

***INTERFACE DESIGN WEBSITE "SYNE" PORTAL INDUSTRI KREATIF
SUMATERA BARAT***

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



NABIL RAIS AL FARUQI

18027099/2018

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

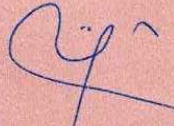
PERSETUJUAN KARYA AKHIR

***INTERFACE DESIGN WEBSITE "SYNE" PORTAL INDUSTRI KREATIF
SUMATERA BARAT***

Nama : Nabil Rais Al Faruqi
NIM/BP : 18027099/2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

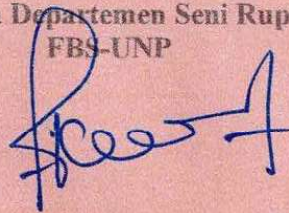
Padang, 19 Mei 2023

Disetujui dan disahkan oleh:
Dosen Pembimbing



Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds.
NIP. 198610232019032006

Mengetahui,
Kepala Departemen Seni Rupa
FBS-UNP



Eliva Febriveni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 198302012009122001

HALAMAN PENGESAHAN

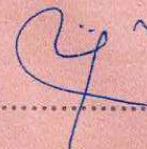

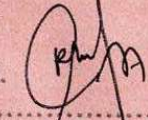
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Karya Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual Departemen Seni Rupa Fakultas
Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

INTERFACE DESIGN WEBSITE "SYNE" PORTAL INDUSTRI KREATIF
SUMATERA BARAT

Nama : Nabil Rais Al Faruqi
NIM/BP : 18027099/2018
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 31 Mei 2023

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Pembimbing	<u>Dwi Mutia Sari, S.Ds, M.Ds.</u> NIP. 198610232019032006	1. 
2. Penguji 1	<u>San Ahdi, S.Sn., M.Ds.</u> NIP. 197912162008121004	2. 
3. Penguji 2	<u>Rifqi Aulia Zaim, S.Pd., M.Pd.T</u> NIDN. 0028049101	3. 

Mengetahui,
Kepala Departemen Seni Rupa
FBS-UNP



Eliva Febriyeni, S.Pd., M.Sn.
NIP. 198302012009122001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul

Interface Design Website "Syne" Portal Industri Kreatif Sumatera Barat .

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 25 Mei 2023

Saya yang menyatakan,



Nabil Rais Al Faruqi

NIM. 180270901

**INTERFACE DESIGN WEBSITE “SYNE” PORTAL INDUSTRI KREATIF
SUMATERA BARAT**

Nabil Rais Al Faruqi ¹, Dwi Mutia Sari ²
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
Email: nabil.rais2706@gmail.com

ABSTRAK

Syne sebagai media lokal yang membahas informasi seputar industri kreatif yang belum memiliki media penyampai informasi yang cepat, lengkap, dan mudah. Perancangan ini bertujuan untuk mempermudah audiens untuk memilih informasi yang ingin dilihat secara lengkap, cepat, dan mudah. *Website* ini nantinya akan menjadi pusat distribusi informasi seputar industri kreatif di Sumatera Barat. Permasalahan utama yang terjadi pada Syne bahwa media sosial yang digunakan Syne saat ini dirasa masih terbatas dari segi penyampaian informasi dikarenakan keterbatasan fitur. Dengan menggunakan metode *Glass Box* yang melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan, inkubasi, luminasi, dan verifikasi. Metode *Glass Box* adalah metode yang selalu berusaha menentukan fakta-fakta dan sebab atau alasan faktual yang melandasi terjadinya suatu hal atau kejadian dan kemudian berusaha menentukan alternatif solusi dari masalah yang timbul. Pada perancangan ini akan menghasilkan sebuah media yaitu *website* yang dirancang dengan mempertimbangkan tampilan yang mudah dipahami dengan dilengkapi fitur-fitur yang akan memudahkan audiens dalam memilih konten ataupun informasi yang ingin dilihat. Selain itu, perancangan ini didampingi oleh media pendukung yang dirancang seperti *Motion Graphic*, *Poster*, *Sticker Pack*, *Zine*, *Social Media Content*, *Foam Board*, dan *Banner*.

Kata kunci: media, website, informasi, glass box

1 Mahasiswa Penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual
2 Pembimbing I, Dosen FBS Universitas Negeri Padang

**INTERFACE DESIGN WEBSITE “SYNE” PORTAL INDUSTRI KREATIF
SUMATERA BARAT**

Nabil Rais Al Faruqi ¹, Dwi Mutia Sari ²
Visual Communication Design Study Program
Faculty of Languages and Arts, Padang State University
Email: nabil.rais2706@gmail.com

ABSTRACT

Syne is a local media which focuses on creative industry that does not have a fast, complete, and easy information transmitter. This planning aims to ease the audience in selecting which information does the viewer wants to see. Website is expected to be the West Sumatera’s creative industry information distribution platform. The main problem that happens in Syne is the social media which used nowadays has a small scope in the delivering the information perspective due to feature limitation. By using the Glass Box method, preparation, incubation, lumination, and verification. The Glass Box is a method which used to determining the facts and reasons of a phenomenon and establishing the alternative solutions of a problem. This planning output will be a media with website as the format that designed with visual consideration due to ease of the reader to understand through features which may helps the viewer in choosing the contents they want to see. The planning also enforced by media supports, for example Motion Graphic, Posters, Sticker Packs, Zine, Social Media Contents, Foam Boards, and Banners.

Keywords: media, website, information, glass box

*1 Student writing Final Work of Visual Communication Design Study Program
2 Advisor, lecturer at the Faculty of Languages and Arts, Padang State University*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur perancang ucapkan kepada Allah SWT, atas berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya hingga saat ini perancang dapat menyelesaikan karya akhir yang berjudul “*Interface Website “Syne” Portal Industri Kreatif Sumatera Barat*”. Karya akhir ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Perancang mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds. selaku pembimbing yang sangat berdedikasi dalam memberikan arahan dan waktu bimbingan dalam mewujudkan karya akhir ini. Tidak lupa perancang mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Orang Tua perancang dan seluruh keluarga yang selalu mendoakan dan mendukung keputusan perancang.
2. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd., M.Sn. selaku Kepala Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds. selaku pembimbing karya akhir perancang.
4. Bapak San Ahdi, S.Sn, M.Ds. serta Bapak Rifqi Aulia Zaim, S. Pd , M. Pd. T. selaku penguji yang telah meluangkan waktunya untuk menguji perancang.
5. Bapak Eko Purnomo, S.Ds., M.Sn. selaku pembimbing akademik yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing perancang.
6. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Bahasa dan Seni yang telah membantu perancang selama menuntut ilmu di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

7. Terima Kasih Adit, Alan, Bang Oca, Bang Li, Bobi, Ganteng, Rama, Nopal, Bang Pis, Ghazi, Daim, Harfi sebagai tempat untuk mengadu dikala susah, yang selalu memberi semangat dan mendukung perancang agar tetap kuat dan bisa melalui masa karya akhir dan selalu yakin kalau perancang bisa menyelesaikannya. Terima kasih untuk kalian semua.
8. M. Fathan Ar Reza sebagai teman seperjuangan dalam menyelesaikan karya akhir dan yang selalu membantu dalam pengerjaan karya akhir ini dan juga selalu bersama mengurus semua urusan terkait karya akhir agar lancarnya jalan untuk menyelesaikan karya akhir ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas dukungan yang diberikan kepada perancang dalam menyelesaikan karya akhir ini.

Perancang menyadari mungkin masih banyak kekurangan dalam penulisan karya akhir ini baik yang berasal dari isi, materi dan hasil dari karya akhir ini. Maka dari itu perancang berharap adanya kritikan dan saran untuk menyempurnakan segala kekurangan. Akhir kata perancang berharap semoga Karya Akhir ini menjadi sesuatu yang dapat memberi manfaat kepada pembaca pada umumnya dan perancang khususnya. *Aamiin.*

Padang, 19 Mei 2023

Perancang

Nabil Rais Al Faruqi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Orisinalitas.....	5
F. Tujuan Perancangan.....	5
BAB II: KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Praksis.....	7
B. Kajian Teoritis.....	12
1. <i>Website</i>	12
2. <i>UI Design</i>	14
3. <i>User Flow</i>	15
4. <i>Wireframe</i>	16
5. <i>Tipografi</i>	16
6. <i>Layout</i>	17
C. Karya Relevan.....	18
D. Kerangka Konseptual.....	21
BAB III: METODE PERANCANGAN	22
A. Metode Perancangan.....	22
B. Metode Pengumpulan Data.....	24
1. Data Primer.....	24
2. Data Sekunder.....	26
B. Metode Analisis Data.....	26
D. Pendekatan Kreatif.....	28
1. Target Audiens.....	28
2. Tujuan Kreatif.....	29
3. Strategi Kreatif.....	30
E. Media Utama dan Media Pendukung.....	30

1. Media Utama.....	30
2. Media Pendukung.....	31
F. Jadwal Kerja.....	33
BAB IV: PERANCANGAN VISUAL.....	34
A. Proses Desain.....	34
1. Media Utama.....	34
2. Media Pendukung.....	54
E. Uji Kelayakan.....	61
BAB V: PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	62
DAFTAR RUJUKAN.....	64
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Segmentasi audiens, <i>campaign strategy</i> , dan <i>content pillar</i> Syne.....	7
Gambar 2. Halaman akun Instagram Syne.....	8
Gambar 3. Salah satu berita harian yang diunggah di Instagram Syne.....	9
Gambar 4. Aktivasi <i>online event organizing</i> Syne.....	9
Gambar 5. Dokumentasi salah satu <i>event</i> Syne.....	10
Gambar 6. Halaman <i>channel</i> YouTube Syne.....	10
Gambar 7. Halaman akun TikTok Syne.....	11
Gambar 8. Halaman utama <i>website</i> Kultur Ekstensif.....	18
Gambar 9. Halaman <i>updates website</i> Kultur Ekstensif.....	19
Gambar 10. Halaman detail artikel <i>website</i> Kultur Ekstensif.....	19
Gambar 11. Halaman <i>journal website</i> Kultur Ekstensif.....	20
Gambar 12. SF Pro Display.....	35
Gambar 14. <i>Grid website</i> dimensi 1920 x 1080 pixel.....	36
Gambar 15. <i>User flow</i> membaca artikel.....	36
Gambar 16. <i>User flow</i> menonton video.....	37
Gambar 17. <i>User flow</i> melihat <i>event</i>	37
Gambar 18. <i>User flow</i> melihat <i>merchandise</i>	38
Gambar 19. <i>Layout</i> kasar halaman utama <i>website</i> Syne.....	39
Gambar 20. <i>Layout</i> kasar halaman artikel <i>website</i> Syne.....	40
Gambar 21. <i>Layout</i> kasar halaman <i>event website</i> Syne.....	41
Gambar 22. <i>Layout</i> kasar halaman video <i>website</i> Syne.....	42
Gambar 23. <i>Layout</i> kasar halaman <i>merchandise website</i> Syne.....	43
Gambar 24. <i>Header website</i> Syne.....	44
Gambar 25. <i>Categories website</i> Syne.....	44
Gambar 26. <i>Pop up running text website</i> Syne.....	44
Gambar 27. <i>Footer website</i> Syne.....	44
Gambar 28. Halaman utama <i>website</i> Syne.....	45
Gambar 29. Halaman artikel <i>website</i> Syne.....	46
Gambar 30. Halaman baca artikel <i>website</i> Syne.....	47
Gambar 31. Halaman <i>event updates website</i> Syne.....	48
Gambar 32. Halaman <i>event details website</i> Syne.....	49
Gambar 33. Halaman <i>event archives website</i> Syne.....	50
Gambar 34. <i>Pop-up detail event archives website</i> Syne.....	51
Gambar 35. Halaman <i>goods website</i> Syne.....	52
Gambar 36. <i>Pop-up product website</i> Syne.....	52
Gambar 37. <i>Pop-up video website</i> Syne.....	53

Gambar 38. Proses <i>prototype</i> antarmuka.....	53
Gambar 39. <i>Layout</i> kasar media pendukung media sosial Instagram.....	54
Gambar 40. Final desain media pendukung media sosial Instagram.....	54
Gambar 41. <i>Layout</i> kasar media pendukung <i>motion graphic</i>	55
Gambar 42. Final desain media pendukung <i>motion graphic</i>	55
Gambar 43. <i>Layout</i> kasar media pendukung <i>zine</i>	56
Gambar 44. Final desain media pendukung <i>zine</i>	56
Gambar 45. <i>Layout</i> kasar media pendukung poster.....	57
Gambar 46. Final desain media pendukung poster.....	57
Gambar 47. <i>Layout</i> kasar media pendukung <i>sticker</i>	58
Gambar 48. Final desain media pendukung <i>sticker</i>	58
Gambar 49 <i>Layout</i> kasar media pendukung <i>banner</i>	59
Gambar 50. Final desain media pendukung <i>banner</i>	59
Gambar 51. <i>Layout</i> kasar media pendukung <i>foamboard</i>	60
Gambar 52. Final desain media pendukung <i>foamboard</i>	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal kerja.....	33
Tabel 2. Warna perancangan <i>user interface website</i> Syne.....	35
Tabel 3. Uji kelayakan.....	61

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka konseptual.....	21
-----------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, dan bakat yang dimiliki oleh individu dalam menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan. Industri ini akan berfokus untuk memberdayakan daya cipta dan daya kreasi suatu individu. Era modern, dimana teknologi juga semakin mudah diakses, industri kreatif juga semakin berkembang. Hal tersebut memicu banyaknya individu kreatif dapat menghasilkan sesuatu. Salah satu subsektor industri kreatif adalah media. Media seperti radio, televisi, dan juga media *online* termasuk ke dalam industri kreatif.

Media *online* lokal di Sumatera Barat sudah cukup berkembang, mayoritas media *online* lokal yang ada di Sumatera Barat masih memakai pola yang sama dan tidak memiliki identitas khusus dari media itu sendiri. Mulai dari konten yang disajikan hingga dari pola interaksi yang dilakukan. Memang sebuah media harus bersifat informatif dan aktual, namun di beberapa media *online* lokal mereka mengesampingkan kualitas konten yang disajikan. Syne hadir di Sumatera Barat dengan penyampaian informasi dan pola interaksi yang berbeda.

Syne merupakan media *online* lokal yang mewadahi masyarakat lokal dengan informasi seputar industri kreatif, *trend*, *fashion*, musik, gaya hidup, budaya, dan lain sebagainya di provinsi Sumatera Barat. Syne didirikan di Kota

Padang pada tahun 2021 di bawah naungan CV. Monoca Amerta Prakarsa yang merupakan *creative agency* di Sumatera Barat. Sejauh ini belum ada media *online* lokal yang kompleks membahas isu atau perkembangan seputar topik di atas, adapun beberapa media *online* lokal sudah mengangkat isu tersebut namun dirasa belum cukup matang. Dilatarbelakangi oleh belum adanya media *online* lokal yang dapat memenuhi kebutuhan informasi seputar industri kreatif, Syne hadir untuk memenuhi kebutuhan informasi seputar topik di atas.

Hingga saat ini, dalam penyebaran informasi Syne menggunakan media sosial Instagram, YouTube, dan TikTok. Dimana pada media penyebaran informasi ini menawarkan fitur unggahan foto dan video. Akan tetapi hal ini menyebabkan penyebaran informasi Syne dirasa masih terbatas, karena audiens tidak dapat memilih untuk fokus kepada informasi apa yang ingin dilihat. Bertolak pada fitur yang ditawarkan oleh media sosial Instagram, YouTube, dan TikTok hanya berupa unggahan foto dan video saja. Maka, diperlukanlah *website* sebagai media interaksi lain untuk menunjang penyebaran informasi Syne serta membantu memudahkan audiens dalam memilih fokus kepada informasi sesuai kebutuhan dari audiens.

Menurut Beki (2015: 35) menyimpulkan bahwa: *Website* merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Dari pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa *website* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia, dan lainnya pada jaringan internet. *Website* dapat mempermudah dan mempercepat distribusi informasi secara luas, dan dapat diakses dengan mudah dan cepat oleh siapapun yang mendapatkan akses internet.

Mengacu pada pemaparan tersebut, dapat diidentifikasi bahwa media sosial yang digunakan Syne saat ini dirasa masih terbatas dari segi penyampaian informasi dikarenakan keterbatasan fitur. Hal ini dikemukakan oleh Heza Putra selaku pendiri Syne melalui wawancara secara langsung pada 25 Agustus 2022 di kantor Syne, merujuk dari wawancara yang telah dilakukan, muncul sebuah kebutuhan akan media yang lebih lengkap dan mudah diakses dalam penyampaian informasi yang membahas isu mengenai perkembangan industri kreatif. Serta dengan tampilan *website* yang menarik juga mudah dipahami untuk mempermudah audiens dalam menerima informasi.

Hal di atas diangkat sebagai tema perancangan karena audiens Syne dapat dipermudah untuk memilih informasi yang ingin dilihat secara lengkap, cepat, dan mudah. dimana *website* ini nantinya akan menjadi pusat distribusi informasi seputar industri kreatif di Sumatera Barat, memuat berita yang aktual dan mudah dipahami, menjadi *platform* dalam beriklan bagi pelaku industri kreatif, menjadi media pengumpulan arsip kegiatan seputar industri kreatif,

serta menjadi media penghubung antara media sosial Syne lain seperti Facebook, Instagram, Youtube dan lain sebagainya di Sumatera Barat.

Tampilan *Website* Syne akan dirancang dengan tampilan yang menarik secara visual yang akan memudahkan audiens mendapatkan informasi seputar industri kreatif. Dengan demikian judul karya akhir ini adalah “***Interface Design Website ‘Syne’ Portal Industri Kreatif Sumatera Barat***”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan, terdapat masalah yang teridentifikasi yaitu:

1. Instagram, YouTube, dan TikTok sebagai media penyebaran informasi yang saat ini digunakan oleh Syne masih terbatas dalam membahas isu mengenai perkembangan industri kreatif kepada audiens di Sumatera Barat.
2. Kurangnya pemilihan opsi fokus informasi yang ingin dilihat oleh audiens.

C. Batasan Masalah

Melalui identifikasi masalah yang dikemukakan, didapatkan permasalahan yang harus dipecahkan yakni belum adanya media penyebaran informasi yang lengkap oleh Syne untuk audiens, oleh karena itu perancang hanya membatasi membuat perancangan *Prototype Interface Website* sebagai media yang dapat membantu Syne untuk mengatasi permasalahan di atas. dimana *interface* dari *website* Syne ini akan dirancang dengan mempertimbangkan tampilan yang mudah dipahami dengan dilengkapi fitur fitur yang akan memudahkan audiens dalam memilih konten ataupun informasi yang ingin dilihat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka perancang membuat rumusan masalah yaitu bagaimana merancang tampilan *website* Syne sebagai portal Industri Kreatif Sumatera Barat yang mudah digunakan, efektif, dan fleksibel, secara visual, sehingga dapat mempermudah audiens untuk mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhan.

E. Orisinalitas

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa *website* untuk sebuah industri media informasi khususnya di Sumatera Barat belum banyak ditemukan. Jika memang ditemukan konten terkait informasi yang disampaikan masih dengan bentuk yang serupa.

Perancangan tampilan *website* Syne sebagai portal industri kreatif di Sumatera Barat adalah suatu karya rancangan yang orisinal. Tidak ada unsur penjiplakan dari segi ilustrasi, *layout*, warna, serta perancangannya. Tugas akhir ini dirancang berbeda dari yang sudah ada sehingga memiliki ciri khas tersendiri.

F. Tujuan Perancangan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, perancangan ini bertujuan untuk mempermudah audiens untuk memilih informasi yang ingin dilihat secara lengkap, cepat, dan mudah. dimana *website* ini nantinya akan menjadi pusat distribusi informasi seputar industri kreatif di Sumatera Barat.