i>Website</i>	10
2.1.3 Struktur/Anatomi Website.....	22
2.2 <i>Content Creator</i>	23
2.2.1 Platform Konten.....	24
2.2.2 Dampak menjadi Content Creator.....	25
2.2.3 Membuat Video	25
2.2.5 Jenis Konten	27
2.2.6 Ide Konten	28
2.3 Penelitian yang paling relevan	29
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	32
3.1 Subjek Perancangan	32

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	33
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	34
3.3.1 Wawancara	35
3.3.2 Kuesioner	36
3.3.3 Studi Referensi	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	40
4.1 Hasil Perancangan	40
4.1.1 <i>Emphatize</i>	40
4.1.2 Define.....	57
4.1.3 Ideate	59
4.1.4 Prototype.....	71
4.1.5 Test	87
4.2 Pembahasan Perancangan	89
4.2.1 Analisis <i>Mobile Website</i>	90
4.2.2 Analisis Media Sekunder.....	100
4.2.4 Anggaran.....	104
BAB V PENUTUP.....	105
5.1 Simpulan	105
5.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN.....	xvii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang paling relevan	29
Tabel 4.1 Skala Likert Linear.....	45
Tabel 4.2 SWOT Tempo Institute.....	52
Tabel 4.3 SWOT Duolingo	53
Tabel 4.4 SWOT Duolingo	56
Tabel 4.5 Tabel <i>Alpha Test</i> Konten.....	73
Tabel 4.6 Tabel <i>Alpha Test</i> Visual.....	74
Tabel 4.7 Tabel <i>Alpha Test</i> Interaktifitas.....	75
Tabel 4.8 Anggaran.....	104



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen <i>Screen</i>	6
Gambar 2. 2 Elemen <i>Layout</i> dan <i>Grid</i>	6
Gambar 2. 3 Elemen <i>Icon</i> Gojek App	7
Gambar 2. 4 Elemen <i>Button</i>	7
Gambar 2. 5 Elemen <i>Cards</i>	8
Gambar 2. 6 Elemen <i>Forms</i>	8
Gambar 2. 7 Elemen <i>Modal</i> dan <i>Popups</i>	9
Gambar 2. 8 Elemen <i>Navigation</i>	9
Gambar 2.9 Garis <i>Website</i>	11
Gambar 2.10 Bentuk <i>Website</i>	11
Gambar 2.11 <i>Figure/Ground Website</i>	12
Gambar 2.12 Warna <i>Website</i>	12
Gambar 2.13 <i>Color Wheels</i>	13
Gambar 2.14 Warna Berdasarkan Keharmonisan	15
Gambar 2.15 <i>Grid Website</i>	15
Gambar 2.16 <i>Single Column Grid</i>	16
Gambar 2.17 <i>Multi Column Grid</i>	17
Gambar 2.18 <i>Modular Grid</i>	17
Gambar 2. 19 Tipografi <i>Website</i>	18
Gambar 2.20 Font Serif <i>Website</i>	18
Gambar 2.21 Font Sans Serif <i>Website</i>	19
Gambar 2.22 Contoh <i>Motion Design</i>	20
Gambar 2.23 Anatomi <i>Website</i>	22
Gambar 2.24 <i>Content Creator</i>	24
Gambar 2. 25 Platform <i>Content Creator</i>	24
Gambar 2.26 <i>Copywriting</i>	26
Gambar 2.27 Thumbnail Konten.....	27
Gambar 2.28 Konten <i>Post</i>	28
Gambar 2.29 Konten <i>Reels</i>	28
Gambar 4.1 Wawancara dengan Muhammad Ipang.....	42
Gambar 4.2 Hasil Kuesioner Domisili	43
Gambar 4.3 Hasil Kuesioner Genre Favorit.....	43
Gambar 4.4 Hasil Kuesioner Alasan Milih Genre	44
Gambar 4.5 Hasil Kuesioner Jenis Konten	44
Gambar 4.6 Hasil Kuesioner Melihat Konten per Hari.....	45
Gambar 4.7 Hasil Kuesioner Familiaritas Kata Kerja	46
Gambar 4.8 Hasil Kuesioner Opini Fenomena	47
Gambar 4.9 Hasil Kuesioner Opini Kenaikan Content Creator.....	47
Gambar 4.10 Hasil Kuesioner Ketertarikan pada profesi	48
Gambar 4.11 Hasil Kuesioner Skill dan Pengalaman	48

Gambar 4.12 Hasil Kuesioner Keinginan dalam Mempelajari	49
Gambar 4.13 Hasil Kuesioner Preferensi Harga	49
Gambar 4.14 Beranda <i>Website</i> Tempo Institute	50
Gambar 4.15 Isi <i>Website</i> Tempo Institute	51
Gambar 4.16 Beranda <i>Website</i> Ruangguru	52
Gambar 4.17 Isi <i>Website</i> Ruangguru	53
Gambar 4.18 Beranda <i>Website</i> Duolingo	55
Gambar 4.19 Isi <i>Website</i> Duolingo	56
Gambar 4.20 <i>User Persona</i>	57
Gambar 4.21 <i>User Journey</i>	58
Gambar 4.22 <i>Mind map</i>	59
Gambar 4.23 Alternatif <i>Big Idea</i>	60
Gambar 4.24 <i>Sitemap</i>	61
Gambar 4.25 <i>Flowchart Login</i>	62
Gambar 4.26 <i>Flowchart Class Selection</i>	63
Gambar 4.27 <i>Flowchart Community</i>	63
Gambar 4.28 Sketsa <i>Interface</i>	64
Gambar 4.29 <i>Moodboard</i>	65
Gambar 4.30 <i>Low Fidelity</i>	66
Gambar 4.31 Referensi Ikon	67
Gambar 4.32 Sketsa Ikon	67
Gambar 4.33 Hasil Ikon	68
Gambar 4.34 Sketsa Visual	68
Gambar 4.35 Hasil Visual Rumah	69
Gambar 4.36 Keyvisual	70
Gambar 4.37 Hasil Logo	70
Gambar 4.38 <i>High Fidelity</i>	71
Gambar 4.39 <i>High Fidelity 2</i>	72
Gambar 4.40 <i>Prototype Day</i>	73
Gambar 4.41 Hasil Revisi Visual Rumah	76
Gambar 4.42 Hasil Rumah Sebelum Revisi	77
Gambar 4.43 Hasil Penambahan Visual	77
Gambar 4.44 Hasil Perbaikan <i>Homepage</i>	78
Gambar 4.45 Hasil Perbaikan <i>Study Room</i>	78
Gambar 4.46 Hasil Perbaikan Sistem Bayar	79
Gambar 4.47 Hasil Penambahan Fitur Seminar	79
Gambar 4.48 Hasil Penambahan Fitur <i>Leaderboard</i>	80
Gambar 4.49 Hasil Penambahan Fitur Profil	81
Gambar 4.50 Hasil Perbaikan Fitur lainnya	81
Gambar 4.51 Sketsa <i>Interface Website Dekstop</i>	82
Gambar 4.52 <i>High Fidelity Website Dekstop</i>	83
Gambar 4.53 <i>Grid Website Dekstop</i>	83
Gambar 4.54 Media Sekunder Dekstop	84

Gambar 4.55 Media Sekunder Instagram <i>Post</i>	85
Gambar 4.56 Media Sekunder Instagram <i>Ads</i>	85
Gambar 4.57 Media Sekunder Tumbler.....	86
Gambar 4.58 Media Sekunder Lanyard	86
Gambar 4.59 Proses FGD <i>Beta Test</i>	87
Gambar 4.60 Proses FGD <i>Beta Test</i>	88
Gambar 4.61 Analisa <i>Homepage 1</i>	90
Gambar 4.62 Analisa <i>Homepage 2</i>	91
Gambar 4.63 Analisa <i>Login Page</i>	92
Gambar 4.64 Analisis <i>Study Room 1</i>	93
Gambar 4.65 Analisis <i>Study Room 2</i>	94
Gambar 4.66 Analisis <i>Community Room</i>	95
Gambar 4.67 Analisis <i>Inspiration Room</i>	96
Gambar 4.68 Analisis Sistem Pembayaran	97
Gambar 4.69 Analisis Halaman Profil	98
Gambar 4.70 Analisa Halaman <i>Leaderboard</i>	99
Gambar 4.71 Analisis Halaman Seminar	100
Gambar 4.72 Analisis <i>Website Dekstop</i>	101
Gambar 4.73 Analisis Instagram <i>Post</i>	101
Gambar 4.74 Analisis Instagram <i>Ads</i>	102
Gambar 4.75 Analisis Lanyard	103
Gambar 4.76 Analisis Tumbler.....	103



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	i
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	ii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	iii
Lampiran <i>Consent Form</i>	iv
Lampiran Transkrip Wawancara.....	v
Lampiran Hasil <i>Alpha Test</i>	vi
Lampiran Transkrip <i>Beta Test</i>	vii

