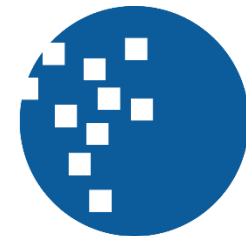


PERANCANGAN *WEBZINE* SEJARAH SUBKULTUR MUSIK

INDIE DI INDONESIA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Qoudry Abhizar Sidharta

00000070619

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

PERANCANGAN *WEBZINE* SEJARAH SUBKULTUR MUSIK

***INDIE* DI INDONESIA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Qoudry Abhizar Sidharta

00000070619

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 : Qoudry Abhizar Sidharta
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070619
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERANCANGAN *WEBZINE* SEJARAH SUBKULTUR MUSIK *INDIE* DI INDONESIA

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, Rabu, 24 September 2025



Qoudry Abhizar Sidharta

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Qoudry Abhizar Sidharta
NIM : 00000070619
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Laporan : **Perancangan *Webzine* Sejarah Subkultur Musik *Indie* Di Indonesia**

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, 5 Desember 2025



Yang Menyatakan,
Qoudry Abhizar Sidharta

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBZINE* SEJARAH SUBKULTUR MUSIC *INDIE* DI INDONESIA

Oleh

Nama Lengkap : Qoudry Abhizar Sidharta
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070619
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026

Pukul 10.30 s.d. 11.15 WIB dan dinyatakan

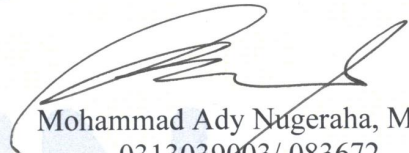
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

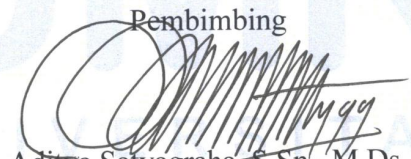
Ketua Sidang


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/ 023987

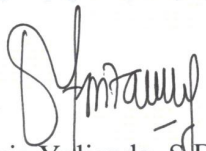
Penguji


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Qoudry Abhizar Sidharta
Nomor Induk Mahasiswa : 00000070619
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2 (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBZINE* SEJARAH
SUBKULTUR MUSIK *INDIE* DI INDONESIA

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, Rabu, 24 September 2025



Qoudry Abhizar Sidharta

* 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 kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya, atas terselesaikan tugas akhir berjudul “Perancangan *Webzine* Sejarah Subkultur Musik *Indie* Di Indonesia” saya ingin Mengucapkan terima kasih kepada:

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. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing 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. Alvin Yunanta, selaku musisi independen yang sudah bersedia diwawancara oleh penulis dan memberikan wawasan mengenai proses produksi dari musisi independen.
7. Anindana Abhinaya, selaku teman saya dan narasumber wawancara penikmat musik *indie* yang sudah bersedia diwawancara untuk memberikan perspektifnya untuk pola konsumsi musik independen.
8. Helvi Sjarifuddin, selaku pemilik label independen, Fast Forward Records yang sudah bersedia diwawancara oleh penulis dan memberikan wawasan mengenai proses distribusi mengenai label musik independen.
9. Argia Adhidhanendra, selaku pemilik Noisewhore yang sudah bersedia diwawancara oleh penulis dan memberikan wawasan yang relevan mengenai proses pembuatan acara musik independen.
10. Muhammad Arbhirizky, selaku *content manager* dan penulis dari Alunan Nusantara yang sudah bersedia diwawancara oleh penulis dan memberikan

informasi dan wawasan yang relevan untuk hasil akhir output yang lebih berkualitas.

11. Teman-teman penulis yang memberikan dukungan dan motivasi untuk proses pengerjaan tugas akhir penulis.
12. Pihak lain yang membantu dalam proses pengerjaan tugas akhir penulis.

Dengan ini, penulis berharap karya ilmiah ini dapat memberikan pengetahuan lebih bagi pembaca serta bisa menjadi referensi yang baik bagi penulisan tugas akhir selanjutnya.

Tangerang, Rabu, 24 September 2025



Qoudry Abhizar Sidharta



PERANCANGAN *WEBZINE* SEJARAH SUBKULTUR MUSIK

INDIE DI INDONESIA

Qoudry Abhizar Sidharta

ABSTRAK

Musik *indie* di Indonesia dalam dekade terakhir semakin populer berkat media sosial dan platform *streaming*, dimana dulu salah satu bentuk distribusi dan promosi adalah lewat *zine* yang merupakan media alternatif distribusi kini berevolusi menjadi *webzine*, dengan Generasi Z sebagai kelompok utama penikmat yang menjadikan musik ini bagian dari gaya hidup dan ekspresi diri. Kurangnya media dokumentasi visual yang terstruktur mengenai sejarah musik *indie* di Indonesia. Karena hal ini, Generasi Z lebih sering melihat subkultur musik *indie* sebagai sebuah tren estetika tanpa melihat dan memahami esensi dan akar budayanya. Dengan itu, sesuai dengan konteks sejarah, dibuat sebuah *webzine* mengenai sejarah subkultur musik *indie* di Indonesia yang dapat menampilkan dokumentasi jejak budaya untuk merepresentasikan subkultur musik *indie* di Indonesia dengan lebih terstruktur dengan juga menceritakan mengenai aktor-aktor sekitar skena tersebut. Perancangan ini menggunakan metodologi penelitian yang kualitatif berupa wawancara, *focus group discussion*, studi referensi, studi eksisting dan juga observasi. Selain itu, penggunaan teori *Design Thinking* juga diimplementasikan dimana perancangan dibagi menjadi lima tahap yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Testing*. Dengan menggunakan metode-metode ini, perancangan dapat sukses memperoleh hasil yang positif melalui proses *alpha* dan *beta test* yang menunjukkan efektifitas dari target audiens dan pengguna lainnya.

Kata kunci: *Webzine*, *Indie*, Musik

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING A WEBZINE ON THE HISTORY OF INDIE MUSIC SUBCULTURE IN INDONESIA

Qoudry Abhizar Sidharta

ABSTRACT (English)

Indie music in Indonesia has grown increasingly popular over the past decade, largely due to social media and streaming platforms. In the past, one of the main forms of distribution and promotion was through zines, which served as an alternative medium but have since evolved into digital webzines. Today, Generation Z is the primary audience, embracing indie music as part of their lifestyle and self-expression. However, there is still a lack of structured visual documentation regarding the history of indie music in Indonesia. As a result, Generation Z often perceives the indie music subculture merely as an aesthetic trend, without fully understanding its essence and cultural roots. Without proper documentation, the values and context of Indonesian indie music are at risk of being lost. In response to this issue, a webzine focusing on the history of Indonesian indie music subculture was designed to present cultural documentation in a more structured manner, while also highlighting the key actors within the scene. This project employs qualitative research methodologies, including interviews, focus group discussions, reference studies, existing studies, and observation. In addition, the Design Thinking framework was implemented, dividing the design process into five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. Through these methods, the design successfully achieved positive results during the alpha and beta testing phases, demonstrating its effectiveness for the target audience and other users.

Keywords: *Webzine, Indie, Music*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Musik <i>Indie</i>	5
2.1.1 Jenis Musik <i>Indie</i>	5
2.1.2 Nilai dan Estetika	7
2.2 Subkultur Musik	9
2.2.1 Subkultur <i>Emo</i>	9
2.2.2 Subkultur <i>Grunge</i>	9
2.2.3 Subkultur <i>Metal</i>	10
2.2.4 Subkultur <i>Hip Hop</i>	10
2.2.5 Subkultur <i>Indie</i>	10
2.3 Generasi Z.....	11
2.3.1 Karakteristik Generasi Z	11
2.4 <i>Webzine</i>	13

2.4.1 <i>Typography</i>	14
2.4.2 <i>Warna</i>	15
2.4.3 <i>Grid</i>	19
2.5 <i>Interactivity</i>	21
2.5.1 <i>User Interface</i>	21
2.5.2 <i>User Experience</i>	25
2.6 <i>Photography</i>	26
2.6.1 <i>Music Photography</i>	27
2.6.2 <i>Journalism Photography</i>	28
2.7 <i>Penelitian Yang Relevan</i>	29
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	32
3.1 <i>Subjek Perancangan</i>	32
3.2 <i>Metode dan Prosedur Perancangan</i>	33
3.3 <i>Teknik dan Prosedur Perancangan</i>	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	44
4.1 <i>Hasil Perancangan</i>	44
4.1.1 <i>Emphatize</i>	44
4.1.2 <i>Define</i>	70
4.1.3 <i>Ideate</i>	73
4.1.4 <i>Prototype</i>	91
4.1.5 <i>Testing</i>	100
4.2 <i>Analisis Perancangan</i>	108
4.2.1 <i>Analisis Beta Test</i>	108
4.2.2 <i>Pembahasan Perancangan</i>	112
4.3 <i>Anggaran</i>	121
BAB V PENUTUP	123
5.1 <i>Simpulan</i>	123
5.2 <i>Saran</i>	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	133

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Yang Relevan.....	29
Tabel 4.1 Tabel Hasil Wawancara Musisi	46
Tabel 4.2 Tabel Hasil Wawancara Penikmat	48
Tabel 4.3 Tabel Hasil Wawancara Pembuat <i>Webzine</i>	50
Tabel 4.4 Tabel Hasil Wawancara <i>EO</i>	52
Tabel 4.5 Tabel Hasil Wawancara <i>Label Owner</i>	54
Tabel 4.6 Tabel <i>SWOT Webzine Idioteq</i>	61
Tabel 4.7 Tabel <i>SWOT Webzine Gerilya Magazine</i>	63
Tabel 4.8 Tabel <i>SWOT Webzine Deathrockstar</i>	65
Tabel 4.9 Identifikasi Target Audiens Dari Perancangan	70
Tabel 4.10 Tabel <i>Creative Brief</i>	72
Tabel 4.11 Tabel Skala Likert.....	101
Tabel 4.12 Tabel Hasil Responden	101
Tabel 4.13 Tabel Hasil Anggaran	122



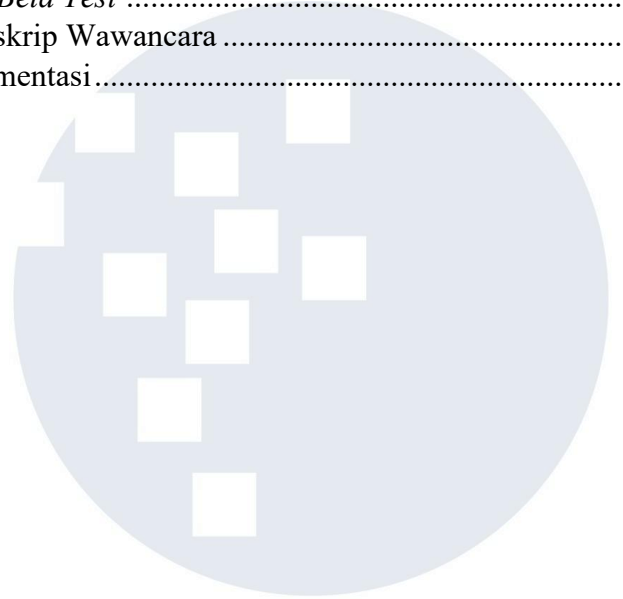
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Font Sans Serif</i>	15
Gambar 2.2 <i>Font Display</i>	15
Gambar 2.3 Psikologi Warna	17
Gambar 2.4 Skema Warna <i>Split-Complimentary</i>	18
Gambar 2.5 Skema Warna <i>Analogous</i>	19
Gambar 2.6 Tampilan Webzine Dazed Digital	19
Gambar 2.7 <i>Modular Grid</i>	20
Gambar 2.8 Penggunaan <i>Modular Grid</i>	21
Gambar 2.9 Tampilan Struktur <i>User Interface Website Musik</i>	22
Gambar 2.10 <i>Music Photography</i>	28
Gambar 2.11 <i>Journalism Photography</i>	29
Gambar 4.1 Wawancara dengan Alvin Yunanta	44
Gambar 4.2 Wawancara dengan Anindana Abhinaya	47
Gambar 4.3 Wawancara dengan Muhammad Arbhizky	49
Gambar 4.4 Wawancara dengan Argia Adhidhanendra	51
Gambar 4.5 Wawancara dengan Helvi Sjarifuddin	53
Gambar 4.6 <i>Focus Group Discussion</i>	55
Gambar 4.7 Lokasi Untuk <i>Gigs</i>	57
Gambar 4.8 Gambaran <i>Merchandise</i> sedang dijual	57
Gambar 4.9 Penampilan Musisi	58
Gambar 4.10 Gambaran Audiens	59
Gambar 4.11 Tampilan <i>Webzine</i> Idioteq	60
Gambar 4.12 Tampilan <i>Webzine</i> Gerilya Magazine	63
Gambar 4.13 Tampilan <i>Webzine</i> Deathrockstar	65
Gambar 4.14 Tampilan <i>Webzine</i> The Whiteboard Journal	67
Gambar 4.15 Tampilan <i>Webzine</i> Alunan Nusantara	68
Gambar 4.16 Tampilan <i>Webzine</i> Irama Nusantara	69
Gambar 4.17 <i>User Persona</i>	72
Gambar 4.18 Foto <i>Mindmap</i>	74
Gambar 4.19 <i>Moodboard</i> Huruf	76
Gambar 4.20 <i>Moodboard</i> Warna	77
Gambar 4.21 <i>Moodboard</i> Fotografi	78
Gambar 4.22 <i>Moodboard Layout Grid</i>	79
Gambar 4.23 <i>Information Architecture</i>	80
Gambar 4.24 <i>Flowchart</i>	81
Gambar 4.25 <i>User Flow</i>	81
Gambar 4.26 <i>Color Palette</i>	82
Gambar 4.27 <i>Font</i>	83
Gambar 4.28 <i>Font Edited</i>	84
Gambar 4.29 <i>Grid</i>	85
Gambar 4.30 Aset Foto	86

Gambar 4.31 Aset Tombol.....	86
Gambar 4.32 Aset Buku.....	87
Gambar 4.33 Alternatif <i>Key Visual</i>	88
Gambar 4.34 <i>Key Visual</i>	88
Gambar 4.35 Alternatif Nama.....	89
Gambar 4.36 Alternatif Logo.....	90
Gambar 4.37 Logo	91
Gambar 4.38 Logo Akhir	91
Gambar 4.39 <i>Low Fidelity</i>	92
Gambar 4.40 <i>High Fidelity</i>	93
Gambar 4.41 Halaman Sejarah	93
Gambar 4.42 <i>Digital Zines</i>	94
Gambar 4.43 Halaman <i>Music</i>	95
Gambar 4.44 <i>Microinteraction Vinyl</i>	96
Gambar 4.45 Halaman Media	97
Gambar 4.46 Interaktivitas Halaman Media	98
Gambar 4.47 Halaman Komunitas.....	99
Gambar 4.48 <i>Prototyping</i>	100
Gambar 4.49 Revisi <i>Landing Page</i>	104
Gambar 4.50 Revisi <i>Digital Zine</i>	105
Gambar 4.51 Revisi <i>Digital Zine</i>	105
Gambar 4.52 Revisi Page Sejarah.....	105
Gambar 4.53 Revisi <i>Microinteraction</i>	106
Gambar 4.54 Interaktivitas <i>Concerts Near You</i>	106
Gambar 4.55 Hasil <i>Beta Test</i>	109
Gambar 4.56 <i>Bug</i> Ditemukan.....	111
Gambar 4.57 Revisi <i>Beta Test</i>	111
Gambar 4.58 <i>Bug</i> dan Revisi <i>Beta Test</i>	112
Gambar 4.59 <i>Mockup Landing Page</i>	113
Gambar 4.60 <i>Mockup</i> Halaman Sejarah.....	113
Gambar 4.61 <i>Mockup</i> Halaman <i>Music</i>	114
Gambar 4.62 <i>Mockup</i> Halaman Media	115
Gambar 4.63 <i>Mockup</i> Halaman Komunitas.....	116
Gambar 4.64 <i>Poster</i>	117
Gambar 4.65 <i>Mockup Poster</i>	117
Gambar 4.66 <i>Post Instagram</i>	118
Gambar 4.67 <i>Mockup Post Instagram</i>	119
Gambar 4.68 <i>Sticker Set</i>	119
Gambar 4.69 <i>Sticker Set Mockup</i>	120
Gambar 4.70 Design Halaman dan Cover <i>Zine</i>	120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	133
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	134
Lampiran <i>Consent Form</i>	137
Lampiran Hasil Kuesioner <i>Alpha Test</i>	141
Lampiran Hasil <i>Beta Test</i>	146
Lampiran Transkrip Wawancara	147
Lampiran Dokumentasi.....	178



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA