

PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG ILMU DASAR

BERMAIN OLAHRAGA BILIAR



LAPORAN TUGAS AKHIR

Matthew Tankiriwang

00000063220

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

PERANCANGAN WEBSITE TENTANG ILMU DASAR

BERMAIN OLAHRAGA BILIAR



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Matthew Tankiriwang

00000063220

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Matthew Tankiriwang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063220
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG ILMU DASAR BERMAIN OLAHRAGA BILIAR

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, 6 Maret 2025



Matthew Tankiriwang

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Matthew Tankiriwang
NIM : 00000063220
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan website tentang ilmu dasar bermain olahraga biliar

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 10 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Matthew Tankiriwang)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG ILMU DASAR BERMAIN BILIAR

Oleh

Nama Lengkap : Matthew Tankiriwang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063220
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

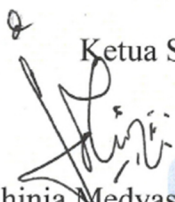
Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026

Pukul 13.00 s.d. 13.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
031909820/ 068502

Penguji


Dr. Ratna Cahaya, S.Sos., M.Ds.
0324087506/ 023899

Pembimbing


Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

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 : Matthew Tankiriwang
Nomor Induk Mahasiswa : 00000063220
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG
ILMU DASAR BERMAIN OLAHRAGA
BILIAR**

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 Maret 2025



Matthew Tankiriwang

* 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 syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul **“Perancangan *Website* Tentang Ilmu Dasar Bermain Olahraga Biliar”** dengan baik dan tepat waktu.

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. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Narasumber yang sudah berpartisipasi dalam penelitian saya.
7. Semua responden kuisioner yang sudah menjawab dengan jujur.

Dengan selesainya perancangan ini, penulis mengetahui bahwa masih banyak kekurangan penulisan dan keterbatasan lainnya. Oleh karena itu, penulis ingin memohon maaf dan menerima saran dan kritik. Sebagai penutup kata, penulis berharap tugas akhir ini dapat menjadi sesuatu hal yang positif bagi Desain Komunikasi Visual dan Biliar Indonesia

Tangerang, 19 Maret 2025



Matthew Tankirwang

PERANCANGAN *WEBSITE* TENTANG ILMU DASAR

BERMAIN OLAHRAGA BILIAR

(Matthew Tankiriwang)

ABSTRAK

Olahraga biliar semakin populer di Indonesia, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Selain sebagai hiburan, biliar juga berkembang menjadi cabang olahraga profesional yang dipertandingkan dalam berbagai kompetisi. Namun, banyak pemula mengalami kesulitan dalam mempelajari teknik dasar dan strategi bermain biliar secara efektif. Kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami menjadi salah satu kendala utama dalam proses belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media interaktif yang menyajikan tips dan trik bermain biliar secara edukatif dan menarik. Menggunakan metode *Design Thinking*, perancangan ini melalui lima tahapan utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Proses ini diawali dengan memahami kebutuhan dan kesulitan pemain pemula, merumuskan permasalahan utama, mengembangkan ide-ide kreatif untuk solusi, membuat prototipe media interaktif, serta melakukan uji coba guna mendapatkan umpan balik dari pengguna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media interaktif berupa aplikasi atau situs web yang menyediakan materi edukasi tentang teknik dasar biliar, strategi bermain, serta etika permainan.

Kata kunci: Biliar, Teknik Dasar, Situs Web



PERANCANGAN WEBSITE TENTANG ILMU DASAR

BERMAIN OLAHRAGA BILIAR

(Matthew Tankiriwang)

ABSTRACT (English)

Billiards is becoming increasingly popular in Indonesia, especially among teenagers and young adults. Besides being a form of entertainment, billiards has also developed into a professional sport, competed in various tournaments. However, many beginners struggle to learn the basic techniques and strategies of playing billiards effectively. The lack of interactive and easily understandable learning media is one of the main obstacles in their learning process. This study aims to design an interactive media that presents tips and tricks for playing billiards in an educational and engaging way. Using the Design Thinking method, this design process follows five key stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The process begins with understanding the needs and difficulties of beginner players, identifying the main problems, developing creative ideas for solutions, creating a prototype of the interactive media, and conducting user testing to gather feedback. The results of this study are expected to produce an interactive media in the form of an application or website that provides educational content on basic billiards techniques, playing strategies, and game etiquette.

Keywords: *Billiards, Basic Techniques, Website*



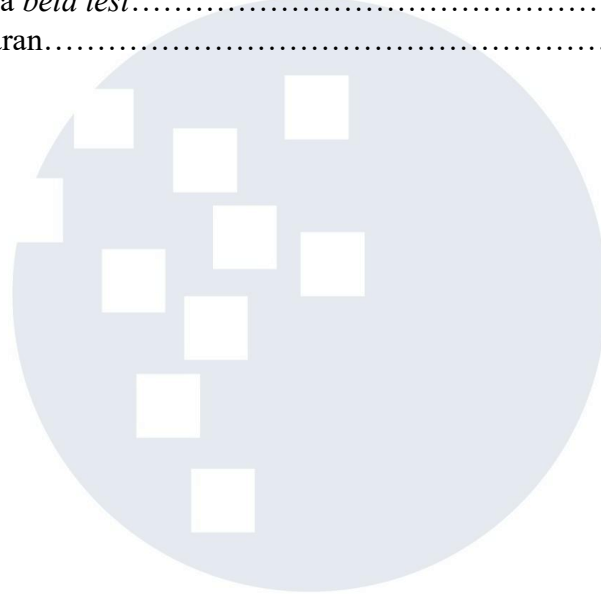
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT (English)</i>	iv
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain	5
2.1.3 <i>Web Typography</i>	7
2.1.4 Prinsip Desain	9
2.1.5 Warna	10
2.2 Media Informasi	10
2.2.1 Tujuan Media Informasi	11
2.3 Website	12
2.3.1 Anatomi Desain <i>Website</i>	12
2.4 Biliar	16
2.4.1 Jenis Permainan Billiar	17
2.5 Penelitian yang Relevan	18
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	21

3.1 Subjek Perancangan	21
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	22
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	24
3.3.1 Wawancara	25
3.3.2 Kuesioner	28
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	29
3.3.4 Observasi	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	31
4.1 Hasil Perancangan	31
4.1.1 <i>Empathize</i>	31
4.1.2 <i>Define</i>	54
4.1.3 <i>Ideate</i>	56
4.1.4 <i>Prototype</i>	65
4.1.5 Test	71
4.1.6 Kesimpulan Perancangan	78
4.2 Pembahasan Perancangan	79
4.2.1 Analisa <i>beta test</i>	79
4.2.2 Analisa media primer	80
4.2.3 Analisa media sekunder	85
4.2.4 Anggaran	87
BAB V PENUTUP	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan.....	18
Tabel 4.1 SWOT Analisis PKF <i>Handbook</i>	50
Tabel 4.2 SWOT Analisis <i>Basic Snooker</i>	51
Tabel 4.3 SWOT Analisis Sharivari.net.....	53
Tabel 4.4 SWOT Analisis Carabao Billiards.....	54
Tabel 4.5 Analisa <i>beta test</i>	81
Tabel 4.6 Anggaran.....	89



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

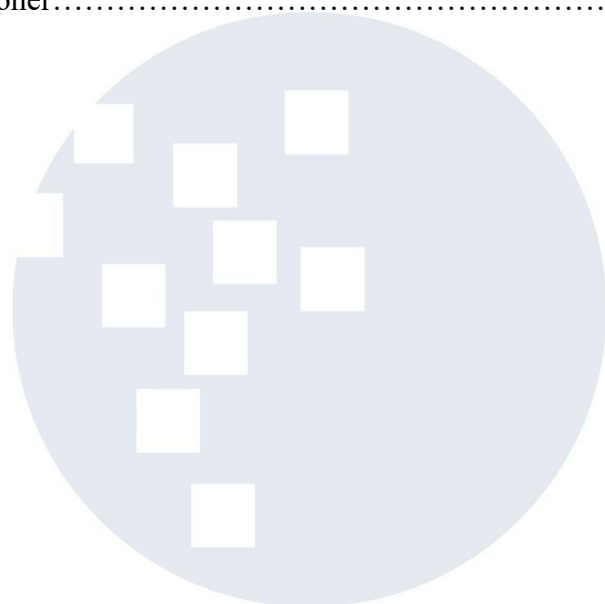
Gambar 2.1 Konsep Tipografi.....	5
Gambar 2.2 Klasifikasi Umum Huruf	5
Gambar 2.3 Pekan Literasi Informasi	7
Gambar 2.4 <i>Readability and Legibility</i>	7
Gambar 2.5 Hierarki Tipografi	10
Gambar 2.6 <i>Combination of Colors</i>	11
Gambar 2.7 <i>Illustration of Social Media</i>	13
Gambar 2.8 Contoh Tampilan <i>Website</i>	15
Gambar 4.1 Foto Bersama Erwin Zu	32
Gambar 4.2 Foto Bersama Steven Suki	33
Gambar 4.3 Foto Bersama Nicholas Tusa.....	34
Gambar 4.4 <i>Graph</i> pertanyaan pertama	36
Gambar 4.5 <i>Graph</i> pertanyaan kedua	37
Gambar 4.6 <i>Graph</i> pertanyaan ketiga	38
Gambar 4.7 <i>Graph</i> pertanyaan keempat	38
Gambar 4.8 <i>Graph</i> pertanyaan kelima	39
Gambar 4.9 <i>Graph</i> pertanyaan keenam	40
Gambar 4.10 <i>Graph</i> pertanyaan ketujuh.....	41
Gambar 4.11 <i>Graph</i> pertanyaan kedelapan.....	41
Gambar 4.12 Foto Peserta FGD.....	42
Gambar 4.13 Foto Suasana Legacy Billiards BSD	44
Gambar 4.14 Foto Suasana Gardu Billiard Bintaro	45
Gambar 4.15 Tampilan <i>Home Sharivari.net</i>	46
Gambar 4.16 Tampilan <i>Home Carabao Billiards</i>	47
Gambar 4.17 <i>User Persona</i>	56
Gambar 4.18 <i>Mindmap</i>	60
Gambar 4.19 <i>Big Idea</i>	61
Gambar 4.20 <i>Moodboard</i>	63
Gambar 4.21 Tipografi yang digunakan.....	64
Gambar 4.22 <i>Color Palette</i>	65
Gambar 4.23 <i>Information Architecture</i>	66
Gambar 4.24 <i>Layout dan grid</i>	67
Gambar 4.25 <i>Low Fidelity</i>	68
Gambar 4.26 Logo <i>website</i>	69
Gambar 4.27 Sketsa dan finalisasi ikon.....	70
Gambar 4.28 Desain tombol.....	70
Gambar 4.29 Referensi foto bermain biliar.....	71
Gambar 4.30 Hasil foto bermain biliar.....	71
Gambar 4.31 <i>High fidelity website</i>	72
Gambar 4.32 <i>Wireframing website</i>	73
Gambar 4.33 Hasil <i>alpha test</i> pertanyaan 1.....	74

Gambar 4.34 Hasil <i>alpha test</i> pertanyaan 2.....	74
Gambar 4.35 Hasil <i>alpha test</i> pertanyaan 3.....	75
Gambar 4.36 Hasil <i>alpha test</i> pertanyaan 4.....	75
Gambar 4.37 Hasil <i>alpha test</i> pertanyaan 5.....	76
Gambar 4.38 Hasil <i>alpha test</i> pertanyaan 6.....	76
Gambar 4.39 Hasil <i>alpha test</i> pertanyaan 7.....	77
Gambar 4.40 Hasil <i>alpha test</i> pertanyaan 8.....	77
Gambar 4.41 Hasil <i>alpha test</i> pertanyaan 9.....	78
Gambar 4.42 Hasil <i>feedback alpha test</i>	78
Gambar 4.43 Halaman materi setelah revisi.....	79
Gambar 4.44 Halaman tipe pukulan dan <i>bridge</i> setelah revisi.....	79
Gambar 4.45 Analisa desain <i>website</i>	83
Gambar 4.46 Analisa <i>grid</i> dan <i>layout</i>	84
Gambar 4.47 Analisa tipografi.....	85
Gambar 4.48 <i>Moodboard</i> referensi desain konten sosial media.....	87
Gambar 4.49 Hasil akhir desain konten media sosial.....	88
Gambar 4.50 <i>Merchandise</i>	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	93
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	94
Lampiran NDA.....	95
Lampiran Kuesioner.....	98



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA