

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX UNTUK PERUSAHAAN
*SOUNDS FROM THE CORNER***

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



Disusun Oleh:

Cahyo Bagaskara

NIM. 2290442031

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

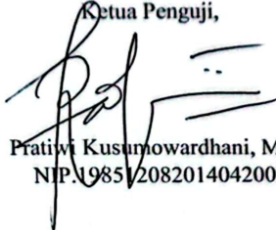
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain UI/UX Untuk Perusahaan Sounds From The Corner

Penulis : Cahyo Bagaskara
NIM : 2290442031
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

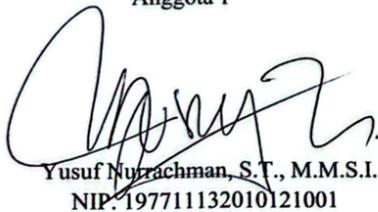
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 21 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Pratiwi Kusumowardhani, M.Ds.
NIP. 198512082014042002

Anggota 1



Yusuf Nurachman, S.T., M.M.S.I.
NIP. 197711132010121001

Anggota 2



Andriyana, S.Pd., M.Pd
NIP. 199312162020121007

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Cahyo Bagaskara
NIM : 2290442031
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di ..*Jakarta*..., ..*8*....*Juli*...*2025*

Pembimbing I



Andriyana, S.Pd., M.Pd
199312162020121007

Pembimbing II



Marventyo Amala, M.Sn
199103072020121009

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurashiah M.Pd
NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Cahyo Bagaskara
NIM	: 2290442031
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: "Perancangan Desain UI/UX untuk Perusahaan Sounds From The Corner" adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 8 Juli 2025

Yang menyatakan,



Cahyo Bagaskara
22904420

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cahyo Bagaskara
NIM : 2290442031
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Perancangan Desain UI/UX untuk Perusahaan Sounds From The Corner”
beserta media tambahan yang ada (jika diperlukan)

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 8 Juli 2025

Yang menyatakan,



Cahyo Bagaskara
2290442031

ABSTRAK

The advancement of technology in the era of the Industrial Revolution 4.0 has transformed the way people work, interact, and access information, including in the music industry. Sounds From The Corner (SFTC), a startup focused on documenting music performances, currently lacks an optimized digital platform to enhance information accessibility for its audience. Therefore, this study aims to design an informative and interactive website-based User Interface (UI) and User Experience (UX) to support the exposure of local musicians and improve user experience.

The methods used in this study include literature review related to UI/UX, wireframing, prototyping, and design analysis based on aesthetic principles and user interaction. The results of this research are expected to produce a website design that is not only visually appealing but also functional and user-friendly. With an effective digital platform, SFTC can better reach its audience and strengthen its role as an alternative professional music media in Indonesia.

Keywords: *UI/UX, Website Design, Music, User Experience.*

Perkembangan teknologi dalam era Revolusi Industri 4.0 telah mengubah cara manusia bekerja, berinteraksi, dan mengakses informasi, termasuk dalam industri musik. Sounds From The Corner (SFTC), sebagai startup berbasis dokumentasi pertunjukan musik, belum memiliki platform digital yang optimal untuk meningkatkan aksesibilitas informasi bagi audiensnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendesain User Interface (UI) dan User Experience (UX) berbasis website yang informatif dan interaktif guna mendukung eksposur musisi lokal serta meningkatkan pengalaman pengguna.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini mencakup studi literatur terkait UI/UX, pembuatan wireframe, pembuatan prototipe, serta analisis desain berdasarkan prinsip estetika dan interaksi pengguna. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan desain website yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dan mudah digunakan. Dengan adanya platform digital yang efektif, SFTC dapat lebih optimal dalam menjangkau audiens dan memperkuat perannya sebagai media profesional musik alternatif di Indonesia.

Kata Kunci: *UI/UX, Desain Website, Musik, Pengalaman Pengguna.*

PRAKATA

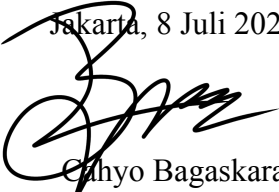
Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kekuatan, dan kesabaran yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Penyusunan laporan ini merupakan salah satu syarat akademik yang harus dipenuhi oleh mahasiswa untuk merancang karya Tugas Akhir serta menyelesaikan studi pada jenjang Diploma III Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif. Adapun judul Tugas Akhir yang penulis angkat adalah Perancangan Desain UI/UX untuk Perusahaan Media Sounds From The Corner

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis
7. Andriana, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I Tugas Akhir. Yang telah membimbing penulis dalam perancangan karya tugas akhir.
8. Marventyo Amala, M.Sn., selaku Pembimbing II Tugas Akhir. Yang telah membimbing penulis dalam menyusun penulisan tugas akhir.
9. Para staf jurusan Desain Grafis yang telah melayani mahasiswa dalam bidang administrasi dan akademik
10. Bapak/Ibu Dosen yang mengajar penulis di program studi Desain Grafis atas ilmu dan bimbingan yang diberikan.

11. Pihak Klien: Dimas Wisnuwardano selaku *founder* Sounds From The Corner atas kerja samanya dalam menyediakan data, informasi, serta kesempatan untuk mengembangkan proyek ini sesuai kebutuhan nyata di lapangan.
12. Orang tua dan keluarga tercinta, yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan semangat selama proses studi dan penyusunan karya ini.
13. Teman-teman seangkatan dan rekan YMMA seperjuangan di Politeknik Media Kreatif yang telah menjadi bagian dari perjalanan belajar dan berbagi inspirasi.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam proses perancangan karya ini.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ke depannya. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, penggiat kegiatan alam, serta menjadi kontribusi dalam pengembangan desain grafis yang lebih aplikatif dan berdampak.

Jakarta, 8 Juli 2025

Cahyo Bagaskara
NIM: 2290442031

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
PRAKATA.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
a. Latar Belakang.....	1
b. Identifikasi Masalah.....	3
c. Batasan Masalah.....	3
d. Rumusan Masalah.....	3
e. Tujuan Penulisan.....	3
f. Manfaat Penulisan.....	3
BAB II PENDAHULUAN.....	5
a. Teori Umum.....	5
1. Desain.....	5
2. Desain Grafis.....	5
3. Perancangan.....	9
4. Warna.....	9
5. Hierarki Desain.....	10
6. Layout.....	11
7. Gaya Desain.....	11
b. Teori Khusus.....	12
1. Media.....	12
2. Wireframe.....	12
3. Prototype.....	12
4. Musik.....	13

5. Unsur-Unsur Musik.....	13
6. Genre Musik.....	14
7. Musik Underground.....	14
8. Website.....	15
9. User Interface.....	15
10. User Experience.....	16
11. Design Thinking.....	16
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	18
a. Data/Objek Penulisan.....	18
b. Objek Karya.....	19
c. Spesifikasi Karya.....	19
d. Analisis Khalayak Sasaran.....	20
e. Teknik Pengumpulan Data.....	20
f. Ruang Lingkup.....	23
g. Langkah Kerja.....	25
BAB IV PEMBAHASAN.....	27
a. Jenis Perancangan.....	27
b. Pra Produksi.....	27
c. Produksi.....	39
d. Pasca Produksi.....	55
BAB V PENUTUP.....	58
a. Simpulan.....	58
b. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Perusahaan.....	18
Gambar 4.1 Foto Klien.....	29
Gambar 4.2 Dokumentasi Lokasi.....	30
Gambar 4.3 Mind Mapping.....	31
Gambar 4.4 Sitemap.....	32
Gambar 4.5 Draft Materi Konten.....	32
Gambar 4.6 Moodboard.....	35
Gambar 4.7 Sketsa Home Page.....	36
Gambar 4.8 Sketsa About Page.....	37
Gambar 4.9 Sketsa About Page Spotlight.....	37
Gambar 4.10 Sketsa Playlist Page.....	38
Gambar 4.11 Sketsa Contact Page.....	38
Gambar 4.12 Foto Tim Sounds From The Corner.....	39
Gambar 4.13 Logo Adobe Illustrator.....	39
Gambar 4.14 Logo Figma.....	40
Gambar 4.15 Logo Microsoft Word.....	40
Gambar 4.16 Logo Framer.....	41
Gambar 4.17 Palet Warna.....	42
Gambar 4.18 Lingkaran Warna Analogus.....	42
Gambar 4.19 Sans Serif Font.....	43
Gambar 4.20 Manrope Font.....	43
Gambar 4.21 Inter Font.....	43
Gambar 4.22 Desain Section Pertama Home Page.....	45
Gambar 4.23 Desain Section Kedua Home Page.....	45
Gambar 4.24 Desain Section Ketiga Home Page.....	46
Gambar 4.25 Desain Section Keempat Home Page.....	47
Gambar 4.26 Desain Section Kelima Home Page.....	47
Gambar 4.27 Desain Footer.....	48
Gambar 4.28 Desain Section Pertama About Page.....	49

Gambar 4.29 Desain Section Kedua About Page.....	49
Gambar 4.30 Desain Spotlight About Page.....	50
Gambar 4.31 Desain Section Ketiga About Page.....	51
Gambar 4.32 Desain Section Ketiga About Page.....	51
Gambar 4.33 Playlist Page Live Session.....	52
Gambar 4.34 Playlist Page Live Performance.....	52
Gambar 4.35 Playlist Page Live Performance 2.....	53
Gambar 4.36 Playlist Page Live Studio Session.....	53
Gambar 4.37 Playlist Page Special Events.....	53
Gambar 4.38 Playlist Live Collaboration.....	54
Gambar 4.39 Playlist Side Content.....	54
Gambar 4.40 Contact Page.....	55
Gambar 4.41 X-Banner.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata.....	lxi
Lampiran 2 Lembar Bimbingan.....	lxii
Lampiran 3 Wawancara.....	lxiv
Lampiran 6 Dokumentasi Observasi.....	lxvi
Lampiran 7 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	lxvii

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kita yang kini berada di era modernisasi tepatnya pada revolusi industri 4.0, dimana cara kita bekerja, hidup, dan berinteraksi antar manusia sudah sangat sering dan mulai beralih ke arah teknologi, karena sistem cerdas dan sangat dibutuhkan dalam dunia industri. Dengan peralihan revolusi industri tidak bisa dipungkiri semakin banyak juga persaingan media yang mengedepankan teknologi, dengan hadirnya website, akan menjadi sebuah pilihan masyarakat secara luas dan lebih memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi, dengan tampilan yang menarik dan nyaman dilihat pengguna, dengan permainan warna, tipografi, komposisi dan hierarki.

Interaksi antara manusia dan komputer dalam berbagai disiplin ilmu menjadi hal yang penting dan saling berkaitan dalam pengembangan produk interaktif. Beberapa bidang keahlian yang berperan dalam hal ini meliputi psikologi, ilmu komputer, teknologi informasi, bisnis, desain grafis, serta penulisan teknis. Dalam pembuatan website atau aplikasi, tampilan yang menarik dan nyaman dilihat sangat diperlukan karena dapat memengaruhi aspek psikologis pengguna.

Didalam sebuah website tidak dipungkiri dan tidak dapat dipisahkan dengan *UI/UX*. *User Interface (UI)* merupakan tampilan dari seluruh elemen visual yang dibuat oleh desainer, dan harus bisa mengatasi masalah dengan membuat tampilan yang menarik, sedangkan *User Experience (UX)* meningkatkan kemudahan penggunaannya melakukan interaksi dengan web. Maka dari itu *UI/UX* merupakan bagian yang tidak terpisahkan walaupun memiliki makna aspek yang cukup berbeda.

Sounds From The Corner adalah sebuah startup yang berbasis di Jakarta, Indonesia, dan berfokus pada bidang musik serta dokumentasi pertunjukan musik. Startup ini berperan sebagai wadah eksplorasi musik di Indonesia dengan tujuan

mengarsipkan dan merekam penampilan musisi Tanah Air, khususnya dari genre alternatif atau "side stream" yang jarang mendapat perhatian di media utama. Inisiatif ini dimulai pada tahun 2012 sebagai upaya untuk menjembatani keberagaman musik Indonesia dengan audiens melalui konten audio-visual berkualitas tinggi yang dapat diakses secara gratis kapan saja.

Banyak musisi lokal yang memiliki potensi besar namun minim mendapatkan eksposur dari media arus utama. Jika kondisi ini dibiarkan, masyarakat akan semakin kurang mengenal musik dan musisi dalam negeri. Pada September 2012, video perdana Sounds From The Corner (SFTC) resmi diluncurkan. Pendiri SFTC, Dimas, sebelumnya telah aktif dalam mendokumentasikan berbagai pertunjukan musik, yang kemudian membentuk ciri khas tersendiri bagi proyek ini. Audiens SFTC mayoritas berusia 18 hingga 35 tahun, tidak hanya berasal dari kota-kota besar seperti Jakarta, tetapi juga menjangkau Yogyakarta, Medan, Makassar, hingga luar negeri seperti Singapura, Malaysia, dan Filipina.

Sebagai startup berbasis video, SFTC sangat menekankan proses kurasi dalam setiap kontennya. Mereka tidak membatasi genre musik yang ditampilkan, melainkan berupaya menghadirkan keberagaman dalam dunia musik. Selain itu, SFTC juga membuka ruang diskusi melalui Twitter Space bernama Gogon Mingguan. Kata "gogon" sendiri berasal dari istilah "gosip underground," yang cukup populer di skena musik independen. Diskusi ini mengangkat berbagai fenomena dalam industri musik dengan pendekatan santai, termasuk isu royalti musik, NFT bagi musisi, hingga menciptakan ruang yang lebih ramah bagi perempuan dalam skena musik lokal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat diidentifikasi masalah dalam proses Perancangan Desain UI/UX untuk Perusahaan Media Sounds From The Corner adalah, belum adanya website utama pada perusahaan Sounds From The Corner.

C. Batasan Masalah

Dengan ini batasan masalah penelitian yang penulis buat yaitu Merancang Desain UI/UX website perusahaan Sounds From The Corner.

D. Rumusan Masalah

Dengan mengetahui identifikasi masalah dan batas masalah dari website Sounds From The Corner, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalahnya adalah Bagaimana merancang Desain UI/UX Website untuk Perusahaan Sounds From The Corner?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang Desain UI/UX Website Sounds From The Corner.
2. Menginformasikan kepada publik mengenai Perusahaan Sounds From The Corner

F. Manfaat Penulisan

1. Manfaat Bagi Penulis
Meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas dalam mengatasi masalah yang diwujudkan dalam perancangan desain UI UX berbasis website, dan meningkatkan kemampuan hardskill dan softskill
2. Manfaat Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif
Menjadi sebuah media informasi modern serta menjadi inspirasi bagi para mahasiswa berikutnya dalam merancang karya tugas akhir
3. Manfaat Bagi Klien
Menjadi platform yang profesional dan meningkatkan kepercayaan bagi penggemar musik dan pengikut Sounds From The Corner

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. (2008). *Warna: Unsur visual dan pengaruhnya terhadap persepsi*. Yogyakarta: Penerbit Seni.
- Bhargawa. (2022). *Perancangan: Proses dan metodologi dalam desain*. Jakarta: Penerbit Desain Nusantara.
- Brown, M. (2019). *Dasar-dasar melodi dalam musik*. Bandung: Penerbit Kreatif.
- Deojati, R. K. W. (2015). *Desain grafis: Evolusi dari simbol sederhana hingga teknologi modern*. Yogyakarta: Penerbit Visual.
- Doe, J. (2018). *Teori musik dasar*. Jakarta: Penerbit Musik.
- Galura, R. (2017). *Layout: Prinsip dan dampaknya dalam desain grafis*. Surabaya: Desain Press.
- Gamelab. (2019). *Prinsip dan elemen dasar desain yang harus diketahui desainer*.
<https://www.gamelab.id/news/152-penting-prinsip-dan-elemen-dasardesain-yang-harus-diketahui-desainer>
- Green, D. (2022). *Ekspresi dalam musik*. Bali: Penerbit Melodi.
- Halimah, L. (2016). *Musik: Definisi dan unsur-unsur yang mempengaruhi*. Bandung: Penerbit Nada.
- Johnson, L. (2020). *Cognitive semantics and the concept of genre*. *Cognitive Linguistics Review*.
- Johnson, S. (2021). *Komposisi musik modern*. Surabaya: Penerbit Harmoni.
- Kusumowardhani, P. (2021). *Nirmana 2D: Buku Ajar*. Surabaya: Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra. ISBN 976-602-6372-25-3.
- Laksana, A. D. (2022). *Website layout design of Kurnia Advertising as a promotion media*. Repository Universitas Kristen Maranatha.
- Landa, R. (2011). *Graphic design solutions* (4th ed.). Cengage Learning.
- Liputan6.com. (n.d.). *Komponen: Elemen penting dalam berbagai aspek kehidupan*.
<https://www.liputan6.com/lifestyle/read/komponen-elemen-penting>

- Lumen Learning. (2021). *2D Design Basics: Points, Lines, and Planes*.
<https://courses.lumenlearning.com>
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic design: The new basics* (2nd ed.).
- Mulyadi. (2007). *Memahami perancangan dalam konteks kebutuhan pengguna*.
Jakarta: Penerbit Media Kreatif.
- Riyadi, D. D., & Suminar, J. R. (2024). *Analisis prinsip layout and composition pada web design. ELINVO (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 9(1), 15–24.
- Sadiman, A. S. (1996). *Media: Definisi dan fungsi dalam komunikasi pendidikan*.
Jakarta: Rajawali Pers.
- Safanayong, Y. (2006). *Desain: Aspek kultural, sosial, dan filosofis dalam proses kreatif*. Jakarta: Penerbit Budaya Visual.
- Smith, J. (2019). *The origins of genre and generic terms in linguistic context*.
Journal of Linguistic Studies.
- Smith, J. (2020). *Pengantar ilmu musik*. Yogyakarta: Penerbit Seni.
- White, E. (2017). *Tempo dan dinamika dalam musik*. Medan: Penerbit Suara.
- Wong, W. (2011). *Principles of form and design*. Wiley.
- Zeegen, L. (2012). *The Fundamentals of Illustration* (2nd ed.). Bloomsbury Publishing.