

**PERANCANGAN *WEBSITE* TRADISI SENJANG MUSI
BANYUASIN SUMATERA SELATAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Nawal Riefsa Ardiansyah
00000072190**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN *WEBSITE* TRADISI SENJANG MUSI
BANYUASIN SUMATERA SELATAN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Nawal Riefsa Ardiansyah

00000072190

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

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nawal Riefsa Ardiansyah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000072190
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN WEBSITE TRADISI SENJANG MUSI BANYUASIN SUMATERA SELATAN

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, 16 Desember 2025



Nawal Riefsa Ardiansyah

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nawal Riefsa Ardiansyah
NIM : 00000072190
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *WEBSITE* TRADISI
SENJANG MUSI BANYUASIN SUMATERA
SELATAN

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, 12 Desember 2025
Yang Menyatakan,



(Nawal Riefsa Ardiansyah)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* TRADISI SENJANG MUSI BANYUASIN SUMATERA SELATAN

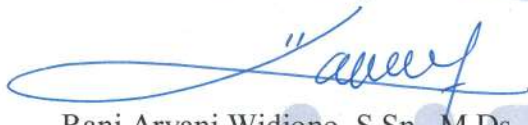
Oleh

Nama Lengkap : Nawal Riefsa Ardiasyah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000072190
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026
Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


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

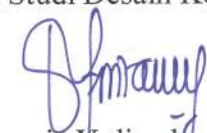
Penguji


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Pembimbing


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 : Nawal Riefsa Ardiansyah
Nomor Induk Mahasiswa : 00000072190
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN WEBSITE TRADISI
SENJANG MUSI BANYUASIN
SUMATERA SELATAN

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, 16 Desember 2025



(Nawal Riefsa Ardiansyah)

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan *Website* Tradisi Senjang Musi Banyuasin Sumatera Selatan”.

Penyusunan laporan Tugas Akhir ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari bahwa proses perancangan dan penulisan laporan ini tidak lepas dari tantangan, namun berkat dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikannya dengan baik.

Mengucapkan terima kasih kepada:

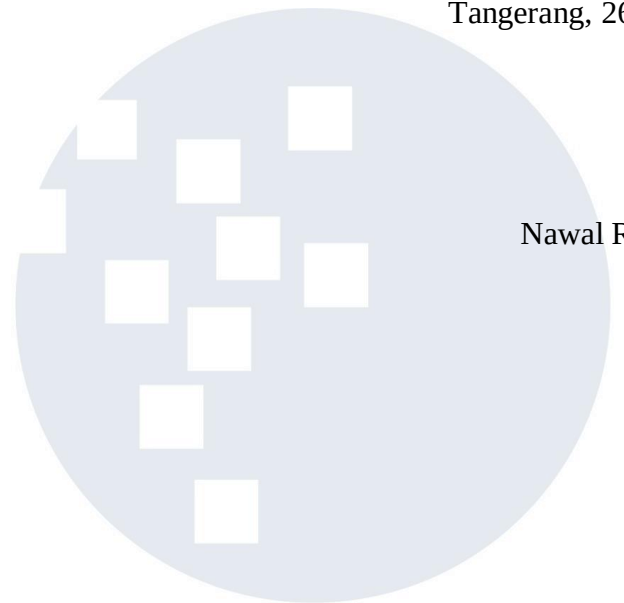
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Ibu Yulia, Ibu Novia, dan Kakek Irul selaku narasumber dan praktisi Senjang, yang telah membantu memberikan data dan wawasan mendalam mengenai tradisi Senjang.
6. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan dukungan moral, material, serta doa yang tiada henti, sehingga penulis tetap semangat dalam menyelesaikan studi ini.
7. Teman-teman seperjuangan di Desain Komunikasi Visual UMN dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan dan semangat.

8. Semoga proposal ini dapat berkontribusi dalam upaya pelestarian budaya lokal, khususnya tradisi senjang lisan yang menjadi bagian penting dari kearifan lokal masyarakat Musi Banyuasin

Tangerang, 26 September 2025



Nawal Riefsa Ardiansyah



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *WEBSITE* TRADISI SENJANG MUSI

BANYUASIN SUMATERA SELATAN

Nawal Riefsa Ardiansyah

ABSTRAK

Tradisi lisan Senjang dari Kabupaten Musi Banyuasin kini menghadapi ancaman kepunahan akibat minimnya regenerasi penutur dan kurangnya media pembelajaran yang relevan bagi preferensi generasi muda. Ketimpangan antara nilai budaya yang kaya dengan metode penyampaian konvensional yang kurang menarik menyebabkan tradisi ini semakin berisiko dilupakan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang media informasi digital yang interaktif dan mudah diakses untuk memperkenalkan kembali esensi Senjang kepada generasi muda di Sumatera Selatan. Metode perancangan yang digunakan meliputi User Centered Design (UCD) pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif, perancangan antarmuka pengguna, serta pengujian pengguna untuk memvalidasi kenyamanan dan efektivitas akses informasi. Hasil perancangan ini berupa mobile *Website* yang menyajikan materi sejarah, struktur pertunjukan, dan filosofi kostum melalui pendekatan visual yang terstruktur dan adaptif. Media ini dirancang dengan interface yang menyesuaikan perilaku pengguna smartphone serta dilengkapi fitur interaktif untuk memfasilitasi pengalaman yang eksploratif. Hasil perancangan ini adalah *mobile website* "senjangkau" yang menyajikan materi sejarah, struktur pertunjukan, pelafalan, dan filosofi kostum melalui pendekatan visual yang terstruktur. Berdasarkan hasil pengujian Alpha dan Beta, media ini terbukti efektif dan intuitif dalam membantu pengguna memahami tradisi Senjang secara kontekstual. Penelitian ini menyimpulkan bahwa transformasi konten budaya ke dalam format digital interaktif mampu meningkatkan pemahaman serta apresiasi generasi muda secara signifikan, sekaligus menjadi sarana pelestarian tradisi lisan yang relevan di era modern.

Kata kunci: Senjang, Tradisi lisan, Media informasi

WEBSITE DESIGN FOR MUSI BANYUASIN SOUTH

SUMATRA TRADITION SENJANG

Nawal Riefsa Ardiansyah

ABSTRACT (English)

The Senjang oral tradition from Musi Banyuasin Regency is currently facing the threat of extinction due to a lack of speaker regeneration and the absence of learning media relevant to the preferences of the younger generation. The imbalance between rich cultural values and unappealing conventional delivery methods puts this tradition at an increasing risk of being forgotten. Therefore, this research aims to design an interactive and easily accessible digital information medium to reintroduce the essence of Senjang to the youth in South Sumatra. The design method employed is User-Centered Design (UCD), encompassing qualitative and quantitative data collection, user interface design, and user testing to validate the ease of use and the effectiveness of information access. The final output of this design is the "Senjangkau" mobile website, which presents historical material, performance structures, pronunciation, and costume philosophy through a structured and adaptive visual approach. The interface is specifically designed to align with smartphone user behavior and features interactive elements to facilitate an explorative experience. Based on the results of Alpha and Beta testing, this medium proved to be effective and intuitive in helping users understand the Senjang tradition contextually. This research concludes that the transformation of cultural content into an interactive digital format significantly enhances the understanding and appreciation of the younger generation, while serving as a relevant means for preserving oral traditions in the modern era.

Keywords: *Senjang, oral tradition, information media.*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT (<i>English</i>)	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
1.5.1 Manfaat Teoritis	3
1.5.2 Manfaat Praktis	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Website	5
2.1.1 Website terms	5
2.1.2 Elemen Website	7
2.1.3 User Experience (UX)	20
2.2 Ilustrasi	23
2.2.1 Perancangan Ilustrasi	24
2.2.2 Fungsi Ilustrasi	25
2.2.3 Ilustrasi Digital	27
2.2.4 Character Design	28
2.3 Senjang	28

2.3.1 Sejarah Senjang	29
2.3.2 Seniman Senjang.....	30
2.3.3 Tata Busana Senjang	30
2.5 Penelitian yang Relevan.....	31
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	34
3.1 Subjek Perancangan	34
3.1.1 Subjek Primer	34
3.1.2 Subjek Sekunder	35
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	36
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	38
3.3.1 Observasi.....	38
3.3.2 Wawancara.....	39
3.3.3 Kuesioner.....	41
3.3.4 Focus Group Discussion.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	44
4.1 Hasil Perancangan	44
4.1.1 <i>Understanding Context of Use</i>	44
4.1.2 <i>Specify User Requirements</i>	70
4.1.3 <i>Design Solutions</i>	79
4.1.4 <i>Evaluate Against Requirements</i>	98
4.1.5 <i>Conclusion From Designing Process</i>	105
4.2 Analisis Design	105
4.2.1 Analisis Beta Test.....	105
4.2.2 Primary Media Analysis	108
4.2.3 Secondary Media Analysis.....	114
4.2.4 Anggaran.....	116
BAB V PENUTUP.....	118
5.1 Simpulan	118
5.2 Saran	118
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN	cxxiii

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	26
Tabel 4. 1 Hasil Profil Responden.....	48
Tabel 4. 2 Hasil Minat Responden	49
Tabel 4. 3 Hasil Pengetahuan Responden	51
Tabel 4. 4 Hasil Aksesibilitas Responden.....	53
Tabel 4. 5 Hasil Preferensi Konten Responden.....	54
Tabel 4. 6 SWOT Naskapi	65
Tabel 4. 7 SWOT National Geographic.....	66
Tabel 4. 8 SWOT Built Kindly.....	67
Tabel 4. 9 Anggaran Biaya.....	117



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1Konten <i>Website</i> NHS	6
Gambar 1. 2 Homepage <i>Website</i> Indonesia Kaya	6
Gambar 1. 3 <i>Website</i> pengacara bertema cowboy	7
Gambar 1. 4 web thevertmenthe Visual Desain	8
Gambar 1. 5 Contoh UI/UX	9
Gambar 1. 6 Nat Geo <i>Website</i> fokus dengan fotografi	10
Gambar 1. 7 Tipografi.....	10
Gambar 1. 8 Contoh x-height	11
Gambar 1. 9 Contoh ketebalan	11
Gambar 1. 10 Nat geo <i>Website</i> headline	12
Gambar 1. 11Chunks dari <i>Website</i> natgeo	12
Gambar 1. 12Logo Ikea	13
Gambar 1. 13 Warna Komplementeri	14
Gambar 1. 14Warna Analogus	14
Gambar 1. 15Warna Monokromatik	15
Gambar 1. 16Warna triadik	15
Gambar 1. 17 WarnaSplit complementary	15
Gambar 1. 18 Warna Tetradik	16
Gambar 1. 19 Grid Kolom.....	16
Gambar 1. 20 Grid Hiererkal.....	17
Gambar 1. 21 Grid Modular	18
Gambar 1. 22 Contoh Header pada <i>Website</i>	18
Gambar 1. 23 Contoh Footer pada <i>Website</i>	19
Gambar 1. 24 Contoh button di dalam <i>Website</i>	19
Gambar 1. 25 Contoh Design Cards di dalam <i>Website</i>	20
Gambar 1. 26 Contoh Information Architecture	21
Gambar 1. 27 Contoh Input Devices	22
Gambar 1. 28 Cursor Computer	22
Gambar 1. 29 Contoh Ikons	22
Gambar 1. 30 Contoh Menu GUI	23
Gambar 1. 31Contoh GUI Scrollbar	23
Gambar 1. 32 Dua seniman senjang	29
Gambar 3. 1 Proses User Centered Design.....	36
Gambar 4. 1 Poster Festivan Randik.....	45
Gambar 4. 2 Situasi Day 1 di festival randik	46
Gambar 4. 3 Suci dan Revan melakukan Senjang	46
Gambar 4. 4 Kakek Irul dengan Penulis	57
Gambar 4. 5 Wawancara bersama ibu Novia	58
Gambar 4. 6 Wawancara bersama Ibu Yulia.....	60
Gambar 4. 7 Focus Group Discussion bersama Sel dan Agus	63
Gambar 4. 8 Naskapi Homepage	64
Gambar 4. 9 Natgeo Homepage	66
Gambar 4. 10 Built Kindly Homepage	67
Gambar 4. 11 "Senjang" Wikipedia.....	68

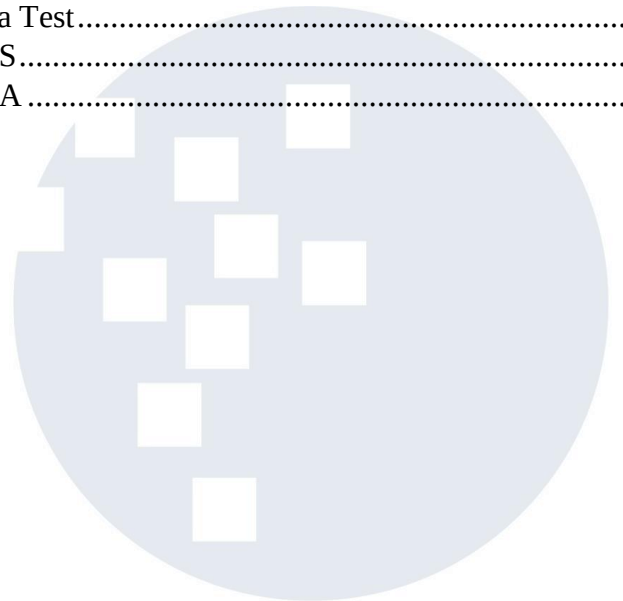
Gambar 4. 12 Blog tentang senjang di Website “Giwang Sumsel”	69
Gambar 4. 13 Unggahan pertunjukan senjang di TikTok	69
Gambar 4. 14 Persona Primer	71
Gambar 4. 15 Persona Secondary	72
Gambar 4. 16 Information Architecture	73
Gambar 4. 17 User Flowchart	74
Gambar 4. 18 Mindmap	75
Gambar 4. 19 Big Idea Lists	77
Gambar 4. 20 Tone of Voice	77
Gambar 4. 21 Stylescape	78
Gambar 4. 22 Logo Giwang Sumsel	79
Gambar 4. 23 Key Visual Pertama	80
Gambar 4. 24 Key visual kedua	80
Gambar 4. 25 Key visual ketiga	81
Gambar 4. 26 Key Visual final	81
Gambar 4. 27 Font Caprasimo	82
Gambar 4. 28 Crete Round Font	83
Gambar 4. 29 Color Palette	83
Gambar 4. 30 Sketsa Interface	84
Gambar 4. 31 Grid	85
Gambar 4. 32 Low Fidelity	85
Gambar 4. 33 Busana peseni senjang saat diatas panggung	86
Gambar 4. 34 Sketsa karakter dan desain final	87
Gambar 4. 35 Sebelum dan Sesudah digital imaging	87
Gambar 4. 36 Tombol di Website "senjangkau"	88
Gambar 4. 37 Cards di dalam Website senjangkau	89
Gambar 4. 38 Header di dalam Website senjangkau	89
Gambar 4. 39 Footer di dalam Website senjangkau	89
Gambar 4. 40 Icons di dalam Website senjangkau	90
Gambar 4. 41 Menu di Website senjangkau	91
Gambar 4. 42 Beranda mobie Website senjangkau	92
Gambar 4. 43 Information Hub senjangkau	93
Gambar 4. 44 Subhalaman Sejarah	93
Gambar 4. 45 Subhalaman Sanggar	94
Gambar 4. 46 Contact Us	94
Gambar 4. 47 Halaman Kostum	95
Gambar 4. 48 Halaman Struktur	96
Gambar 4. 49 Sketsa Website Banner	97
Gambar 4. 50 Sketsa Facebook Ads	97
Gambar 4. 51 Sketsa Instagram Ads	97
Gambar 4. 52 Alpha Test pada Prototype Day	98
Gambar 4. 53 Hasil UEQ Alpha Test	99
Gambar 4. 54 Kualitas Pragmatik dan Hedonik	100
Gambar 4. 55 Sebelum dan Sesudah Feedback Alpha Test	101
Gambar 4. 56 Sebelum dan Sesudah Information Hub	102
Gambar 4. 57 Sebelum dan sesudah Konten Homepage	102

Gambar 4. 58 Sebelum dan Sesudah Halaman Sejarah	103
Gambar 4. 59 Sebelum dan Sesudah Halaman Struktur	103
Gambar 4. 60 Sebelum dan Sesudah Peta Navigasi	104
Gambar 4. 61 Sebelum dan Sesudah Contact Us	104
Gambar 4. 62 Hasil UEQ Beta Test.....	106
Gambar 4. 63 Kualitas pragmatis dan hedonis beta test	107
Gambar 4. 64 Sebelum dan Sesudah Header	107
Gambar 4. 65 Sebelum dan Sesudah Layout change.....	108
Gambar 4. 66 Usage of colors in an image	109
Gambar 4. 67 Konten Homepage	109
Gambar 4. 68 Usage of colors in fonts	110
Gambar 4. 69 Caprasimo (headline) dan Crete Round (isi)	111
Gambar 4. 70 Website Banners	115
Gambar 4. 71 Facebook Ads	115
Gambar 4. 72 Instagram Post Ads	116



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Turnitin.....	cxxiii
Lampiran 2 Approval Bimbingan.....	cxxx
Lampiran 3 Kuesioner.....	cxxxii
Lampiran 4 Alpha Test	cxxxv
Lampiran 5 Beta Test.....	cxliv
Lampiran 6 NDS.....	clv
Lampiran 7 NDA	clvi



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA