

**PERANCANGAN DESAIN *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI
SANGGAR ELTIGO *CLAY & DRAWING CLASS*
SLEMAN, YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh:

Saka Adipratama Nimpuno

NIM07206241021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2015**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul "*Perancangan Desain Website Sebagai Media Promosi Sanggar eLTigo clay & drawing class, Sleman, Yogyakarta*" ini telah disetujui oleh pembimbing untuk di ujikan.



Yogyakarta Februari 2015

Pembimbing I

Drs. R. Kuncoro Wulan D., M. Sn
NIP: 19660320 199412 1 001

Pembimbing II

Arsianti Latifah, S. Pd., M. Sn
NIP. 19760131 200112 2 002

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Perancangan Desain Website Sebagai Media Promosi Sanggar eLTigo clay&drawing class, Sleman, Yogyakarta* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 28 Februari 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Suwarna, M. Pd	Ketua Penguji		28 Maret 2015
Arsianti Latifah, S Pd., M.Sn	Sekretaris Penguji		28 Maret 2015
Drs. Hajar Pamadhi M. A. (Hons)	Penguji Utama		28 Maret 2015
Drs. R. Kuncoro Wulan D., M.Sn	Penguji Pendamping		28 Maret 2015

Yogyakarta, 30 Maret 2015

Fakultas Bahasa Dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani. M. Pd
NIP. 19550505 198011 1 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya :

Nama : **Saka Adipratama Nimpuno**
NIM : 07206241021
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya, tidak berisi materi yang ditulis orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 27 Maret 2015

Penulis,



Saka Adipratama Nimpuno

MOTTO

*“Hal yang aku sukai dari memberi, adalah penghargaan
yang bersifat misterius...”
(-the unknown-)*

*Bersedekahlah, karena sedekah itu akan meringankan
kehidupanmu dimasa depan nanti..*

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini ku persembahkan untuk:

Daddy Krisno Nugroho, ayahku.

Mami Sari Skorpia, ibuku tercinta, terima kasih atas kesabaran dan kasih sayang yang selama ini telah engkau berikan.

Keluarga besar Bintarto dan Keluarga besar Nimpuno, yang selalu memberikan semangat, doa dan memberikan motivasi-motivasinya.

Ini merupakan awal dari perjuangan saya untuk mencapai suatu bentuk kehidupan yang lebih baik, sehingga dapat bermanfaat bagi orang banyak.

Semoga Allah selalu menjadikan kita sebagai hambaNya yang beriman dan beramal sholeh.

Aamiin ya rabbalallamin...

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah SWT, Tuhan yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, dan hidayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) ini dapat saya selesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor UNY, Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY, Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.Drs. Mardiyatmo, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, dan juga Drs. R. Kuncoro Wulan D., M.Sn selaku kaprodi yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat, terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepadapembimbing saya, yaitu Drs. R. Kuncoro Wulan D., M.Sn dan Arsianti Latifah, S. Pd., M. Snyang penuh kesabaran, kearifan dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukan beliau. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada pembimbing akademik saya Dwi Retno S. A., M.Sn atas bimbingan akademiknya selama ini dan para dosen Fakultas Bahasa dan Seni atas curahan ilmu yang telah diberikan selama saya menempuh pendidikan di Jurusan Pendidikan Seni Rupa.

Terima kasih pula kepada Prilasiana pemilik sanggar eLTigo clay&drawing class yang telah mengizinkan saya melakukan pengambilan data. Tak lupa pada ibu, adik dan saudara yang selalu memberikan semangat, perhatian, kasih sayang dan doa yang tidak ada hentinya kepada saya. Juga teman-teman seperjuangan SERUKER angkatan 2007 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas motivasi, dukungan dan bantuan yang selama ini selalu diberikan kepada saya, terima kasih atas kebaikan, kehangatan dan keramahan kalian selama ini.

Saya berharap semoga karya ini menjadi karya yang bermanfaat bagi pihak-pihak terkait.

Yogyakarta, 27 Maret 2015

Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and horizontal strokes.

Saka Adipratama Nimpuno

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Perancangan	4
F. Manfaat	4
BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE PERANCANGAN	
A. Tinjauan Tentang Perancangan	6
B. Tinjauan Tentang Media Promosi	6
C. Tinjauan Tentang Desain dan Desain Web	9
D. Tinjauan Tentang Sanggar eLTigo clay&drawing class	18
E. Metode Perancangan	21
F. Metode Pengumpulan Data	23
G. Analisis Data	26
H. Metode Visualisasi Desain	29
I. Instrumen Pengumpulan Data	30
BAB III PEMBAHASAN	
A. Konsep Perancangan	32

	B. Visualisasi dan Pembahasan	39
BAB IV	PENUTUPAN	
	A. Kesimpulan	70
	B. Saran	71
DAFTAR	PUSTAKA	73
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar I	Contoh Format Horisontal	14
Gambar II	Contoh Format Vertikal.....	14
Gambar III	Contoh Format Diagonal	15
Gambar IV	Contoh Format Radial.....	15
Gambar V	Contoh Format <i>Scatter/</i> Acak.....	16
Gambar VI	Bagan Proses Perancangan Desain	21
Gambar VII	Logo Sanggar eLTigo	25
Gambar VIII	Data kegiatan dan produk Sanggar eLTigo.....	27
Gambar IX	<i>Idealayout</i>	30
Gambar X	<i>Rough Layout</i> halaman <i>intro</i>	40
Gambar XI	<i>Rough Layout</i> halaman beranda	41
Gambar XII	<i>Rough Layout</i> halaman profil	42
Gambar XIII	<i>Rough Layout</i> halaman galeri	43
Gambar XIV	<i>Rough Layout</i> halaman produk	44
Gambar XV	<i>Rough Layout</i> halaman kontak	45
Gambar XVI	<i>Comprehensive layout</i> halaman <i>intro</i>	46
Gambar XVII	<i>Comprehensive layout</i> halaman beranda	47
Gambar XVIII	<i>Comprehensive layout</i> halaman profil	48
Gambar XIX	<i>Comprehensive layout</i> halaman galeri	49
Gambar XX	<i>Comprehensive layout</i> halaman produk	50
Gambar XXI	<i>Comprehensive layout</i> halaman kontak	51
Gambar XXII	<i>Finalartwork</i> halaman <i>intro</i>	52
Gambar XXIII	<i>Final artwork</i> halaman beranda	54
Gambar XXIV	<i>Final artwork</i> halaman poster 1	56
Gambar XXV	<i>Final artwork</i> halaman poster 2	58
Gambar XXVI	<i>Final artwork</i> halaman poster 3	59
Gambar XXVII	<i>Final artwork</i> halaman profil	61
Gambar XXVIII	<i>Finalartwork</i> halaman galeri	63
Gambar XXIX	<i>Finalartwork</i> halaman produk	65

Gambar XXX	<i>Finalartwork</i> halaman kontak	67
Gambar XXXI	<i>Button</i> panel	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Tabel daftar kegiatan Sanggar eLTigo clay&drawing class	19
Tabel 2	Tabel aplikasi analisis SWOT	33
Tabel 3	Tabel penggunaan warna	34

**PERANCANGAN DESAIN *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PROMOSI
SANGGAR ELTIGO *CLAY & DRAWING CLASS*
SLEMAN, YOGYAKARTA**

**Saka Adipratama Nimpuno
NIM 07206241021**

ABSTRAK

Perancangan desain komunikasi visual ini bertujuan untuk menciptakan *website* Sanggar *eLTigo clay&drawing class*. Manfaat media promosi ini memperkenalkan bermain dan berkreasi dengan tanah liat untuk semua kalangan, dan khususnya anak-anak.

Perancangan *website* ini melalui proses *S.W.O.T analysis: Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), *Threats* (Ancaman) terhadap pengembangan *idea layout, rough layout, comprehensive layout, dan final design*. Perancangan desain ini dimulai dengan konsep, media, ide, data, serta divisualisasikan melalui program *CorelDRAW X7* dan *Macromedia Flash 8*.

Hasil dari Perancangan Desain *Website* ini berukuran 1366 x 768 *pixel*, menampilkan 6 sajian menu, yaitu: *intro* (pengenalan), *home* (beranda), *profile* (profil), *gallery* (galeri), *product* (produk), *contact us* (kontak) dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Desain *website* ini menampilkan konsep modern bernuansa ceria dan elegan dengan memanfaatkan ilustrasi foto karya milik peserta sanggar, dan ilustrasi *vektor* berupa olahan tanah liat dengan berbagai macam teknik. Desain *website* ini menggunakan warna dominan seperti kuning, oranye, hitam, putih, dan biru. Warna kuning pada *background* mempunyai maksud untuk menampilkan kesan ceria. Warna oranye pada panel tombol mempunyai maksud untuk memberikan fokus perhatian. Warna hitam pada *background* mempunyai maksud untuk memberikan kesan elegan dan berkelas. Logo dan judul disetiap halaman dengan warna putih agar tampak jelas. Logo tersebut menggunakan *background* warna biru untuk memberikan kesan tenang dan berenergi. *Font* yang digunakan pada *headline, logo, body-copy, dan closing* adalah: Aharoni, Chiller, Arial, dan Century-gothic.

BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah

eLTigo *clay&drawing class*, sanggar yang didirikan oleh Prilasiana sejak tahun 2006, memberikan pelatihan khusus tentang mengolah tanah liat menjadi sebuah karya seni baik yang bersifat fungsional maupun non-fungsional. Mengenalkan berbagai macam trik dalam mengolah tanah liat menjadi sebuah karya yang akan membantu mengasah imajinasi seorang anak, mencurahkan apa yang mereka bayangkan di dalam pikiran, mewujudkannya secara nyata (*real*). Selain mengolah tanah liat, Sanggar eLTigo *clay&drawing class* juga memberikan pelatihan khusus untuk menggambar (bagi yang berminat) atau ingin mencoba. Berbagai kerajinan di produksi di sanggar ini dengan bahan dasar tanah liat, mulai dari figur mainan untuk anak-anak, sampai aksesoris yang terlihat unik seperti kalung, gelang, dan masih banyak lainnya.

Ide dari membuat sanggar ini dimulai dari sebuah kegelisahan Prilasiana yang melihat kebanyakan anak-anak yang saat liburan sekolah, waktunya habis terpakai untuk bermain saja, dan mengapa tidak memanfaatkan waktu untuk hal yang lain seperti mengasah ketrampilan. Mulai dari situlah idenya berputar, sampai akhirnya menemukan jenis kegiatan yang lain daripada yang lain. Mengemas ketrampilan dan kreasi dari tanah liat, kemudian berjalan dengan peminat yang cukup lumayan.

Media promosi bertujuan sebagai sarana memperkenalkan atau dengan kata lain mempromosikan produk. Media promosi sebaiknya mencapai target

maksimal, yaitu memberikan informasi kepada target *audience* yang telah direncanakan dengan jumlah sebanyak mungkin. Demikian halnya dengan promosi yang dilakukan oleh Sanggar eLTigo *clay&drawing class*, pemilihan media yang tepat akan meningkatkan jumlah peserta sanggar maupun jumlah apresiasi produk aksesoris ini. Media pemasaran Sanggar eLTigo *clay&drawing class* selama ini hanya dilakukan melalui media promosi cetak, pameran, serta blog yang sangat sederhana, dan sifatnya hanya sebatas wilayah lokal, regional, dan nasional. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik Sanggar, Ibu Prilasiona, mengakui jika media promosi yang digunakan untuk memperkenalkan Sanggar eLTigo *clay&drawing class* hanya menggunakan media seperti brosur, pameran, dan blog. Oleh karena itu sangat dibutuhkan media promosi yang lebih luas jangkauannya, agar Sanggar eLTigo *clay&drawing class* ini bisa dikenal secara lebih luas, dalam hal ini media promosi yang dipilih adalah desain *website*. Berdasarkan data tersebut, perancangan tugas akhir karya seni ini mempunyai maksud membuat media promosi melalui desain *website*, dengan tujuan membantu memperkenalkan Sanggar eLTigo *clay&drawing class* kepada masyarakat luas dengan lebih mudah dan sesuai dengan pemanfaatan kemajuan dibidang jejaring sosial.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi sanggarLTigo *clay&drawing class* di Seturan, Yogyakarta, adalah:

1. Media promosi yang digunakan oleh sanggarLTigo *clay&drawing class* di Sleman, Yogyakarta selama ini hanya sebatas pada media cetak dan pameran serta blog yang sangat sederhana, itupun sudah tidak terawat, sehingga daya jangkau promosi tidak maksimal dan banyak masyarakat yang belum mengetahui.
2. Dibutuhkan media promosi yang dapat menjangkau masyarakat baik dalam maupun luar negeri, dalam hal ini media promosi *website* yang dirancang sedemikian rupa demi untuk meningkatkan pemasaran dari sanggarLTigo *clay&drawing class*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan dalam penelitian ini akan dibatasi pada perancangan desain *website* sanggar eLTigo *clay&drawing class*, Sleman, Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Atas dasar pembatasan masalah seperti di atas, maka dapat ditarik suatu perumusan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah konsep perancangan desain *website* yang efektif sebagai media promosi sanggarLTigo *clay&drawing class*?

2. Bagaimanakah visualisasi desain *website* yang digunakan dalam perancangan untuk sanggar eLTigo *clay&drawing class*.

E. Tujuan Perancangan

1. Merancang konsep untuk perancangan desain *website* yang efektif sebagai media promosi Sanggar eLTigo *clay&drawing class*.
2. Memvisualisasikan desain *website* untuk Sanggar eLTigo *clay&drawing class*.

F. Manfaat

Hasil akhir dari perancangan desain *website* ini adalah memberikan informasi yang komunikatif tentang Sanggar eLTigo *clay&drawing class* bagi masyarakat baik didalam maupun luar negeri. Manfaat bagi pihak lain dari perancangan desain *website* ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Perancangan desain *website* bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta untuk memberikan informasi sehingga dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan ide dan kreativitas dalam menciptakan media promosi suatu produk, industri dalam media *website*. Serta dapat digunakan sebagai referensi atau masukan bagi mahasiswa seni rupa desain komunikasi visual.

2. Secara Praktis

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi Instansi yang relevan dan terkait, diantaranya sebagai berikut:

- a) Bagi Sanggar eLTigo *clay&drawing class*, media promosi dalam bentuk *website* dapat dijadikan salah satu alternatif promosi yang komunikatif, efektif sehingga dapat menambah pemasaran kegiatan yang berlangsung di Sanggar eLTigo *clay&drawing class*.
- b) Bagi masyarakat umum, hasil perancangan desain *website* ini dapat memberikan informasi yang menarik tentang kegiatan-kegiatan yang berlangsung di Sanggar eLTigo *clay&drawing class* dalam media elektronik khususnya *website*.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN METODE PERANCANGAN

A. Tinjauan tentang Perancangan

Perancangan berasal dari kata dasar rancang yang berarti disain (kerangka bentuk, rancangan, sedangkan kata perancangan mempunyai arti proses, cara atau perbuatan merancang, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007: 927). Perancangan diartikan juga sebagai kegiatan yang mengatur segala sesuatu, sebelum bertindak, mengerjakan, bertindak sesuatu (Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2007: 927).

Perancangan adalah proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran yang kreatif guna mencapai hasil yang optimal. Kata perancangan atau dalam bahasa Inggris, “*design*” mempunyai arti “ *to plan and manage everything to be better*” merencanakan atau mengatur segala sesuatu agar menjadi lebih baik (Kamus Inggris-Indonesia, Jhon M Echols dan Hasan Shadily, PT Gramedia Pustaka Utama). Perancangan media promosi disesuaikan dengan *target audience* dan tujuan pemasaran produk.

B. Tinjauan tentang Media Promosi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media adalah sarana komunikasi bagi masyarakat, alat, perantara, penghubung. Sarana, alat yang dibuat komunikasi antara masyarakat dengan kejadian dilingkungan misalnya koran, majalah, televisi dan sebagainya.

Pada hakikatnya promosi adalah suatu bentuk komunikasi pemasaran, yang dimaksud dengan komunikasi pemasaran adalah aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi/membujuk, dan/atau mengingatkan pasar sasaran atas perusahaan dan

produknya agar bersedia menerima, membeli, dan *loyal* pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan(www.desaindanteknologi.com).

Berdasarkan hal tersebut, media promosi berarti wadah atau tempat untuk memperkenalkan atau mempromosikan suatu produk. Strategi yang digunakan ada dua syarat yang harus dipenuhi, yaitu:

1. Siapa khalayak sasarannya?
2. Bagaimana cara untuk mencapai khalayak sasarannya tersebut, sehingga tercapai tingkat yang dinyatakan oleh tujuan mediana?

Aspek siapa yang dimaksudkan adalah yang menyangkut segmentasi terhadap khalayak sasaran, sedangkan aspek bagaimana adalah yang menyangkut seleksi terhadap media (Rhenald Kasali, 1992: 23).

Untuk menentukan atau memilih media sebagai pendukung promosi suatu iklan memiliki tiga faktor pendukung, yaitu kebiasaan (*media habit*), efektivitas media penyajian produk, dan biaya relatif media.

- a. *Media Habit* (Kebiasaan) adalah kapan dan dimana media tersebut ditayangkan atau diiklankan, serta kelemahan dan kelebihan apa saja yang terdapat dalam media itu.
- b. Efektivitas media, adalah seberapa banyak yang menggunakan jasa media tersebut dalam kurun waktu tertentu.
- c. Biaya relatif, adalah perhitungan biaya penyampaian iklan per orang yang dijangkaunya. Perhitungan ini biasanya digunakan untuk menentukan media mana yang paling murah yang akan dipergunakan.

Pemilihan media yang tepat sangatlah penting agar iklan yang dibuat bisa menjangkau khalayak sasaran dan mencapai target yang diinginkan. Menurut

Rhenald Kasali (1992: 23), tingkat kegunaannya media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. *Above the Line Media*(Media Lini Atas). Media ini terdiri dari iklan-iklan yang dimuat pada media cetak maupun elektronik seperti televisi, radio, dan *website*, serta media luar ruang (papan reklame).
2. *Below the Line Media*(Media Lini Bawah). Media ini terdiri dari seluruh media selain yang termasuk dalam *above the line media*, seperti, *direct mail*, pameran, *point of sale display material*, agenda, kalender, gantungan kunci, dan tanda mata.

Hal diatas sependapat dengan pernyataan R. Kuncoro Wulan Dewojati (2009: 6) yang menjelaskan bahwa contoh *above the line media* saat iniialah pers (Koran dan majalah), radio, televisi, lembaga jasa iklan luar ruang (*outdoor*) dan sinema atau bioskop. Sedangkan *below the line media* berupa *direct mail*, pameran serta perangkat *display* (peragaan).

Media promosi yang dibuat untuk eLTigo clay&drawing class dalam perancangan tugas akhir karya seni ini berupa desain *website*, oleh karena itu media promosi ini termasuk dalam *Above the Line Media*(media lini atas). Tujuan digunakannya desain *website* dalam promosi eLTigo clay&drawing class, yaitu untuk mencapai target pemasaran jangkauan luas, yaitu masyarakat lokal dan internasional.

C. Tinjauan tentang Desain dan Desain Web

Menurut Masri Andri (2010: 30-38), desain difungsikan sebagai ‘sarana’ untuk mengubah sebuah kondisi menjadi lebih baik dari kondisi sebelumnya, dari sebuah ketidak jelasan menjadi jelas, dari sebuah kesukaran menjadi kemudahan, dan seterusnya, dengan kata lain sebuah desain memiliki tujuan, sedangkan nilai dari sebuah desain yaitu nilai dari ketercapaian desain terhadap tujuan itu sendiri. Selanjutnya, Masri menjelaskan bahwa sebuah desain dapat dikatakan memenuhi kriteria tercapainya tujuan jika memenuhi kriteria fungsi, sesuai dengan karakteristik produksi yang ditetapkan, memenuhi kriteria operasional, memenuhi nilai etik yang berlaku pada satu masyarakat tertentu bahkan berlaku bagi seluruh masyarakat, dan tergantung pada karakter objek yang akan didesain.

Desain harus direncanakan berdasarkan analisis data dan kajian konsep(pemikiran) orang lain (*client*) demi tercapainya tujuan desain. Selain itu aspek visulisasi yang baik dalam perupaan dan pertimbangan fungsi lain yang berhubungan dengan ergonomi, operasional hingga komunikasi juga harus dipertimbangkan dalam perencanaan desain.

Menurut Hendratman (2010: 13-28), komponen desain yaitu sebagai berikut:

1. *Line* (Garis). Secara desain grafis, garis merupakan sekumpulan titik yang dideretkan memanjang. Sedangkan dalam *software* grafis disebut *outline* (*CorelDraw*), *contour* atau *stroke* dalam *Adobe Photoshop*. Garis secara orientasi terdiri dari garis lurus horisontal, garis lurus vertikal, garis lurus miring diagonal, dan garis melengkung (kurva).

2. *Shape* (Bentuk). Dihasilkan dari garis-garis yang tersusun sedemikian rupa. Berdasarkan wujud dimensinya, bentuk terdiri atas bentuk dua dimensi (dwimatra) dan bentuk tiga dimensi (trimatra).
3. *Illustration* (Ilustrasi). Merupakan gambar atau *image*, atau perwujudan dari suatu keadaan. Berdasarkan metode dalam desain grafis, ilustrasi terbagi menjadi dua yaitu: manual (*hand drawing*/ gambar tangan) dan *computerized* gambar dengan menggunakan komputer.
4. *Colour* (warna). Merupakan faktor yang sangat penting dalam desain komunikasi visual, warna dapat memberikan dampak psikologis, sugesti, dan suasana bagi yang melihatnya. Proses perancangan desain *website* milik Sanggar eLTigo *clay&drawing class* ini menggunakan beberapa warna yang diadaptasi dari Hendratman (2004: 43-55), diantaranya yaitu:
 - a) Warna oranye melambangkan energi, semangat, segar, keseimbangan, ceria, dan hangat. Penggunaan warna ini diharapkan dapat menghadirkan energi positif bagi konsumen yang mengenal Sanggar eLTigo *clay&drawing class* itu sendiri.
 - b) Warna biru merupakan warna kedua setelah warna merah, warna biru itu sendiri melambangkan kesejukan, kabut, bayangan, kedamaian, ketenangan, kecerdasan, kekuatan. Warna biru adalah warna yang positif simbol kepercayaan.
 - c) Warna kuning melambangkan optimis, harapan, gembira, dan santai. Penggunaan warna ini diharapkan mampu memberikan sikap optimis dan kegembiraan bagi semua pihak yang terlibat.

- d) Warna hijau melambangkan alami, sehat, keinginan, keberuntungan, kebanggaan, dan kekuasaan.
- e) Warna putih melambangkan kepolosan, kelahiran, sikap yang baik. Dalam spektrum warna, putih adalah gabungan dari semua warna. Netralis dan sifat konservatif diterima secara luas. Kesederhanaan dan kualitas halus, membuatnya menjadi warna yang ideal.
- f) Warna hitam dikaitkan dengan keanggunan, berkelas, warna hitam adalah warna tradisional yang menggambarkan rasa takut, kematian, dan berkabung. Jika warna hitam digunakan dengan baik dan benar, maka dapat mempromosikan perbedaan dan kejelasan dari maksud dan tujuan yang ingin disampaikan.
- g) Warna akromatik, merupakan warna kombinasi gelap dan terang. Asal kata adalah a=tidak, *chromatic*=warna, dan biasa disebut sebagai grayscale. Kombinasi warna tersebut memberikan kesan artistik untuk penekanan fotografi.

Semua warna diatas kemudian digabungkan dengan turut memberikan efek gradasi (urutan atau susunan derajat atau tingkatan dalam warna) sehingga menimbulkan nuansa yang penuh warna dan ceria, sehingga dapat memberikan aura yang positif bagi Sanggar eLTigo *clay&drawing class*. Tampilan warna pada layar monitor dan pada saat dicetak mungkin terlihat berbeda, karena untuk aplikasi cetak yang dipakai gabungan warna CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, and Black*), sedangkan penggunaan warna pada monitor menggunakan RGB (*Red, Green, Blue*).

5. *Typography*(tipografi atau teks).Merupakan seni memilih dan menata huruf pada ruang untuk menciptakan kesan khusus, sehingga pembaca dapat membaca semaksimal mungkin. Ada beberapa jenis *font* yaitu: *Sans Serif* (huruf tanpa kait), *Serif* (huruf berkait), *Script* (huruf tulis tangan), *Egyptian* (huruf yang disertai unsur hias atau dekoratif), *Micellaneous* (huruf pengembangan bentuk atau huruf kreasi).

Sedangkan prinsip desain menurut Heri Purnomo (2004: 53-58) meliputi:

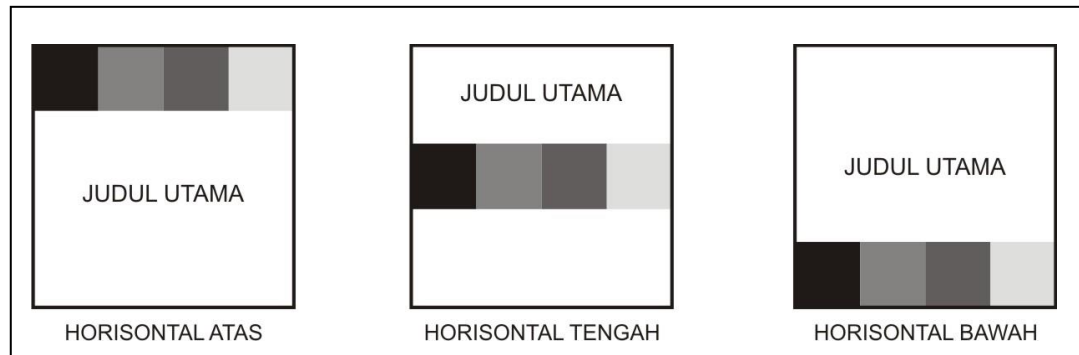
- a) *Contrast* (Kontras), yaitu perbedaan yang mencolok yang muncul karena adanya perbedaan warna komplementer gelap-terang, garis lurus dan lengkung, subjek dekat-jauh, bentuk vertikal-horizontal.
- b) *Balance* (Keseimbangan).Secara keseluruhan, komponen-komponen desain harus tampil seimbang. Maka kita akan menangkap keseluruhan atau halaman desain dalam satu komponen, yang selanjutnya akan dilihat komponen yang lebih kecil. Keseimbangan terdiri dari keseimbangan simetris, asimetris, dan radial.
- c) *Rhythm*(Irama).Adalah pengulangan atau variasi dari komponen-komponen desain grafis. Pengulangan tersebut bias membentuk urutan gerakan, *pattern*(pola) tertentu. Beberapa jenis pengulangan (*rhythm*) adalah: reguler, *flowing*(mengalir), *gradual* (progresif)
- d) *Scale and Proportion* (Skala dan proporsi). Skala adalah perubahan *size* (ukuran) tanpa perubahan perbandingan ukuran panjang, lebar, atau tinggi. Sedangkan proporsi adalah adanya perubahan perbandingan antara panjang,

lebar atau tinggi sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.

- e) *Focus* (Fokus). Fokus terdiri dari dua bagian, yaitu hirarki dan kontras. Hirarki atau komponen grafis, komponen tersebut harus difokuskan pada satu titik dengan beberapa tahapan fokus mulai dari yang terpenting (dominan), pendukung (sub-dominan), dan pelengkap (sub-ordinat). Sedangkan kontras adalah penekanan karena adanya perbedaan drastis/ konflik pada komponen desain grafis.
- f) *Unity* (Kesatuan). Merupakan bagian dan unsur grafis yang bersatu padu dan serasi sehingga pembaca memahaminya sebagai satu kesatuan yang utuh. Beberapa prinsip yang digunakan dalam kesatuan adalah: kedekatan dan penutup (*closure*), kesinambungan (*continuity*), kesamaan (*similarity*) dan konsisten (*consistency*) dan perataan (*alignment*).

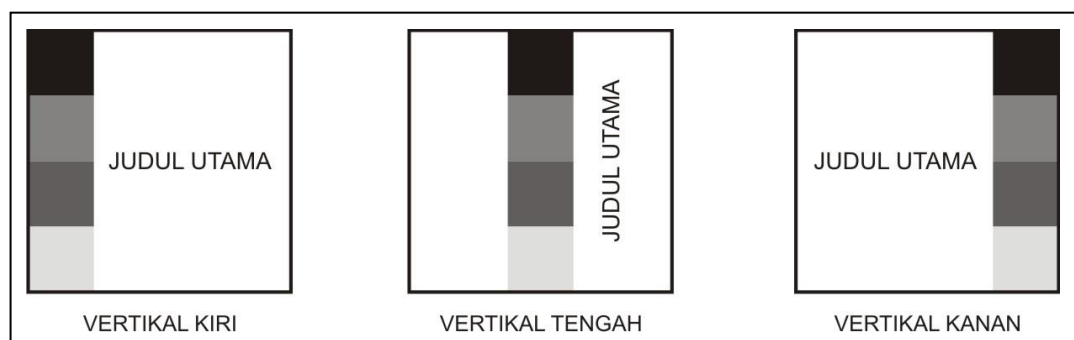
Perencanaan desain yang baik selain berdasarkan pada kematangan konsep juga tidak lepas dari perencanaan tata letak atau *layout*. *Layout* merupakan usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel, dan lain-lain) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, dan menarik (Hendratman, 2010: 85). Berbagai macam format atau susunan *layout* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

1. Format Horizontal



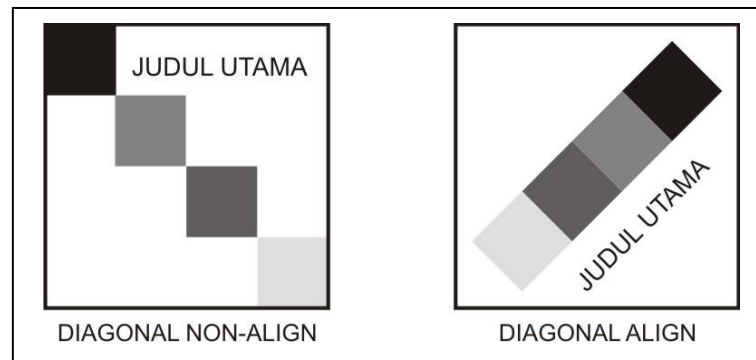
Gambar I: Contoh format horizontal
(Hendratman, 2010: 86)

2. Contoh Format Vertikal



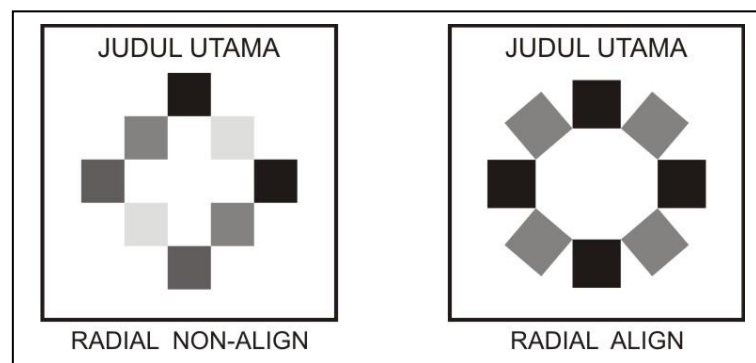
Gambar II: Contoh format vertikal
(Hendratman, 2010: 86)

3. Contoh Format Diagonal



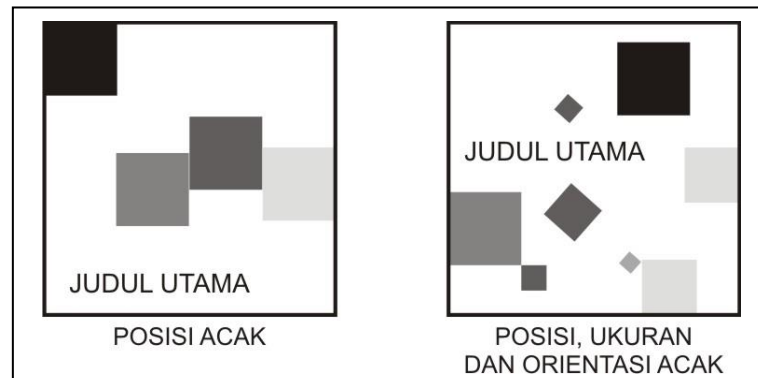
Gambar III: Contoh format diagonal
(Hendratman, 2010: 86)

4. Contoh Format Radial



Gambar IV: Contoh format radial
(Hendratman, 2010: 87)

5. Contoh Format *Scatter/ Acak*



GambarV: **Contoh format acak/ scatter**
(Hendratman, 2010: 87)

Komponen dan prinsip desain yang digunakan dalam desain grafis di atas juga diterapkan dalam menyusun desain sebuah *website*. Desain *website* sama halnya dengan perwujudan visual desain grafis, hanya saja desain *website* dibuat lebih rumit dengan melibatkan komponen *software* yang lebih kompleks, karena desain *website* dilengkapi dengan animasi atau gambar gerak.

Karya seni desain *website* hanya bisa dinikmati secara digital karena hanya tersedia di dunia ‘maya’. Sesuai namanya, hasil akhirnya tentunya adalah sebuah *website*. *Software* yang biasa digunakan untuk membuat sebuah *website* adalah *dreamweaver*, *photoshop*, *imageready*, *fireworks* dan *flash*.

Menurut Wawanlt (2010: www.ewawan.com/pengertian-desain-web.html), pengertian desain *web* adalah jenis desain grafis yang ditujukan untuk pengembangan dan *styling* obyek lingkungan informasi *internet* untuk menyediakan dengan fitur konsumen *high-end* dan kualitas estetika. Definisi yang ditawarkan memisahkan desain *web* dari pemrograman *web*, menekankan fitur fungsional dari sebuah situs *web*, serta desain posisi *web* sebagai semacam desain

grafis. Tujuan desain *web* adalah untuk membuat situs *web* atau dokumen elektronik dan aplikasi yang berada pada *web server* dan menampilkan konten dan fitur antarmuka interaktif kepada pengguna akhir dalam bentuk halaman *web*. Seperti unsur-unsur teks, gambar (*gif*, *jpeg*) untuk ditempatkan pada halaman menggunakan *HTML / XHTML / tag XML*. Menampilkan media yang lebih kompleks (*vektor* grafis, animasi, *video*, suara, membutuhkan *plug-in* seperti *Adobe Flash*, *QuickTime*, *Java run-time* dan lain-lain. *Plug-in* juga dimasukkan ke dalam halaman *web* dengan menggunakan *HTML / tag XHTML*.

Sebuah desain *website* secara visual harus menarik. Mengingat desain dapat mencerminkan suatu produk, menggambarkan karakter perusahaan, maupun memvisualisasi pribadi seseorang. Menurut Wawanlt (2010: www.satudigit.com) pembuatan sebuah *website* harus memperhatikan unsur-unsur *website*, yaitu:

- 1) Karakter desain dan visualisasi produk maupun perusahaan atau orang yang ditampilkan.
- 2) Warna
- 3) Teks (keterbacaan)
- 4) Harmonisasi visual desain
- 5) *Layout* yang *simple*
- 6) Alur baca
- 7) Menu navigasi

Menurut Andi (2005: 13-28), ada prinsip desain *website* yang harus diterapkan dalam perancangan desain *website*, yaitu: Situs website dibuat untuk pengguna, *utility* (kegunaan), *correctness* (kebenaran), batasan media internet,

link dan navigasi, alat bantu map, tampilan visual dan audio. Selain itu elemen-elemen desain yang diterapkan dalam desain *website* meliputi: warna, garis, isi, perpindahan (*movement*), ruang, tekstur, nilai, suara, dan animasi.

D. Tinjauan Tentang Sanggar eLTigo *clay&drawing class*

1. Profil Sanggar eLTigo *clay&drawing class*

Pemilik Sanggar eLTigo *clay&drawing class* adalah Ibu Prilasiana. Bu Prila yang mendirikan usaha ini telah berdiri sejak tahun 2006. Semula menempati rumah di daerah Sekip , Blok L-3. Nama eLTigo sendiri terinspirasi dari nomor rumah, kemudian jadilah eLTigo sebagai label usahanya. Meski kini sudah pindah ke lokasi baru di daerah Seturan, Depok, Sleman, Yogyakarta dan namanya tetap dipertahankan. Di Sanggar eLTigo *clay&drawing class* ini, selain memproduksi, serta memberikan kursus ketrampilan tanah liat kepada anak-anak, Bu Prila juga memberikan kursus *drawing* (menggambar). Hanya dengan beberapa jam saja, anak-anak dijamin sudah mampu mengembangkan kreasi mereka masing-masing. Berbagai benda kerajinan tanah liat, diproduksi di sanggar ini, seperti figur mainan anak-anak, beberapa peralatan rumah dan peralatan belajar, seperti asbak, dan tempat pensil, aksesoris seperti kalung, dan gelang. Sanggar ini juga mempunyai visi dan misi, adapun visi yang dimaksud ialah, sebagai sarana kreativitas untuk menyalurkan hobi atau ekspresi diri melalui media tanah liat yang dapat memperkaya jiwa atau kepuasan batin, sedangkan misinya yaitu memperkenalkan konsep pendidikan *non-formal* yang bersifat edukatif sekaligus rekreatif dengan menggunakan tanah liat kepada semua kalangan termasuk keluarga, khususnya anak-anak, sebagai wadah untuk mengembangkan berbagai

aspek positif dalam diri tiap individu. Khalayak Sasaran dari Sanggar eLTigo *clay&drawing* class meliputi:

- a. Kelompok Anak (usia 4-12 tahun)
- b. Kelompok Dewasa (remaja, mahasiswa, karyawan)
- c. Kelompok Keluarga (ibu, bapak, anak, saudara, dkk)
- d. Kelompok Sekolah, Instansi, Perusahaan
- e. Kelompok Campuran

Bu Prila sendiri sering aktif mengikuti berbagai macam *event* seperti saat di salah satu gedung Yogyakarta JEC, beliau kerap membuka *stand* pameran disana dan memberikan berbagai macam demonstrasi dalam mengolah tanah liat menjadi sebuah karya seni yang mengagumkan, baik itu bersifat fungsional maupun non-fungsional. Tenaga pengajar yang ada di Sanggar eLTigo *clay&drawing class* pada saat ini adalah lulusan dari jurusan seni kriya keramik, seni lukis, desain komunikasi visual, animasi, psikologi, sastra, manajemen, dan IT, baik dari ISI, UGM, UPN, ITB, dan perguruan tinggi swasta lainnya.

Adapun jenis-jenis kegiatan yang dilakukan di dalam sanggar saya sajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1: **Daftar Kegiatan Sanggar eLTigo *clay&drawing class***

No	Nama Paket	Keterangan	Durasi Paket
1.	Paket A	<i>Stoneware</i>	a. 9 x pertemuan @ 2 jam, selesai dalam 3 minggu b. 6 x pertemuan @ 2 jam, selesai dalam 2 minggu

2.	Paket B	<i>Earthenware</i>	6 x pertemuan @ 2 jam, selesai dalam 2 minggu
3.	Paket C	Jelajah bentuk dan warna	2 x pertemuan @ 2 jam, selesai dalam waktu 1 minggu
4.	Paket D	Jelajah bentuk	1 x pertemuan @ 2 jam
5.	Paket E	Jelajah warna/ Mix Media	1 x pertemuan @ 2 jam

2. Tinjauan tentang tanah liat

Clay (tanah liat) adalah partikel mineral berkerangka dasar silikat yang berdiameter kurang dari 4 mikrometer. Tanah liat mengandung leburan silikat dan aluminium yang halus. Unsur-unsur seperti silikon, oksigen, dan aluminium adalah unsur yang paling banyak menyusun kerak bumi. Tanah liat terbentuk dari proses pelapukan batuan silika oleh asam karbonat dan sebagian dihasilkan dari aktivitas panas bumi.

Tanah liat membentuk gumpalan keras saat kering dan lengket apabila basah terkena air. Sifat ini ditentukan oleh jenis mineral tanah liat yang mendominasinya. Mineral tanah liat digolongkan berdasarkan susunan lapisan oksida silikon dan susunan oksida aluminium yang membentuk kristalnya. Golongan 1:1 memiliki lapisan satu oksida silikon dan satu oksida aluminium, sementara golongan 2:2 memiliki dua lapis golongan oksida silikon yang mengapit satu lapis oksida aluminium. Mineral tanah liat golongan 2:1 memiliki sifat elastis yang kuat, menyusut saat kering dan memuai saat basah. Karena perilaku inilah beberapa jenis tanah dapat membentuk kerutan-kerutan atau pecah-pecah bila kering. (wikipedia 2015).

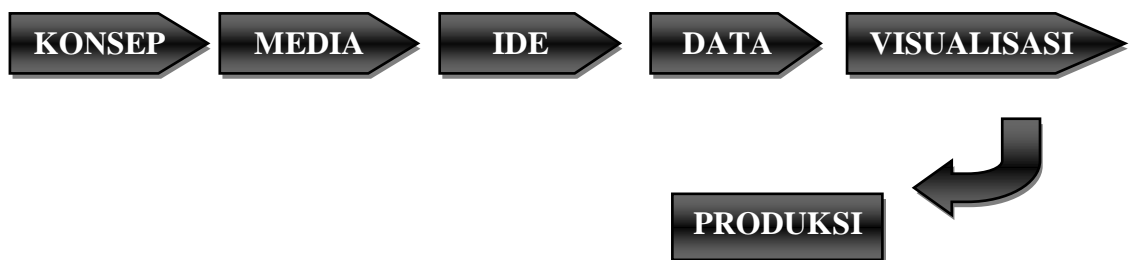
3. Manfaat dari tanah liat

Tanah liat mempunyai banyak manfaat, dikenal sebagai obat untuk sakit perut, pengurang rasa sakit, sebagai detox tubuh, dan untuk kecantikan, namun dalam Sanggar eLTigo *clay&drawing class* ini, tanah liat sebagai bahan utama pelatihan jelajah bentuk, serta pembuatan produk aksesoris.

E. Metode Perancangan

1. Desain Perancangan

Metode perancangan diadaptasi dari Hendratman (2010: 9), sebagai landasan perancangan dalam tugas akhir karya seni ini. Adapun proses tersebut dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar VI: **Bagan proses perancangan desain**
(Hendratman, 2010: 9)

Berikut ini adalah penjelasan dari bagan tersebut:

- a. Konsep, ditekankan sebagai tujuan umum dan khusus segmen yang dituju. Konsep disusun berdasarkan studi kelayakan terhadap estetika, etika, dan ketepatan serta efisiensi desain dalam mempromosikan produk.

- b. Media, ditekankan pada pemilihan media dan mengenal ciri khusus media.
- c. Ide, dalam hal ini perancang menentukan ide apa yang cocok dikembangkan untuk mencapai tujuan.
- d. Data, dalam hal ini pengumpulan data dilakukan secara manual dan digital. Data dapat berupa gambar, teks, suara, *movie*, dan lain-lain.
- e. Visualisasi, visualisasi ini dilakukan dengan teknik manual dan digital menggunakan *software* pengolah *image* seperti *Picasa*, *CorelDraw X7*, *Macromedia Flash*.
- f. Produksi, dalam hal ini diterapkan sebenarnya pada media yang ditentukan sebelumnya, bisa juga untuk dipublikasikan secara masal.

Berdasarkan proses tersebut, perancangan dalam tugas karya seni ini disesuaikan dengan kemampuan dan waktu, oleh karena itu perancangan disusun secara sistematis akan menghasilkan karya yang terencana dan maksimal sesuai dengan yang diharapkan. Adapun proses proses perancangan dalam tugas karya seni ini adalah sebagai berikut.

F. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam perancangan desain *website* sebagai media promosi ini menggunakan pengumpulan data dari berbagai sumber seperti wawancara, dan pengumpulan data visual, serta data verbal, selain itu data juga diperoleh dari sumber internet sebagai bahan referensi pembuatan desain *website* eLTigo *clay&drawing class*.

- a. Perolehan data, data diperoleh dalam bentuk data tertulis (verbal) dan gambar (visual). Data tertulis didapat dari wawancara, artikel, buku terkait, dan juga *internet*, sedangkan data visual diperoleh dari foto.
- b. Implementasi, merupakan perwujudan visualisasi kreatif perancangan desain ke dalam media yang dipilih sesuai dengan media yang digunakan, sasaran media, strategi media serta informasi yang komunikatif dan efektif dalam masyarakat baik local maupun internasional. Proses implementasi ini diperlukan perencanaan kreatif, pemikiran proses produksi media dan penerapan media serta penyebarannya. Proses ini dimulai dengan pemilihan judul, pra observasi (observasi awal), analisis media promosi yang telah digunakan, perancangan desain media promosi berupa desain website *eLTigo clay&drawing class*.

Setelah dilakukan teknik pengumpulan data diatas, data yang diperoleh sebagai berikut:

1) Data Verbal, berupa profil perusahaan

Profil perusahaan Sanggar *eLTigo clay&drawing class* dapat dijabarkan sebagai berikut:

Nama Perusahaan	: <i>eLTigo clay&drawing class</i>
Nama Pemilik	: Prilasiana
Tahun Berdiri	: 2006
Alamat	: Jl.Perumnas, Gg.Brantas, C-31, Condongsari, Depok, Sleman, Yogyakarta, 55283
No Telepon	: 08129917972
Produk Unggulan	: Kursus Pelatihan tanah liat

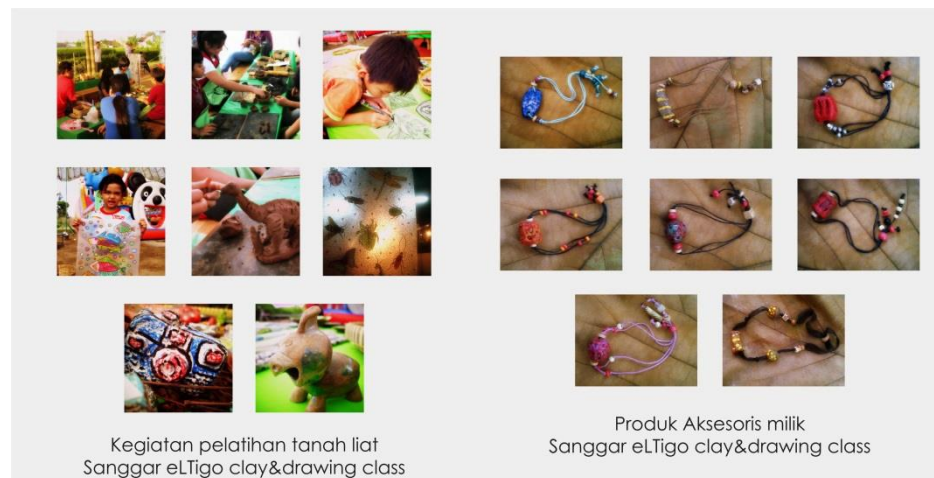
- Produk Pendukung : Kursus menggambar, dan menjual beragam aksesoris berbahan dasar tanah liat
- Slogan : Apa yang kau bayangkan, adalah nyata!
- Visi : Memperkenalkan konsep pendidikan non-formal yang bersifat edukatif sekaligus rekreatif dengan menggunakan metode tanah liat (*clay*) kepada semua kalangan khususnya anak-anak, sebagai wadah untuk mengembangkan berbagai aspek positif dalam diri tiap individu.
- Misi : Sarana kreativitas menyalurkan hobi atau ekspresi diri melalui media tanah liat (*clay*) yang dapat memperkaya jiwa atau kepuasan batin, serta membekali ketrampilan berkarya individu, sehingga karyanya kelak dapat dijadikan sumber usaha pribadi yang cukup menjanjikan.
- Target Audience : Masyarakat seluruh usia, di dalam maupun luar negeri

2) Data Visual, berupa logo dan foto-foto kegiatan, serta produk dari Sanggar eLTigo clay&drawing class, Adapun data-data visualnya yaitu:



Gambar VII: Logo milik Sanggar eLTigo clay&drawing class

Data foto kegiatan yang dipromosikan dalam desain *website* terbagi menjadi dua jenis, yaitu data foto yang berupa kegiatan, disajikan dalam menu *gallery* (galeri), dan data foto yang berupa aksesoris ada pada menu *product* (produk). Pada menu *gallery* (galeri) dan *product* (produk) masing-masing terdapat 8 foto saja, dikarenakan keterbatasan waktu perancangan, dan disesuaikan oleh kemampuan saya. Berikut data-data visualnya disajikan pada gambar dibawah ini:



Gambar VIII: **Data visual kegiatan dan produk dari sanggar eLTigo**
clay&drawing class

G. Analisis Data

Analisis data dalam perancangan desain website ini menggunakan analisis *SWOT* (*Strenghts, Weakness, Opportunity, Threat*). Menurut Philip Kotler dan Gary Amstrong (2008: 64) yaitu mengelola fungsi pemasaran diawali dengan analisis menyeluruh dari situasi perusahaan. Pemasar harus melakukan *SWOT analysis* (analisis SWOT), dimana ia menilai kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Kekuatan meliputi kemampuan internal, sumber daya dan faktor situasional positif yang dapat membantu perusahaan melayani pelanggannya dan faktor situasional negatif yang dapat menghalangi performa perusahaan. Peluang adalah faktor atau tren yang menguntungkan pada lingkungan eksternal yang dapat digunakan perusahaan untuk memperoleh keuntungan, sedangkan ancaman adalah faktor pada lingkungan eksternal yang tidak menguntungkan yang menghadirkan tantangan bagi performa perusahaan. Adapun penjabaran dari *SWOT analysis* (analisis SWOT) sebagai berikut:

a. *Strenghts* (Kekuatan)

1) *Product* (Produk)

Sanggar eLTigo *clay&drawing class* memberikan berbagai macam pelatihan khusus yang berhubungan dengan bagaimana mengolah tanah liat menjadi sebuah karya seni, serta memberikan pelatihan untuk menggambar bagi yang berminat. Sanggar ini juga menyediakan berbagai macam aksesoris untuk diperjual-belikan.

2) *Place* (Tempat)

Sanggar eLTigo *clay&drawing class* berada di daerah Condongsari, Seturan, Depok, Sleman, Yogyakarta.

3) *Service* (Pelayanan)

Beberapa Staff Pengajar yang sangat ramah pada setiap layanan yang bisa diandalkan pada setiap peserta pelatihan.

b. *Weakness* (kelemahan)

Faktor-faktor yang dapat menghambat perkembangan Sanggar eLTigo *clay&drawing class* adalah: minimnya sarana promosi yang dilakukan untuk menjangkau *target audience*.

c. *Opportunities* (Peluang)

Faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan Sanggar eLTigo *clay&drawing class* yaitu:

- 1) Tingkat ketertarikan konsumen terhadap ragam kegiatan yang dilakukan oleh dari Sanggar eLTigo *clay&drawing class*.

- 2) Meningkatnya gaya hidup untuk memperindah ruangan dengan barang-barang kerajinan yang bersifat artistik meskipun di jaman serba *modern* seperti saat ini.
- 3) Majunya wisata di Yogyakarta sehingga banyak wisatawan yang datang dan berminat dengan wisata *clay&drawing class* yang hanya ada di Yogyakarta, dengan demikian Sanggar eLTigo *clay&drawing class* mempunyai peluang yang cukup besar untuk mengembangkan usahanya.

d. *Threats* (Ancaman)

Faktor-faktor yang dapat mengancam perkembangan Sanggar eLTigo *clay&drawing class* yaitu:

- 1) Semakin bertambahnya *home industry* yang sejenis.
- 2) Semakin gencarnya promosi yang dilakukan oleh perusahaan sejenis secara teratur.

e. *USP*(*Unique Selling Proposition*)

Sanggar eLTigo *clay&drawing class* adalah sanggar yang memberikan pelatihan khusus untuk mengolah tanah liat menjadi sebuah karya seni yang bersifat fungsional maupun non-fungsional.

f. *Positioning* (Penempatan)

Sanggar eLTigo *clay&drawing class* merupakan sanggar rumahan seperti halnya sanggar lain. Bukan semacam rumah produksi, tetapi lebih mengarah ke tempat kursus/ pelatihan. Untuk saat ini, yang saya ketahui mengenai sanggar

yang memberikan pelatihan seperti Sanggar eLTigo *clay&drawing class* hanya ada 1 di Yogyakarta, yakni sanggar eLTigo *clay&drawing class* itu sendiri.

H. Metode Visualisasi Desain

Metode visualisasi desain dalam perancangan tugas akhir karya seni ini meliputi:

a. *Idea Layout (Layout Gagasan)*

Layout gagasan yaitu tahapan awal dari sebuah visualisasi perancangan suatu desain, yang merupakan gagasan berupa coretan-coretan dasar untuk mencari tata letak ataupun susunan bentuk, teks, dan gambar yang bagus.

b. *Rough Layout (Layout Kasar)*

Layout kasar berupa kumpulan sket dari penuangan gagasan yang telah direncanakan. Dalam *layout* kasar masih dapat direvisi ataupun ditinjau kembali desainnya dengan mengadakan penambahan atau pengurangan. Kumpulan gagasan dapat dikembangkan lagi sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

c. *Comprehensive Layout (Layout Lengkap)*

Comprehensive layout merupakan proses desain berupa gambar pilihan dengan bentuk setengah jadi namun telah sesuai dengan konsep yang direncanakan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sanyoto (2006: 127) yang menyatakan bahwa *comprehensivelayout (layout lengkap)* merupakan desain *final* yang sebelumnya telah dikembangkan dari *layout* kasar, dimana semua kata sudah lengkap bunyi, ilustrasi, dan warnanya, persis seperti bentuk jadinya.

Proses pembuatan desain *website* ini menggunakan perangkat alat gambar dan *software* (perangkat lunak) *Corel Draw X7*, *Picasa*, kemudian disempurnakan dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*.

d. *Final Artwork*(Eksekusi)

Eksekusi atau *final artwork* merupakan hasil akhir dari semua proses yang telah dilakukan pada tahap akhir ini tidak dibenarkan melakukan perubahan-perubahan besar.

I. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah kamera digital milik Ibu Prila dengan teknik dokumentasi, dan kemudian saya salin data tersebut. Sumber data diambil dari hasil wawancara, dengan pedoman sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yang dilakukan meliputi mengamati kegiatan sanggar pada saat mengajar peserta sanggar, mengamati baik tenaga pengajar, maupun peserta sanggar yang sedang mengikuti pelatihan di sanggar *eLTigo clay&drawing class*.

2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk menjaring data yang bersifat deskripsi, misalkan berupa informasi-informasi langsung dari pemilik Sanggar *eLTigo clay&drawing class*. Data-data yang bersifat deskriptif ini bisa digunakan dalam mengidentifikasi permasalahan yang sedang dihadapi oleh Sanggar *eLTigo clay&drawing class* dalam mempromosikan usaha miliknya. Wawancara dilakukan terhadap pemilik sanggar, yaitu Ibu Prilasiona. Kisi-kisi wawancara ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2: **Kisi-kisi wawancara**

No.	Aspek	Pokok Item
1.	Sejarah Sanggar eLTigo <i>clay&drawing class</i>	1. Sejarah Sanggar eLTigo <i>clay&drawing class</i> 2. Sanggar eLTigo <i>clay&drawing class</i> saat ini.
2.	Informasi Sanggar eLTigo <i>clay&drawing class</i>	1. Informasi Sanggar eLTigo <i>clay&drawing class</i> 2. Informasi kegiatan Sanggar eLTigo <i>clay&drawing class</i> 3. Informasi produk milik Sanggar eLTigo <i>clay&drawing class</i>
3.	Strategi promosi Sanggar eLTigo <i>clay&drawing class</i>	1. Strategi promosi Sanggar eLTigo <i>clay&drawing class</i> 2. Pesaing Sanggar eLTigo <i>clay&drawing class</i> 3. Peluang Sanggar

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data tentang kegiatan dan produk yang ada di Sanggar eLTigo *clay&drawing class*. Bentuk dokumentasi berupa foto kegiatan, produk aksesoris, serta visi misi dari Sanggar eLTigo *clay&drawing class*.

BAB III

VISUALISASI DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Perancangan

Desain *Website Sanggar eLTigo clay&drawing class* dirancang dengan mengaplikasikan konsep modern dengan nuansa ceria dan elegan. Konsep media promosi ini menghadirkan ilustrasi gabungan berupa foto-foto produk milik Sanggar eLTigo *clay&drawing class*, serta *vektor* tanah liat yang memiliki beragam wujud dari hasil olahan tangan. Desain dibuat sederhana dengan mempertimbangkan aspek-aspek keindahan, sehingga akan terlihat menarik bila dilihat oleh *audience*. Hal ini menampilkan desain *website* yang bersifat sederhana (minimalis) dengan menghadirkan beberapa sajian menu, yaitu:

1. *Intro* (Pengenalan)
2. *Home* (Beranda)
3. *Profile* (Profil)
4. *Gallery* (Galeri)
5. *Product* (Produk)
6. *Contact Us* (Kontak Kami)
7. *Choose Language* (Pilih Bahasa)

Desain *Website Sanggar eLTigo clay&drawing class* hadir dengan menggunakan dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Kedua bahasa ini digunakan untuk memperluas promosi baik dari dalam maupun luar negeri. Desain *website* ini juga menampilkan gambar visual sebagai daya tarik.

Keseluruhan konsep ini menerapkan analisis *SWOT* dalam perancangan desain.

Adapun penjabaran aplikasi analisis *SWOT* dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2: Aplikasi analisis SWOT dalam perancangan desain *website* Sanggar eLTigo clay&drawing class

No	Analisis	Hasil Analisis	Aplikasi Desain
1	<i>Strength (S)</i>	Sanggar eLTigo memberikan pelatihan jelajah bentuk tanah liat, serta pelatihan menggambar guna mengasah daya imajinasi.	Dalam desain media promosi ini berisi tentang profil sanggar, serta foto-foto kegiatan dan produk dari sanggar eLTigo clay&drawing class.
2	<i>Weakness (W)</i>	Minimnya media promosi sehingga belum banyak masyarakat yang mengetahui sanggar eLTigo clay&drawing class.	Adanya desain <i>website</i> sebagai media promosi ini diharapkan bisa memberi informasi lebih, serta menjangkau ke masyarakat baik dalam maupun luar negeritentang keberadaan sanggar eLTigo clay&drawing class.
3	<i>Opportunities (O)</i>	Meningkatnya gaya hidup untuk memperindah ruangan dengan barang-barang kerajinan yang bersifat artistik meskipun di jaman serba <i>modern</i> seperti saat ini, dan membuat wisatawan semakin tertarik, dengan demikian sanggar ini mempunyai peluang cukup besar untuk mengembangkan usahanya.	Membuat rancangan media promosi berupa desain <i>website</i> , menggunakan dua bahasa, yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, yang langsung bisa dijangkau oleh seluruh masyarakat dari dalam maupun luar negeri (jika ada koneksi internet)
4	<i>Threats(T)</i>	Semakin bertambah <i>home industry</i> sejenis, dan	Menggunakan desain yang unik dan mempunyai ciri

		semakin gencar promosi yang dilakukan oleh perusahaan sejenis.	khas sehingga menjadikan sanggar ini memiliki daya tarik tersendiri bagi masyarakat.
--	--	--	--


Berdasarkan analisis SWOT yang diaplikasikan dalam perancangan desain website ini maka visualisasi desain *website* menggunakan ide atau gagasan dasar tanah liat yang diangkat dalam perancangan desain *website* ini. Desain *website* ini menghadirkan dua alternatif bahasa, bertujuan untuk memperluas jangkauan promosi. Beberapa menu utama yang disajikan didalam *website* bertujuan untuk menonjolkan keunggulan maupun sebagai solusi dari kekurangan yang dimiliki oleh Sanggar eLTigo *clay&drawing class*.





Desain *website* Sanggar eLTigo *clay&drawing class* menggunakan beberapa warna, ilustrasi, dan tipografi sebagai berikut:


1. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan desain *website* untuk media promosi sanggar eLTigo *clay&drawing class* menggunakan warna yang cenderung dominan seperti kuning, hitam, oranye, hal ini dimaksudkan untuk memberikan nuansa ceria dan elegan, selain itu beberapa warna yang digunakan disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3 :Tabel Penggunaan warna dalam perancangan desain *website* eLTigo *clay&drawing class* :

No	Warna	Komposisi Warna	Keterangan
1.		C= 0% M= 0% Y= 0% K= 0% R= 246%	Warna kuning melambangkan optimisme, harapan, gembira, santai, yang juga disesuaikan dengan warna dasar yang

		G= 216% B= 66%	digunakan oleh eLTigo sebagai warna ciri khas sanggar yang dapat menimbulkan nuansa gembira.
2.		C= 0% M= 60% Y= 80% K= 0% R= 0% G= 0% B= 0%	Warna oranyemelambangkan energi, semangat, keseimbangan, ceria, dan hangat. Penggunaan warna ini diharapkan dapat menghadirkan energi positif bagi konsumen yang mengenal eLTigo <i>clay&drawing class</i> .
3.		C= 0% M= 0% Y= 0% K= 0% R= 43% G= 167% B= 193%	Warna biru melambangkan perjuangan, aktif, berkemauan keras, energi, agresif, cinta,kehangatan, ketenangan, dan kepercayaan. Penggunaan warna birupada studio eLTigo akan memberikan nuansa tenang dan berenergi.
4.		C= 40% M= 0% Y= 100% K= 0% R= 0% G= 0% B= 0%	Warna hijau melambangkan alami, sehat, harmonis, segar, keberuntungan, kebanggaan. Penggunaan warna hijau memberikan nuansa alami karena sanggar eLTigo menggunakan bahan alam, yakni tanah liat.
5.		C= 100% M= 100% Y= 100% K= 100% R= 0% G= 0% B= 0%	Warna hitam dikaitkan dengan keanggunan dan berkelas, mempunyai makna tradisional yang mempunyai arti kesedihan, ketakutan, dan kematian, namun jika digunakan dengan baik dan benar, warna hitam dapat

			mempromosikan perbedaan, dan kejelasan dari maksud dan tujuan yang ingin disampaikan.
6.		C= 0% M= 0% Y= 0% K= 0% R= 0% G= 0% B= 0%	Warna putih putih melambangkan kepolosan, kelahiran, sikap yang baik. Dalam spektrum warna, putih adalah gabungan dari semua warna. Netralis dan sifat konservatif diterima secara luas. Kesederhanaan dan kualitas halus, membuatnya menjadi warna yang ideal.

2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar (foto, diagram, grafis, peta, dan tanda-tanda lain) yang dapat digunakan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dengan cepat, selain itu juga berfungsi sebagai penghias atau penarik perhatian. Disinilah ilustrasi memiliki kaitan erat dengan judul atau unsur-unsur iklan yang lain seperti *headline*, *sub headline*, *body copy*, *logo type*, *slogan* dan *closing*.

Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan desain website ini, menghadirkan ilustrasi gabungan berupa foto-foto produk milik Sanggar eLTigo *clay&drawing class*, serta *vektor* tanah liat yang memiliki beragam wujud dari hasil olahan tanganyang akan dibuat dan dikomposisi menggunakan teknik komputer grafis, serta menggunakan gaya *flat user interface design* yang sedang menjadi tren tahun 2014.

3. Tipografi

Tipografi adalah seni memilih dan menata huruf pada ruang untuk menciptakan kesan khusus sehingga pembaca dapat membaca semaksimal mungkin (Hendratman, 2010: 24).

Pemilihan jenis *font* perlu dipertimbangkan dengan baik karena desain *font* tertentu memiliki gaya dan karakteristik tersendiri. Pertimbangan ini berdasarkan fungsi dan penampilan dari segi visual serta tujuan media promosi yang dibuat. Tipografi yang digunakan dalam perancangan desain *website* eLTigo *clay&drawing classy* yaitu Aharoni, **Gooddog**, **Chiller**, century gothic, Arial, Kristen ITC, serta **Aristo**.

Font Aharoni digunakan pada tulisan judul di tiap halaman mulai dari *intro* (pengenalan), menu *choose language* (pilih bahasa), *home* (beranda), *profile* (profil), *gallery* (galeri), *product* (produk), *contact us* (kontak kami). *Font* “Chiller” digunakan pada tulisan logo eLTigo di tiap halaman *website*, sedangkan *font* “century gothic” digunakan pada tulisan deskripsi di halaman *profile* (profil), kemudian untuk yang terakhir yaitu *font* Aristo digunakan pada menu *Intro* di halaman *Home* (Beranda), *Profile* (Profil), dan *Contact Us* (Kontak).

Alasan mengapa saya memilih jenis *font* Aharoni, Arial, serta century gothic, adalah karena jenis huruf inilah yang bentuknya sederhana dan standar untuk bisa dibaca dengan baik oleh *audience*, kemudian untuk penggunaan *font* berikutnya yaitu *font* Aristo, saya gunakan *font* jenis ini karena ukurannya besar, dan mudah untuk disadari oleh pembaca pada waktu melihat desain *website* milik

eLTigo, sehingga jika pembaca ingin segera kembali ke halaman *intro* (pengenalan), bisa langsung hafal dimana letak tombolnya.

4. Slogan

Slogan adalah suatu ungkapan pesan yang bertujuan sebagai pengait dalam setiap media sehingga pesan mudah diserap atau diterima. Slogan yang digunakan dalam perancangan desain *website eLTigo clay&drawing class* adalah : “Apa yang kamu bayangkan, adalah nyata!”. Slogan ini disampaikan pada menu *Home* (beranda), bagian poster nomor 3 (paling bawah).

5. Bahasa Tulisan

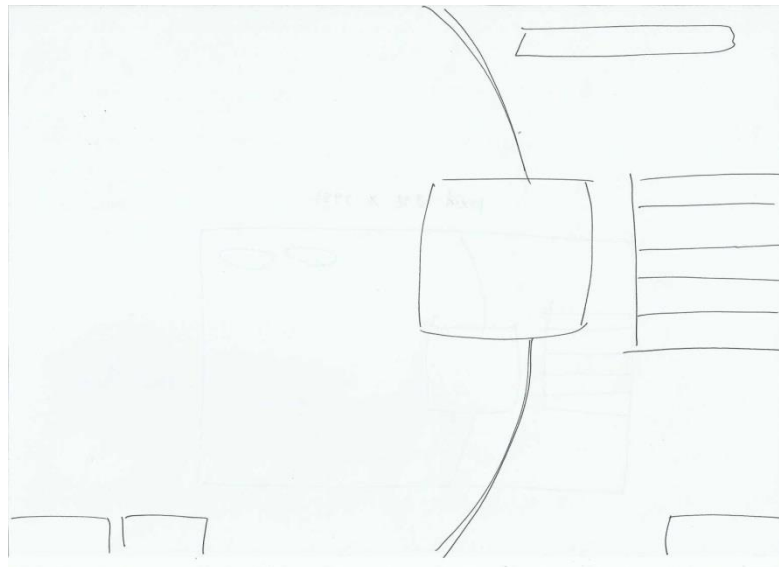
Terdapat dua bahasa dalam desain *website eLTigo clay&drawing class*, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Kedua bahasa yang digunakan dalam berupa bahasa formal dengan maksud agar lebih mudah untuk dipahami dengan tidak menghilangkan fungsi komunikatifnya.

B. Visualisasi dan Pembahasan

1. *Idea Layout (layout gagasan)*

Layout gagasan merupakan tahapan awal dari sebuah visualisasi perancangan. Berikut beberapa gambar mengenai *layout* gagasan dalam perancangan desain *website* Sanggar eLTigo *clay&drawing class*.

a) *Idea Layout (layout gagasan)* dengan ukuran 1366 x 768 pixel



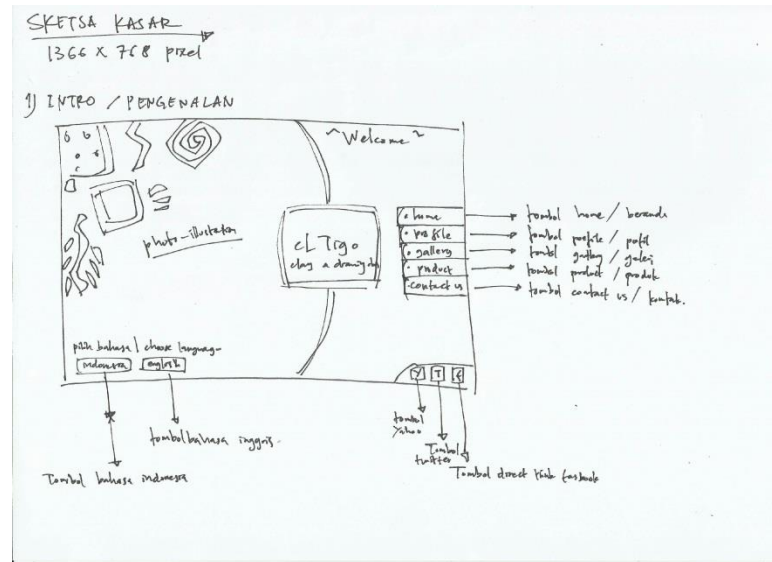
Gambar IX: ***Idea layout 1366 x 768 pixel***

Keterangan:

Bidang berukuran 1366 x 768 pixel dengan beberapa coretan kasar sebagai acuan *layout* menyeluruh pada desain *website* untuk sanggar eLTigo *clay&drawing class*.

2. *Rough Layout* (layout kasar)

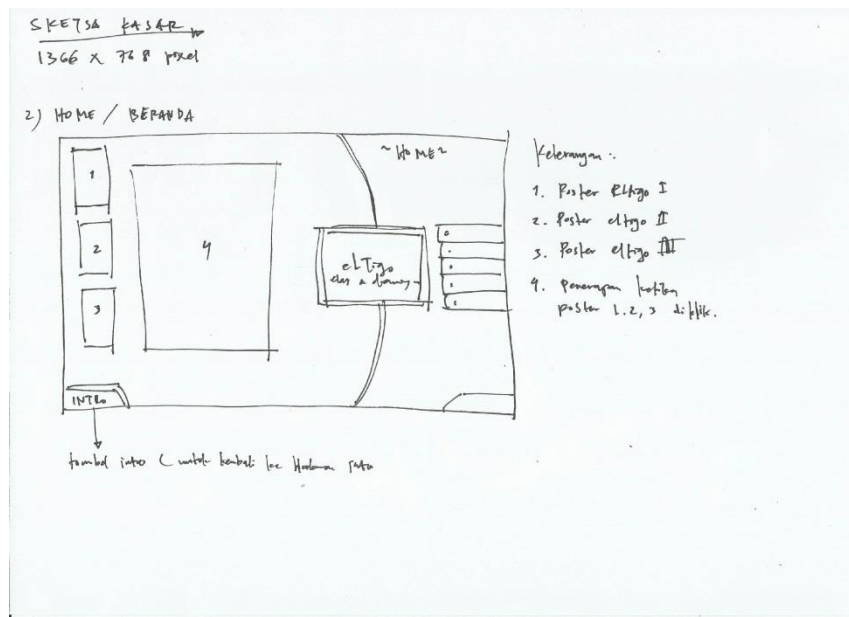
a) *Layout* kasar halaman *intro* (pengenalan)



Gambar X: *Layout* kasar halaman *intro*

Keterangan: *Layout* kasar halaman *intro* ditampilkan sebagai halaman pengenalan atau pembuka *website* dengan sejumlah panel menu *button* (tombol), diantaranya mulai dari tombol menu beranda, profil, galeri, produk, kontak.

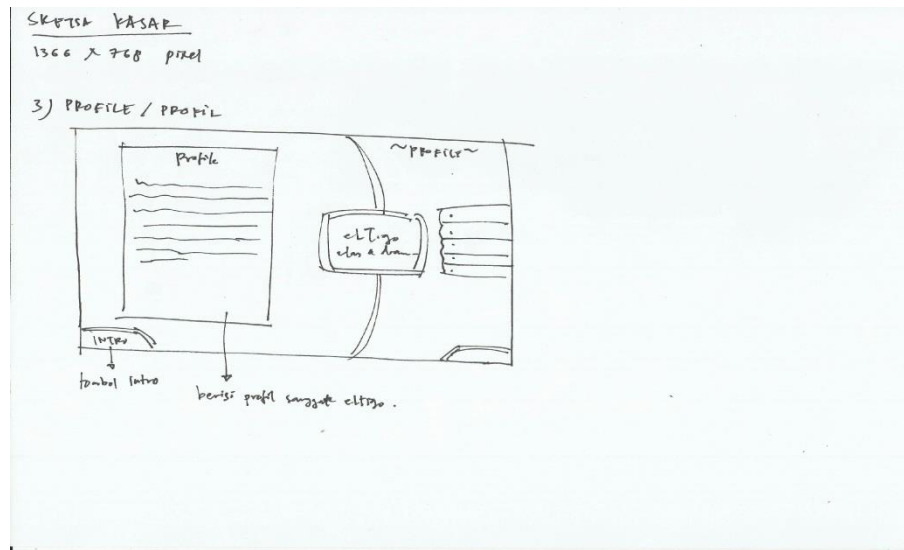
b) *Layout kasar halaman home (beranda)*



Gambar XI: *Layout kasar halaman home (beranda)*

Keterangan: *Layout kasar halaman home (beranda)* ditampilkan dengan menunjukkan beberapa poster milik Sanggar eLTigo *clay&drawing class* yang berfungsi untuk mengenalkan Sanggar ini kepada masyarakat.

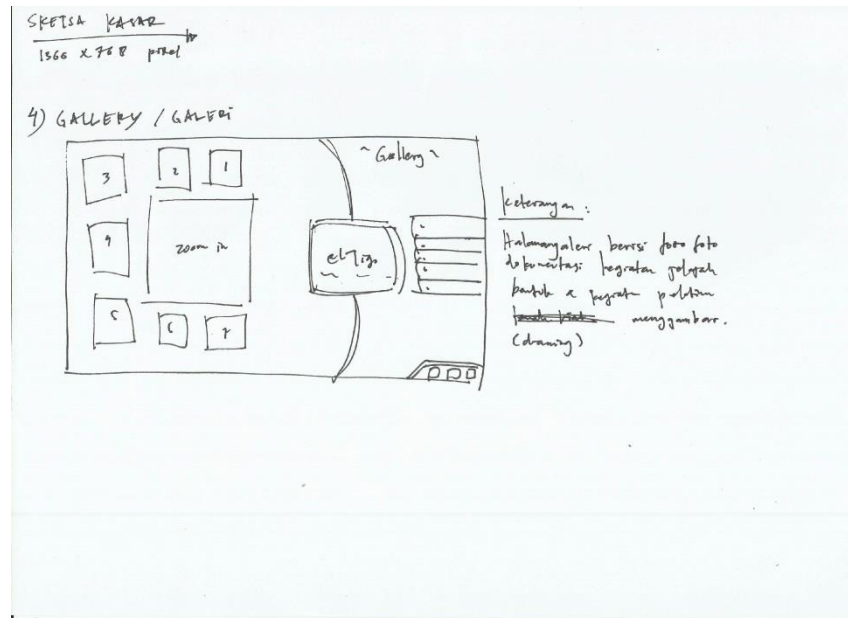
c) *Layout* kasar halaman *profile* (profil)



Gambar XII: *Layout* kasar halaman *profile* (profil)

Keterangan: *Layout* kasar halaman *profile* (profil) ditampilkan dengan menunjukkan informasi milik Sanggar eLTigo *clay&drawing class*, serta visi dan misi milik Sanggar. Ada beberapa informasi milik Sanggar eLTigo *clay&drawing class* yang disebutkan dalam halaman profil, diantaranya nama pemilik, tahun berdirinya sanggar, alamat sanggar, nomor telepon sanggar, produk milik sanggar, dan slogan.

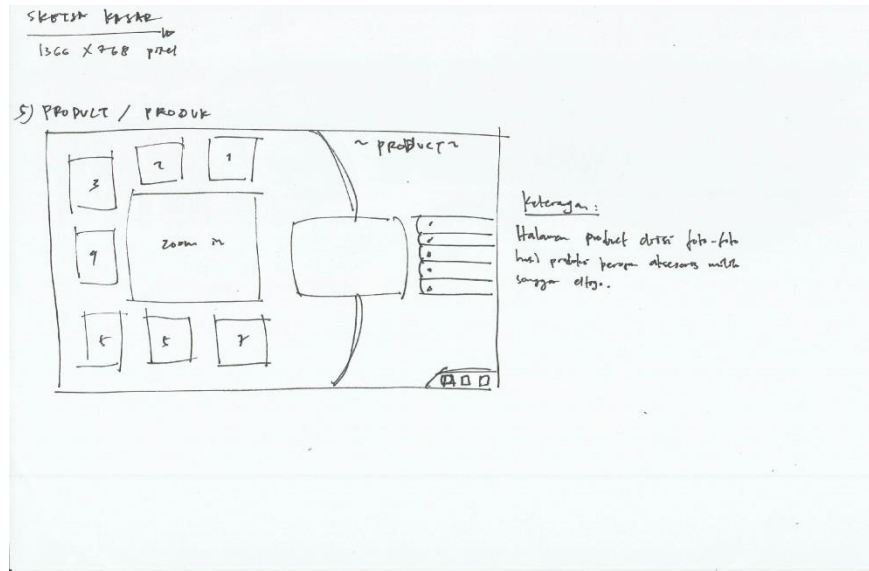
d) *Layout* kasar halaman *gallery* (galeri)



Gambar XIII: *Layout* kasar halaman *Gallery* (galeri)

Keterangan: *Layout* kasar halaman *gallery* (galeri) ditampilkan dengan menunjukkan foto-foto kegiatan milik Sanggar eLTigo *clay&drawing class*, pada halaman ini diharapkan pengunjung bisa melihat-lihat sejenak bentuk kegiatan yang dijalankan di dalam Sanggar eLTigo *clay&drawing class*.

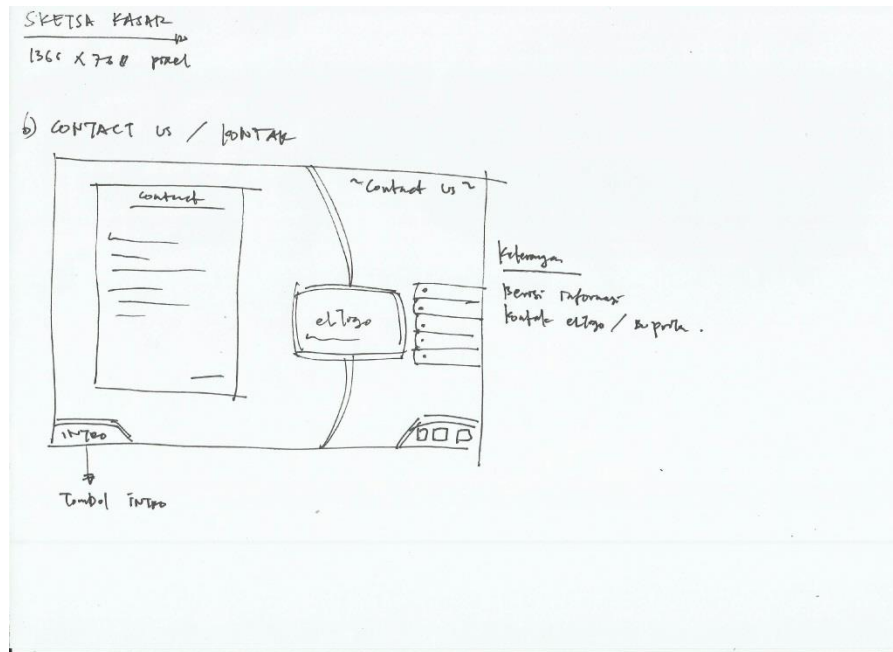
e) *Layout* kasar halaman *product* (produk)



Gambar XIV: *Layout* kasar halaman *product* (produk)

Keterangan: *Layout* kasar halaman *product* (produk) ditampilkan dengan menunjukkan foto-foto produk aksesoris milik Sanggar eLTigo *clay&drawing class*, pada halaman ini diharapkan pengunjung bisa melihat-lihat jenis aksesoris yang ada di Sanggar eLTigo *clay&drawing class*.

f) *Layout* kasar halaman *contact us* (kontak)



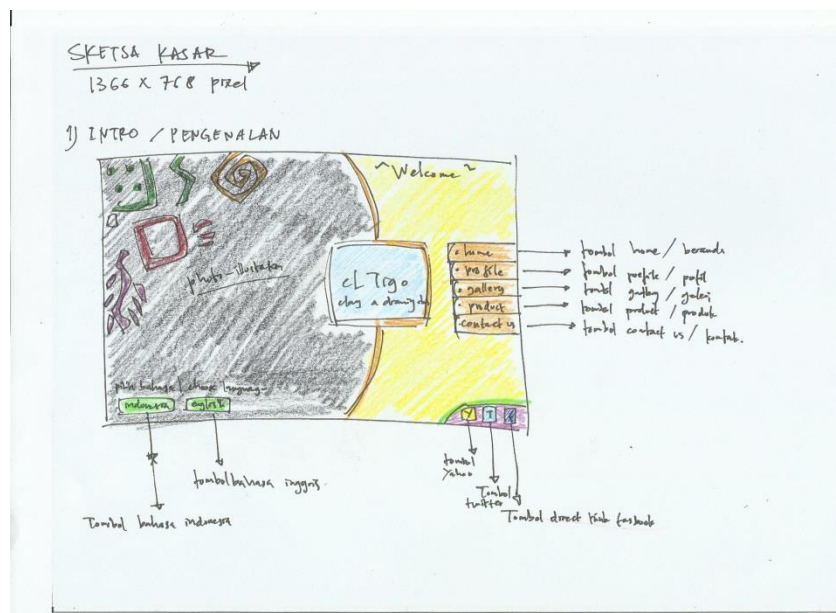
Gambar XV: *Layout* kasar halaman *contact us* (kontak)

Keterangan: *Layout* kasar halaman *contact us* (kontak) ditampilkan dengan menunjukkan informasi kontak milik Sanggar eLTigo *clay&drawing class*, pada halaman ini diharapkan pengunjung bisa mendapatkan informasi *contact person* dari Sanggar maupun pemilik Sanggar.

3. *Comprehensive layout (layout menyeluruh)*

a) *Comprehensive layout Intro (pengenalan)*

Halaman *intro* ditampilkan sebagai halaman pembuka pada *website*. Selain itu, halaman ini juga digunakan untuk menentukan pemilihan bahasa yang akan digunakan bagi pengunjung *website*. Bahasa yang digunakan ada 2 macam, yakni bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Panel *Button* (tombol) *menu* terdapat pada bagian sisi kanan layout, yang berfungsi untuk berpindah ke halaman lain.

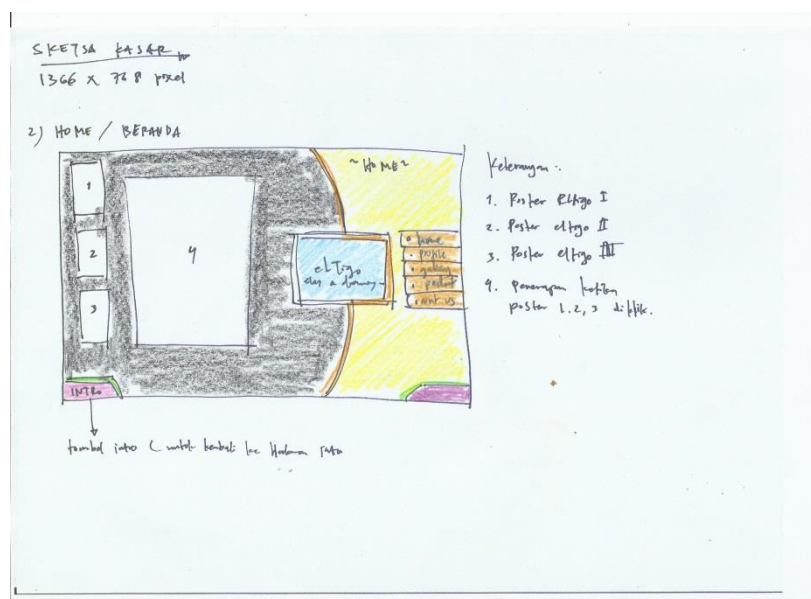


Gambar XVI: *Comprehensive Layout* halaman *intro* (pengenalan)

Keterangan: Halaman ini menggunakan beberapa warna dominan, diantaranya warna putih, kuning, oranye, hitam, dan biru. Perpaduan warna ini digunakan berdasarkan kesatuan dan irama dalam menyusun desain yang mengaplikasikan prinsip-prinsip desain sebagai acuan. Sedangkan ilustrasi yang digunakan yaitu foto penuh warna, dengan latar belakang hitam.

b) *Comprehensive layout Home* (beranda)

Halaman beranda ini mempunyai fungsi untuk menampilkan informasi kegiatan Sanggar eLTigo *clay&drawing class* yang disampaikan lewat poster. Terdapat 3 macam poster dibagian sisi kiri *layout* (lihat nomor 1,2,3), yang jika gambar poster di klik oleh *mouse*, akan diperbesar pada bidang putih disebelahnya (nomor 4).

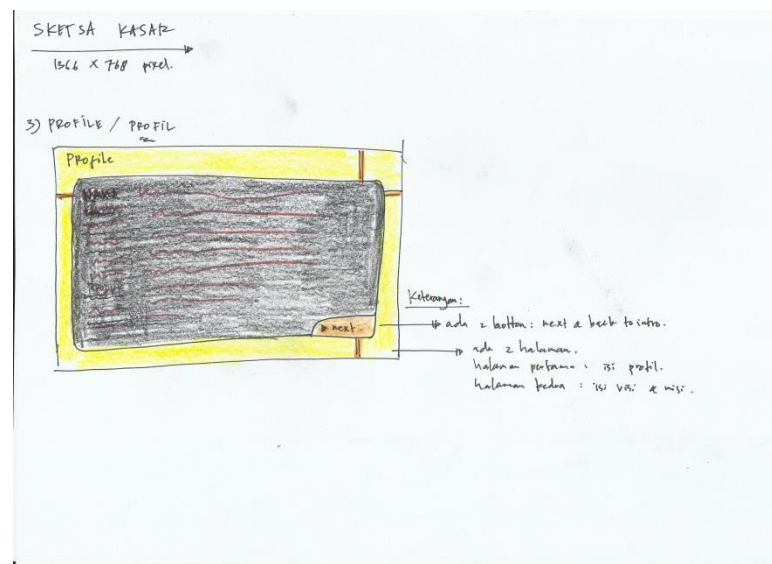


Gambar XVII: *Comprehensive Layout* halaman *home* (beranda)

Keterangan: Halaman ini masih menggunakan warna dominan, yakni warna putih, kuning, oranye, hitam, dan biru. Halaman ini menampilkan 3 buah poster yang berfungsi untuk mengajak pengunjung *website* menjadi *participant* (peserta) di kegiatan Sanggar eLTigo *clay&drawing class*.

c) *Comprehensive layout Profile* (profil)

Halaman profil pada *website* ini berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai profil milik Sanggar eLTigo *clay&drawing class*. Pada halaman profil ini terdapat 2 halaman, yaitu halaman pertama mulai dari nama pemilik sanggar, tahun berdirinya sanggar, alamat sanggar, produk, serta slogan sanggar. Pada halaman profil berikutnya terdapat informasi visi dan misi milik Sanggar eLTigo *clay&drawing class*.

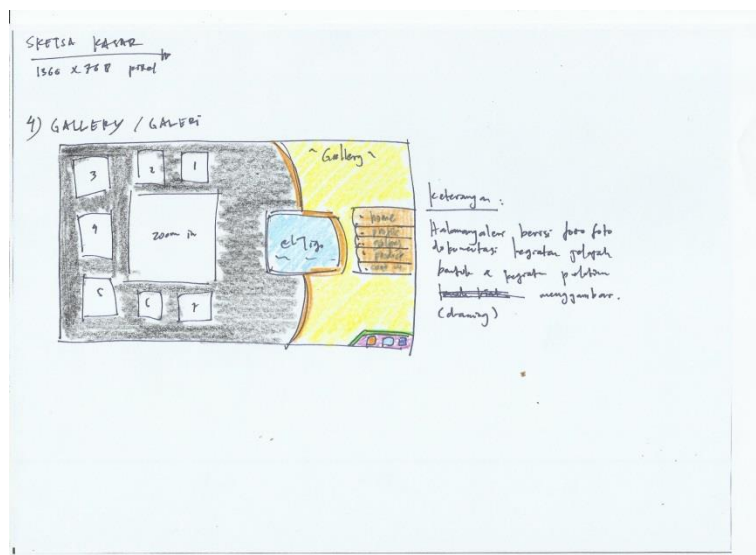


Gambar XVIII: *Comprehensive Layout halaman profile* (profil)

Keterangan: Halaman ini hanya menggunakan 4 macam warna, putih, kuning, hitam, dan oranye. Pada halaman ini dapat dilihat menggunakan kombinasi warna kuning dan hitam agar mendapatkan kesan ceria dan elegan.

d) *Comprehensive layout Gallery* (galeri)

Halaman galeri ini dirancang untuk menampilkan berbagai macam kegiatan yang ada didalam Sanggar, mulai dari kegiatan pelatihan jelajah bentuk tanah liat, dan kegiatan menggambar. Hal ini ditujukan untuk memperkuat promosi sanggar melalui *website*. Adanya foto-foto pada halaman ini diharapkan mampu membuat pengunjung *website* tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh Sanggar eLTigo *clay&drawing class*.

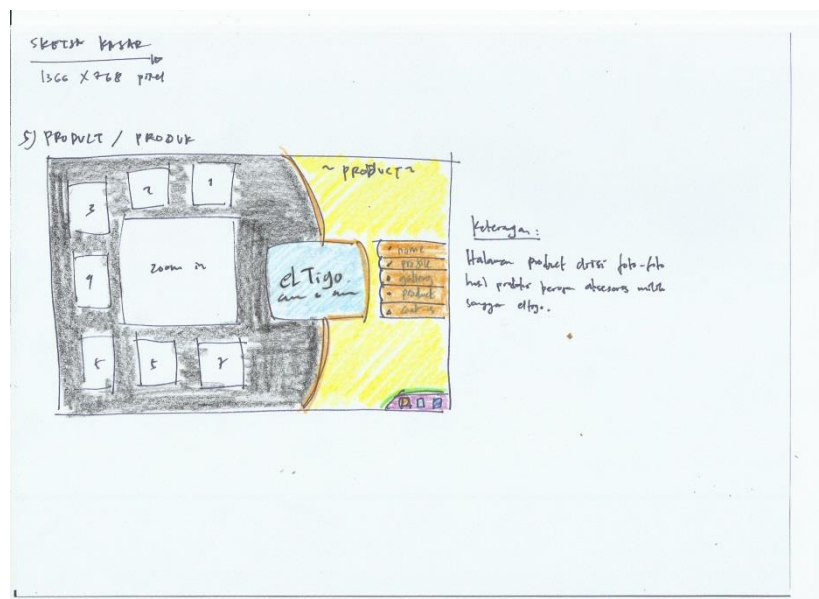


Gambar XIX: *Comprehensive Layout halaman gallery* (galeri)

Keterangan: Masih menggunakan warna dominan seperti warna kuning, hitam, putih, dan oranye. Foto-foto kegiatan yang ada di halaman ini berupa foto-foto campuran, diantaranya adalah foto kegiatan jelajah bentuk tanah liat, dan foto kegiatan menggambar.

e) *Comprehensive layout Product* (produk)

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan foto-foto produk aksesoris milik Sanggar eLTigo *clay&drawing class*. Adanya foto-foto aksesoris pada halaman ini diharapkan mampu untuk membuat pengunjung *website* tertarik untuk membeli produk dari Sanggar eLTigo *clay&drawing class*.

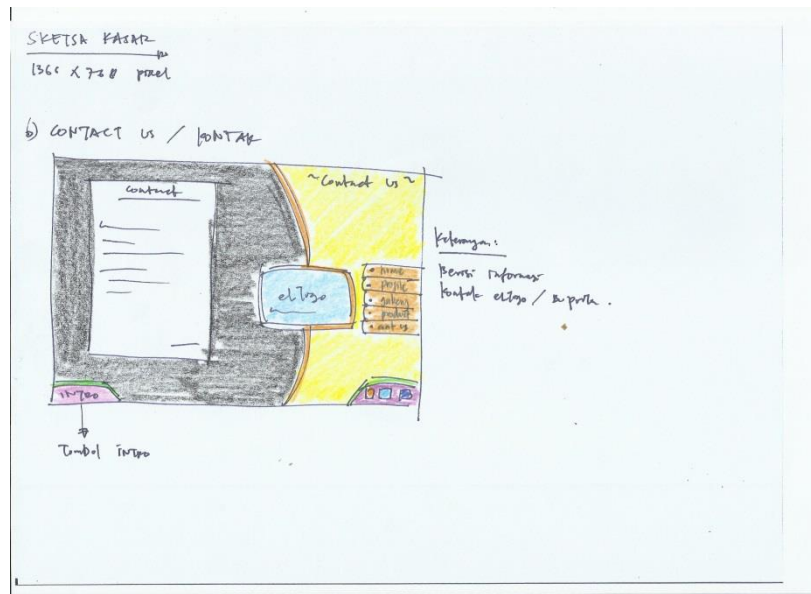


Gambar XX: *Comprehensive Layout* halaman *product* (produk)

Keterangan: Masih menggunakan warna dominan seperti warna kuning, hitam, putih, dan oranye. Foto-foto produk aksesoris yang ada di halaman ini berupa foto-foto dari aksesoris milik Sanggar eLTigo *clay&drawing class* yang berbahan tanah liat.

f) *Comprehensive layout Contact Us* (kontak kami)

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan informasi kontak milik Sanggar eLTigo *clay&drawing class*. Adanya halaman ini diharapkan bisa memberikan informasi kontak yang cukup bagi pengunjung *website* ketika ingin berkunjung ke Sanggar eLTigo *clay&drawing class*.



Gambar XXI: *Comprehensive Layout* halaman *contact us* (kontak kami)

Keterangan: Informasi kontak dari halaman ini berupa Nama pemilik, Alamat, serta nomor telepon dan *handphone*. Informasi terletak pada sisi kiri *layout*, menggunakan *background* putih transparan. Menggunakan warna dominan kuning, putih, oranye, hitam.

4. *Final Artwork* (Karya akhir)

a) Halaman *Intro* (pengenalan)

Halaman *intro* (pengenalan) ini ditampilkan sebagai halaman pembuka pada *website* Sanggar eLTigo *clay&drawing class*. Selain itu halaman ini berfungsi untuk menentukan pilihan bahasa yang akan digunakan oleh pengunjung *website*. Penggunaan 2 bahasa ini bertujuan untuk memberikan pelayanan bagi pengunjung *website* secara lebih luas, baik didalam, maupun luar negeri.



Gambar XXII: *Final Artwork* halaman *intro* (pengenalan)

Pembahasan:

- 1) Ukuran halaman : 1366 x 768 pixel menyesuaikan resolusi layar monitor standar.
- 2) Format halaman : vertikal kiri.
- 3) *Font* yang digunakan : Aharoni, Arial, Chiller, Century Gothic.
- 4) Warna yang digunakan : putih, hitam, biru, kuning, oranye, hijau.
- 5) Ilustrasi : foto berwarna berupa karya hasil jadi milik peserta jelajah bentuk tanah liat Sanggar eLTigo *clay&drawing class* dan *vektor* yang berupa olahan tanah liat pada *background* kuning di sisi kanan *layout*.
- 6) Logo milik sanggar eLTigo *clay&drawing class* yang ditampilkan pada sisi tengah *layout*.
- 7) Menu yang ditampilkan : *home* (beranda), *profile* (profil), *gallery* (galeri), *product* (produk), *contact us* (kontak), menu *choose language* (pilih bahasa), dan *direct linkbutton* ke situs jejaring sosial seperti *facebook*, *yahoo*, dan *twitter*.

Keterangan Unsur warna: Warna kuning pada *background* dimaksud agar memberikan kesan ceria. Warna oranye pada tombol menu ini dimaksudkan supaya dapat memberi kesan lebih menarik dan bersifat fokus, sehingga pengunjung tidak akan merasa bingung setelah melihat *content* lain pada *website*. Warna putih pada teks digunakan untuk memberi kesan sederhana. Warna biru digunakan pada latar belakang *background* logo, dimaksudkan agar mempunyai nuansa tenang dan berenergi. Warna hitam digunakan pada *outline* dari teks

choose language (pilih bahasa), serta *background* dari ilustrasi foto pada bagian sisi kiri *layout*, dimaksudkan agar memberikan kesan elegan dan berkelas.

Keterangan tipografi: Penggunaan *font* Aharoni dan arial pada halaman ini sudah disesuaikan agar bisa terbaca oleh pengunjung *website*.

Keterangan ilustrasi: penggunaan perpaduan foto dan *vektor* tanah liat pada *background* dimaksudkan agar lebih mempunyai nuansa ceria, elegan, dan berkelas.

b) Halaman *Home* (beranda)

Halaman ini mempunyai fungsi untuk menyampaikan informasi kepada pengunjung *website* melalui poster. Terdapat 3 buah poster pada halaman ini. Tata letak halaman hampir sama seperti halaman *intro*, namun *background* pada sisi kiri *layout* mengalami perubahan format warna dari *full color* menjadi *gray scale* (*mode* hitam-putih). Hal ini sengaja dilakukan agar desain tetap terjaga kesederhanaannya dan terlihat *balance* (seimbang).



Gambar XXIII: *Final Artwork* halaman *home* (beranda)

Pembahasan:

- 1) Ukuran halaman : 1366 x 768 pixel menyesuaikan resolusi layar monitor standar.
- 2) Format halaman : vertikal kiri.
- 3) *Font* yang digunakan : Aharoni, Arial, Chiller, Aristo.
- 4) Warna yang digunakan : putih, hitam, biru, kuning, oranye.
- 5) Ilustrasi : foto berupa karya hasil jadi milik peserta jelajah bentuk tanah liat Sanggar eLTigo *clay&drawing classmode gray scale* (hitam-putih) dan *vektor* yang berupa olahan tanah liat pada *background* kuning di sisi kanan *layout*.
- 6) Logo milik sanggar eLTigo *clay&drawing class* yang ditampilkan pada sisi tengah *layout*.
- 7) Menu yang ditampilkan : *home* (beranda), *profile* (profil), *gallery* (galeri), *product* (produk), *contact us* (kontak), menu *choose language* (pilih bahasa), tombol untuk kembali ke *intro*, dan *direct linkbutton* ke situs jejaring sosial seperti *facebook*, *yahoo*, dan *twitter*.
- 8) *Content* (isi halaman) yang ditampilkan: 3 buah poster pendukung yang mempunyai efek *zoom-in* (perbesar) jika di klik oleh *mouse*.

Keterangan Unsur warna: Warna kuning pada *background* dimaksud agar memberikan kesan ceria. Warna oranye pada tombol menu ini dimaksudkan supaya dapat memberi kesan hangat pada pengunjung *website*, sehingga pengunjung akan merasa disambut. Warna putih pada teks digunakan untuk menimbulkan kesan sederhana. Warna biru digunakan pada latar belakang *background* logo, dimaksudkan agar mempunyai nuansa tenang dan berenergi.

Warna hitam digunakan pada *outline* dari teks *choose language* (pilih bahasa), serta *background* dari ilustrasi foto pada bagian sisi kiri *layout*, dimaksudkan agar memberikan kesan elegan dan berkelas.

Keterangan tipografi: Penggunaan *font* Aharoni dan arial pada halaman ini sudah disesuaikan agar bisa terbaca oleh pengunjung *website*.

Keterangan ilustrasi: penggunaan perpaduan foto dengan *mode gray scale* (hitam-putih) dan *vektor* tanah liat pada *background* dimaksudkan agar lebih mempunyai nuansa ceria, elegan, dan berkelas dan tetap terjaga kontrasnya.

Keterangan Poster I:



Gambar XXIV: *Final Artwork* poster 1 beranda

Terdapat 3 bagian dalam poster ini, mulai dari *Headline*, *Body Copy*, dan *Closing*. Bagian *Headline* ada tulisan “Siapa Mereka?” dengan menggunakan *font*Gooddog berukuran 73 *point*, lalu pada bagian *Body Copy* terdapat gabungan

vektor dan foto dari anak-anak ketika sedang menggambar dan bermain tanah liat, serta terdapat kalimat yang bertuliskan “Bukan! Mereka adalah anak-anak kita yang menemukan kebebasan dan kegembiraan ber-ekspresi untuk memperkaya jiwanya!” menggunakan *font* jenis Gooddog berukuran 70 point, dan *font* Kristen ITC berukuran 13-14 point, kemudian pada bagian *Closing* terdapat 3 bagian, pada bagian pertama yaitu kalimat ajakan untuk pengunjung *website* dengan *font* jenis Gooddog berukuran 16 *point* yang bertuliskan “Yuuk! Jelajahi dunia kreativitasmu di Wisata *Clay*”, pada bagian selanjutnya terdapat logo sanggar eLTigo *clay&drawing class* di pojok kanan bawah berwarna biru terang dengan *shading* biru agak tua, dan bagian ketiga terdapat informasi kontak milik sanggar eLTigo. Untuk bagian terakhir, yaitu *background* saya menggunakan warna hitam, dipadu dengan *vektor* berwarna abu-abu agak terang, *vektor* masih berupa bentuk tanah liat hasil olahan dari tangan. Fungsi dari poster ini adalah “Membuat pengunjung *website*, khususnya orang tua mengerti yang dibutuhkan oleh anak mereka yang sedang berada dalam masa pertumbuhan.



Gambar XXV: *Final Artwork poster 2 beranda*

Terdapat 3 bagian dalam poster ini, mulai dari *Headline*, *Body Copy*, dan *Closing*. Bagian *Headline* ada tulisan “Wisata Clay” dengan menggunakan *font* Gooddog berukuran 47 *point* berwarna hitam dan ber-*outline* putih, lalu pada bagian *Body Copy* terdapat beragam foto dari hasil karya milik anak-anak ketika sedang bermain tanah liat, serta terdapat kalimat yang bertuliskan “Bermain tanah liat adalah salah satu bentuk terapi jiwa untuk melatih kesabaran, konsentrasi & motorik halus.” menggunakan *font* jenis Kristen ITC berukuran 13-14 *point*. Kalimat yang tertulis pada bagian *body copy* sengaja ditulis dengan huruf besar-kecil untuk menimbulkan kesan kekanak-kanakan. Bagian terakhir yaitu *Closing* yang terdapat 2 bagian, pada bagian pertama yaitu terdapat informasi kontak dari pemilik sanggar eLTigo, pada bagian kedua terdapat logo eLTigo di pojok kanan

bawah dengan warna hijau menggunakan gaya teknik gradasi kilau kristal. Untuk bagian terakhir, yaitu *background* saya menggunakan warna hitam, dipadu dengan *vektor* berwarna abu-abu agak terang, *vektor* masih berupa bentuk dari tanah liat hasil olahan tangan. Ide dari poster ini adalah “Mengajak masyarakat untuk mengetahui lebih tentang asyiknya bermain tanah liat, disamping melatih kesabaran dan konsentrasi, bermain jelajah bentuk tanah liat juga dapat melatih motorik halus (Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan) pada anak-anak”.

Keterangan Poster III

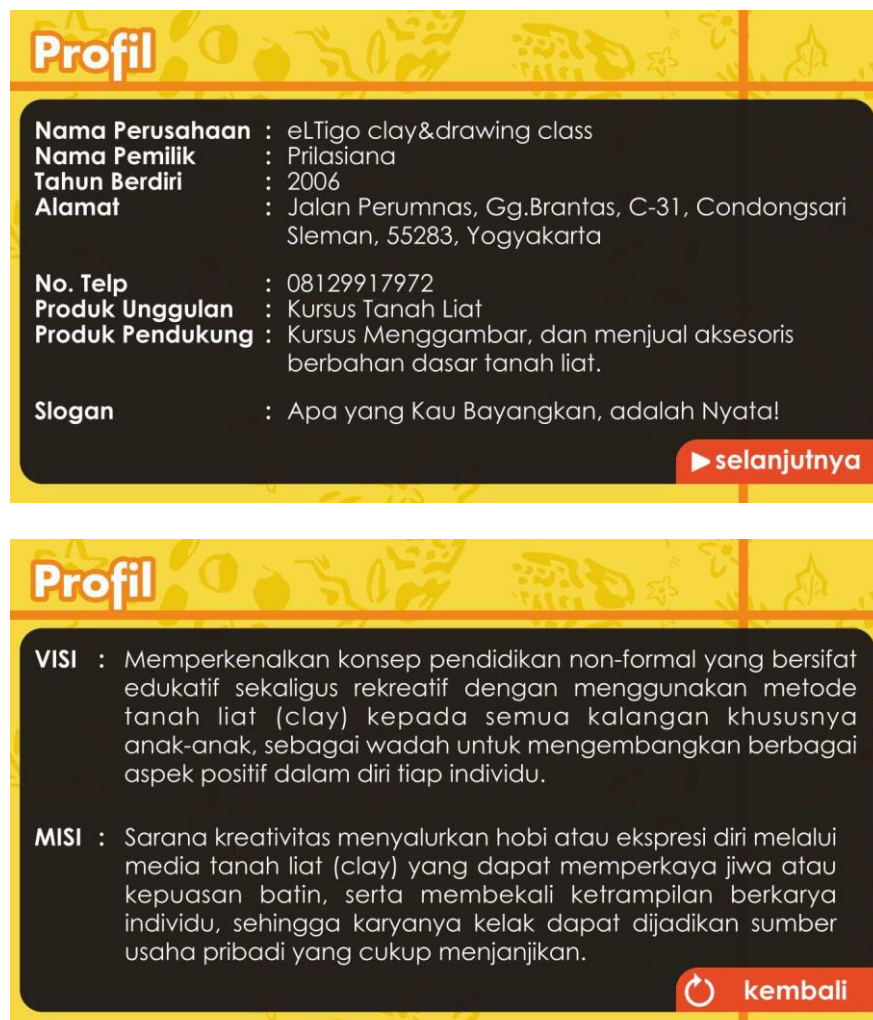


Gambar XXVI: *Final Artwork* poster 3 beranda

Terdapat 3 bagian dalam poster ini, mulai dari *Headline*, *Body Copy*, dan *Closing*. Bagian *Headline* ada terdapat tulisan “Apa yang kamu bayangkan..” dengan menggunakan *font* Gooddog berukuran 30-35 *point*, lalu pada bagian *Body Copy* terdapat beragam foto dari hasil karya milik anak-anak ketika sedang bermain tanah liat yang sudah jadi, serta terdapat teks yang bertuliskan “Adalah Nyata!” masih menggunakan *font* jenis Gooddog berukuran 77-80 *point*. Bagian terakhir yaitu *Closing* yang terdapat 2 bagian, pada bagian pertama yaitu terdapat informasi kontak dari pemilik sanggar eLTigo, pada bagian kedua terdapat logo eLTigo dengan warna *magenta* di pojok kanan bawah. Untuk bagian terakhir, yaitu *background* saya menggunakan warna hitam, dipadu dengan *vektor* berwarna abu-abu agak terang, *vektor* masih berupa bentuk dari tanah liat hasil olahan tangan. Ide dari poster ini adalah “Membuka pikiran masyarakat tentang jelajah bentuk tanah liat yang mengasyikkan, bahwa selama ini apa yang terkadang hanya bisa mereka impikan, bisa diwujudkan secara nyata. Intinya adalah “kau bisa memimpikannya, mengapa tidak mencoba untuk mewujudkannya?”

c) Halaman *Profile* (profil)

Halaman profil berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai profil milik Sanggar eLTigo *clay&drawing class*. Terdapat 2 *slide* pada halaman profil, yang pertama yaitu informasi profil yang diantaranya adalah nama sanggar, nama pemilik, tahun berdiri, alamat sanggar, nomor telepon, jenis produk dan slogan sanggar, kemudian yang kedua yaitu visi dan misi dari Sanggar eLTigo *clay&drawing class*.



Gambar XXVII: *Final Artwork* halaman *profile* (profil)

Pembahasan:

- 1) Ukuran halaman : 1366 x 768 pixel menyesuaikan resolusi layar monitor standar.
- 2) Format halaman : simetris, vertikal kanan.
- 3) *Font* yang digunakan : Aharoni, Arial, Century Gothic.
- 4) Warna yang digunakan : putih, hitam, kuning, oranye.
- 5) Ilustrasi : *vektor* yang berupa olahan tanah liat diatas *background* berwarna kuning.
- 6) Menu yang ditampilkan : tombol untuk perpindahan ke halaman selanjutnya, dan tombol untuk kembali ke *intro*.
- 7) *Content* (isi halaman) yang ditampilkan: profil dan visi-misi sanggar eLTigo *clay&drawing class*.

Keterangan Unsur warna: Warna kuning pada *background* dimaksud agar memberikan kesan gembira. Warna oranye pada tombol “selanjutnya dan kembali” dimaksudkan supaya dapat memberi kesan lebih menarik dan bersifat fokus karena terletak di bagian sisi kanan bawah *layout*. Warna putih dengan *outline* oranye pada teks digunakan untuk menimbulkan kesan sederhana dan ceria. Warna hitam transparan diatas *background* berwarna kuning dimaksudkan agar memberikan kesan elegan, berkelas dan tetap terjaga kontrasnya.

Keterangan tipografi: Penggunaan *font* Aharoni dan arial pada halaman ini sudah disesuaikan agar bisa terbaca oleh pengunjung *website*.

Keterangan ilustrasi: Walaupun layout nya agak berbeda dari halaman-halaman sebelumnya, penggunaan *vektor* tanah liat pada *background* berwarna kuning

dimaksudkan agar menjadi satu-kesatuan pada *website*, dengan begini halaman profile tetap tidak kehilangan identitasnya sebagai Sanggar yang memberikan pelatihan jelajah bentuk tanah liat.

d) Halaman *Gallery* (galeri)

Halaman galeri ini berisi beberapa foto-foto kegiatan dari Sanggar eLTigo *clay&drawing class*, baik kegiatan jelajah bentuk maupun kegiatan pelatihan menggambar, untuk memperbesar gambar bisa menggunakan perintah “left-click/ klik kiri” di setiap gambar, dan juga pada bagian bawah disertakan alamat dari sanggar eLTigo.



Gambar XXVIII: *Final Artwork* halaman *gallery* (galeri)

Pembahasan:

- 1) Ukuran halaman : 1366 x 768 pixel menyesuaikan resolusi layar monitor standar.
- 2) Format halaman : asimetris, vertikal kiri
- 3) *Font* yang digunakan : Aharoni, Arial, Century Gothic.
- 4) Warna yang digunakan : putih, hitam, kuning, oranye, biru.

- 5) Ilustrasi : *Vektor* yang berupa olahan tanah liat diatas *background* berwarna kuning, dan foto pada bagian *background*, serta foto-foto kegiatan sanggar.
- 6) Menu yang ditampilkan : beranda, profil, galeri, produk, kontak, menu *direct link* ke situs jejaring sosial *facebook*, *twitter*, dan yahoo.
- 7) *Content* (isi halaman) yang ditampilkan: Foto-foto kegiatan milik Sanggar berupa foto kegiatan jelajah bentuk tanah liat dan foto kegiatan pelatihan menggambar, serta bidang kosong pada sisi kiri layout untuk memperbesar gambar yang ada disekitarnya.
- 8) Logo milik Sanggar eLTigo: berfungsi sebagai identitas *website*, diletakkan pada sebagian besar halaman *website* dengan warna putih dan biru. Penggunaan warna putih dan biru akan memberi kesan sederhana, tenang, berenergi.

Keterangan Unsur warna: Masih menggunakan warna kuning pada *background* bagian sisi kanan *layout*, dimaksud agar memberikan kesan gembira. Warna oranye diberikan pada tombol menu mulai dari beranda sampai kontak, dimaksudkan agar dapat memberi kesan lebih menarik dan bersifat fokus, sehingga pengunjung akan merasa disambut. Warna putih dengan *outline* oranye pada teks bertuliskan “Galeri” digunakan untuk menimbulkan kesan sederhana. Warna hitam pada *background* disebelah *background* berwarna kuning dimaksudkan agar memberikan kesan elegan, berkelas dan tetap terjaga kontrasnya.

Keterangan tipografi: Penggunaan *font* Aharoni dan Arial, serta Century Gothic pada halaman ini sudah disesuaikan agar bisa terbaca oleh pengunjung *website*.

Keterangan ilustrasi: Terdapat foto dengan *mode gray scale* (hitam putih) pada background sisi kiri, dimaksudkan agar warna foto-foto kegiatan milik sanggar bisa terlihat dengan jelas oleh pengunjung *website*.

e) Halaman *Product* (produk)

Halaman produk pada *website* memiliki tata letak yang mirip dengan halaman galeri. Perbedaan halaman produk ini terletak pada isi dari halaman yang ditampilkan, yaitu foto-foto produk aksesoris berbahan tanah liat milik Sanggar eLTigo *clay&drawing class*. Pada bagian bawah *layout* juga terdapat informasi alamat singkat milik Sanggar.



Gambar XXIX: *Final Artwork* halaman *product* (produk)

Pembahasan:

- 1) Ukuran halaman : 1366 x 768 pixel menyesuaikan resolusi layar monitor standar.
- 2) Format halaman : asimetris, vertikal kiri.
- 3) *Font* yang digunakan : Aharoni, Arial, Century Gothic.
- 4) Warna yang digunakan : putih, hitam, kuning, oranye, biru.

- 5) Ilustrasi : *Vektor* yang berupa olahan tanah liat diatas *background* berwarna kuning, dan foto pada bagian *background*, serta foto-foto produk aksesoris berbahan dasar tanah liat milik sanggar.
- 6) Menu yang ditampilkan : beranda, profil, galeri, produk, kontak, menu *direct link* ke situs jejaring sosial *facebook*, *twitter*, dan *yahoo*.
- 7) *Content* (isi halaman) yang ditampilkan: Foto-foto produk aksesoris milik sanggar yang terbuat dari olahan tanah liat.
- 8) Logo milik Sanggar eLTigo: berfungsi sebagai identitas *website*, diletakkan pada sebagian besar halaman *website* dengan warna putih dan biru. Penggunaan warna putih dan biru akan memberi kesan sederhana, tenang, berenergi.

Keterangan Unsur warna: Masih menggunakan warna kuning pada *background* bagian sisi kanan *layout*, dimaksud agar memberikan kesan gembira. Warna oranye diberikan pada tombol menu mulai dari beranda sampai kontak, dimaksudkan agar dapat memberi kesan lebih menarik dan bersifat fokus, sehingga pengunjung akan merasa disambut. Warna putih dengan *outline* oranye pada teks bertuliskan “Produk” digunakan untuk menimbulkan kesan sederhana dan hangat. Warna hitam pada *background* disebelah *background* berwarna kuning dimaksudkan agar memberikan kesan elegan, berkelas dan tetap terjaga kontrasnya.

Keterangan tipografi: Penggunaan *font* Aharoni dan Arial, serta Century Gothic pada halaman ini sudah disesuaikan agar bisa terbaca oleh pengunjung *website*.

Keterangan ilustrasi: Terdapat foto dengan *mode gray scale* (hitam putih) pada background sisi kiri, dimaksudkan agar warna foto-foto produk milik sanggar bisa terlihat dengan jelas oleh pengunjung *website*. Foto setiap produk aksesoris dapat diperbesar dengan perintah *left click* (klik kiri) pada *mouse*.

f) Halaman *Contact Us* (kontak)

Halaman ini berisi informasi kontak dari sanggar eLTigo, mulai dari nama pemilik, alamat, no.telepon, kemudian pada bagian bawah ada tombol *intro* untuk kembali ke halaman awal. Halaman ini terbagi menjadi 3 sisi *layout*, yaitu *layout* bagian kiri, tengah, dan kanan. Pada *layout* bagian kiri terdapat isi dari halaman yang berupa informasi kontak dari sanggar eLTigo.



Gambar XXX: **Final Artwork** halaman *contact us* (kontak)

Pembahasan:

- 1) Ukuran halaman : 1366 x 768 pixel menyesuaikan resolusi layar monitor standar.
- 2) Format halaman : asimetris, vertikal kiri.
- 3) *Font* yang digunakan : Aharoni, Arial, Century Gothic.

- 4) Warna yang digunakan : putih, hitam, kuning, oranye, biru.
- 5) Ilustrasi : *Vektor* yang berupa olahan tanah liat diatas *background* berwarna kuning, dan foto pada bagian *background*, serta foto *background* berwarna hitam pada sisi kiri *layout*.
- 6) Menu yang ditampilkan : beranda, profil, galeri, produk, kontak, *intro*, dan menu *direct link* ke situs jejaring sosial *facebook*, *twitter*, dan yahoo.
- 7) *Content* (isi halaman) yang ditampilkan: Informasi kontak milik Sanggar eLTigo *clay&drawing class* pada sisi kiri *layout*.
- 8) Logo milik Sanggar eLTigo: berfungsi sebagai identitas *website*, diletakkan pada sebagian besar halaman *website* bagian tengah *layout* dengan warna putih dan biru. Penggunaan warna putih dan biru akan memberi kesan sederhana, tenang, berenergi.

Keterangan Unsur warna: Masih menggunakan warna kuning pada *background* bagian sisi kanan *layout*, dimaksud agar memberikan kesan gembira. Warna oranye diberikan pada tombol menu mulai dari beranda sampai kontak, dimaksudkan agar dapat memberi kesan lebih menarik dan bersifat fokus, sehingga pengunjung akan merasa disambut. Warna putih dengan *outline* oranye pada teks bertuliskan “Kontak” digunakan untuk menimbulkan kesan sederhana dan hangat, serta memberikan efek fokus. Warna hitam pada *background* disebelah *background* berwarna kuning dimaksudkan agar memberikan kesan elegan, berkelas dan agar tetap terjaga kontrasnya.

Keterangan tipografi: Penggunaan *font* Aharoni dan Arial, serta Century Gothic pada halaman ini sudah disesuaikan agar bisa terbaca oleh pengunjung *website* dikarenakan bentuknya yang sederhana.

Keterangan ilustrasi: Terdapat foto dengan *mode gray scale* (hitam putih) pada background sisi kiri, dimaksudkan agar informasi kontak milik sanggar bisa terbaca dengan jelas oleh pengunjung *website*.

g) *Button* panel (panel tombol)



Gambar XXXI: *Final Artworkbutton* panel (panel tombol)

Keterangan:

Tombol pada *website* menggunakan animasi 3 frame.

- 1) Tombol dalam keadaan normal.
- 2) Dalam keadaan jika kursor *mouse* diarahkan pada Tombol, akan terlihat muncul sedikit bayangan pada tombol.
- 3) Dalam keadaan jika *mouse* memberi perintah “left-click/ klik kiri” pada tombol, warna tombol berubah dari yang tadinya terang, menjadi agak gelap berdasarkan warna dari masing-masing tombol.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan desain komunikasi visual ini bertujuan untuk menciptakan *website* Sanggar eLTigo *clay&drawing class*. Manfaat media promosi ini memperkenalkan bermain dan berkreasi dengan tanah liat untuk semua kalangan, dan khususnya anak-anak.

Perancangan *website* ini melalui proses *S.W.O.T analysis: Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), *Threats* (Ancaman) terhadap pengembangan *idea layout*, *rough layout*, *comprehensive layout*, dan *final design*. Perancangan desain ini dimulai dengan konsep, media, ide, data, serta divisualisasikan melalui program *CorelDRAW X7* dan *Macromedia Flash 8*.

Hasil dari Perancangan Desain *Website* ini berukuran 1366 x 768 *pixel*, menampilkan 6 sajian menu, yaitu: *intro* (pengenalan), *home* (beranda), *profile* (profil), *gallery* (galeri), *product* (produk), *contact us* (kontak) dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Desain *website* ini menampilkan konsep modern bernuansa ceria dan elegan dengan memanfaatkan ilustrasi foto karya milik peserta sanggar, dan ilustrasi *vektor* berupa olahan tanah liat dengan berbagai macam teknik. Desain *website* ini menggunakan warna dominan seperti kuning, oranye, hitam, putih, dan biru. Warna kuning pada *background* mempunyai maksud untuk menampilkan kesan ceria. Warna oranye pada panel tombol mempunyai maksud untuk memberikan fokus perhatian. Warna hitam pada *background* mempunyai maksud untuk memberikan kesan elegan dan berkelas.

Logo dan judul disetiap halaman dengan warna putih agar tampak jelas. Logo tersebut menggunakan *background* warna biru untuk memberikan kesan tenang dan berenergi. *Font* yang digunakan pada *headline*, logo, *body-copy*, dan *closing* adalah: Aharoni, Chiller, Arial, dan Century-gothic.

B. Saran

1. Media promosi desain *website* sanggar eLTigo *clay&drawing class* ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media promosi bagi sanggar ini.
2. Sangat penting bagi seorang desainer untuk menciptakan karya yang baik dalam desain komunikasi visual, maka perlu menggunakan komponen-komponen visual yang tepat dimulai dari *layout* (tata letak), *font*, warna agar tercipta keindahan, dan mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Badudu-Zain.2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Endra A. 2014. *Tabel Perancangan Analisis SWOT*.
- Echols, M John dan Hasan Shadily. 2005. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hendratman. 2010. *Tips n Trix Computer Graphics Design*. Bandung: Informatika Bandung.
- Heri Purnomo. 2004. *Nirmana Dwi Matra*. Tidak diterbitkan.
- Kasali Rhenald. 1992. *Manajemen Periklanan*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Masri Andri. 2010. *Strategi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- R Kuncoro Wulan Dewojati. 2009. *Hand Out Diskomvis/ Desain grafis*. Tidak diterbitkan.

Sumber dari Internet

- Ahmed Ridho. 2014. Pengertian vektor dan bitmap grafis.
www.ahmedridho.com. Tanggal 4 Agustus 2014, pukul 19.00 WIB.
- Arbarini. 2009. Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini.
arbarini.blogspot.com. Tanggal 6 Agustus 2014, pukul 19.45 WIB.
- [blog-senirupa.blogspot.com/ simbol-dan-makna-warna-dalam-seni-rupa](http://blog-senirupa.blogspot.com/simbol-dan-makna-warna-dalam-seni-rupa).
Tanggal 7 Agustus 2014, pukul 21.37 WIB.
- GD Lingga Putra. 2014. Skema Alur Pola Pikir dan Skema Perancangan.
download.isi-dps.ac.id. Di unduh pada tanggal 11 September 2014, pukul 20.00 WIB.
- Jungjawa. 2014. Tren flat design. www.jungjawa.com.
Tanggal 11 September 2014, pukul 20.15 WIB.
- NN. 2010. Media Promosi. <http://www.desaindanteknologi.com>. Di unduh
Tanggal 8 September 2014, pukul 20.00 WIB.
- The Kucel Man. 2010. Pengertian Web Design & Developer.
<http://forumurangsumedang.co.cc>. Tanggal 5 September 2014,
pukul 21.00 WIB
- Wawanlt. 2010. Pengertian Desain Web. <http://www.ewawan.com>.
Tanggal 28 September 2014, pukul 20.00 WIB.

www.balipost.co.id/ mengembangkan-kreatifitas-imajinatif-anak.

Tanggal 17 Oktober 2014, pukul 20.00 WIB.

www.bidanku.com/ motorik-halus. Di unduh pada tanggal 7 Oktober,

Tanggal 18 Oktober 2014, pukul 19.00 WIB.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 387e/UN.34.12/DT/III/2015
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 24 Maret 2015

Kepada Yth.
Pimpinan Sanggar Eltigo Clay &
Drwaing Class Sleman Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**PERENCANAAN DESAIN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI SANGGAR ELTIGO CLAY &
DRWAING CLASS SLEMAN YOGYAKARTA**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : SAKA ADIPRATAMA NIMPUNO
NIM : 07206241021
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : Maret – Mei 2015
Lokasi Penelitian : Sanggar Eltigo Clay & Drwaing Class Sleman

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

d.n. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,

Indira Probo Utami, S.E.
NIP. 19670704 199312 2 001

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Prilasiana

Jabatan : Pemilik Sanggar

Menyatakan bahwa mahasiswa dari Universitas Negeri Yogyakarta, Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, dibawah ini:

Nama : Saka Adipratama Nimpuno

NIM : 07206241021

Telah melakukan kunjungan observasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni pada Sanggar eLTigo clay&drawing class.

Yogyakarta 24 Maret 2015

Mengetahui,

Pemilik Sanggar



Prilasiana

Lampiran 1: Pedoman Wawancara

Ditujukan kepada Ibu Prilasiona pemilik Sanggar eLTigo *clay&drawing class*

8 Agustus 2012 pukul 14.00

Sejarah

1. Mengapa memilih tanah liat sebagai bahan untuk mengajar di sanggar?
2. Sejak kapan sanggar ini berdiri, dan dimana tepatnya memulai membuka sanggar ini?
3. Bagaimana awal mula anda memulai membangun sanggar ini?
4. Apa saja kesulitan yang dihadapi ketika memulai mendirikan sanggar ini?
5. Bagaimana mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut?
6. Adakah rekan yang bekerja sama ketika mulai mendirikan usaha sanggar ini?

Sejarah Nama Sanggar eLTigo *clay&drawing class*

1. Mengapa anda memberi nama eLTigo?
2. Siapa yang menemukan nama tersebut?
3. Kapan dan dimana pertama kali anda menemukan dan memakai nama tersebut?
4. Apa arti nama tersebut?
5. Apakah ada maksud tertentu ketika memakai nama itu? Misalkan unik atau mudah diingat?
6. Bagaimana tanggapan orang lain mengenai nama sanggar eLTigo?

Sanggar eLTigo *clay&drawing class* saat ini

1. Jadi sudah berapa tahun usaha ini dijalankan?
2. Kemajuan yang dirasakan?
3. Berapa omset bersihnya?
4. Keuntungan bersih yang didapat?
5. Berapa anda menggaji karyawan?
6. Apakah ada perbandingan pada saat memulai usaha sanggar ini?
7. Kapan awal mulanya anda merasa usaha ini mulai berkembang?
8. Apakah perubahannya seperti yang diharapkan?
9. Harapan kedepan untuk usaha ini?

Informasi alat dan bahan yang digunakan Sanggar eLTigo *clay&drawing class*

1. Bahan atau alat apa saja yang digunakan untuk membantu kegiatan dan proses produksi sanggar?
2. Dimana anda mendapatkan alat dan bahan tersebut?
3. Adakah jenis teknik yang digunakan untuk mengolah bahan tersebut?
4. Jam berapa anda mulai mengolah bahan tersebut?
5. Bagaimana cara penyajiannya?
6. Alat apa saja yang dibutuhkan untuk membantu proses penyajian?

Spesifikasi kelebihan produk aksesoris Sanggar eLTigo *clay&drawing class*

1. Adakah ada produk aksesoris tertentu yang menjadi produk unggulan Sanggar eLTigo?
2. Apakah ada sesuatu yang menjadikan aksesoris tersebut menjadi produk unggulan? Misal dari segi pemilihan bahan, atau teknik untuk mengolah?

Spesifikasi kelemahan produk aksesoris Sanggar eLTigo *clay&drawing class*

1. Apa kelemahan dari produk ini?
2. Apakah penjualan produk ini dipengaruhi oleh faktor musiman? atau yang lain seperti harga bahan naik dan turun?
3. Apa kekurangan (kelemahan) dari tempat berjualan anda saat ini?

Target pemasaran

1. Siapa saja target pemasaran anda?
2. Dari segi ekonomi? Menengah kebawah atau menengah keatas?
3. Dari lokasi sanggar, orang daerah mana saja yang anda harapkan untuk bisa mengunjungi sanggar anda?

Pesaing

1. Siapa menurut anda yang menjadi pesaing-pesaing anda dalam memasarkan Sanggar ini?

Strategi Promosi

1. Apakah menurut anda, berpromosi itu penting?
2. Seberapa jauh anda sudah melakukan promosi?
3. Media promosi apa yang selama ini anda pakai?
4. Adakah rencana untuk meningkatkan promosi untuk kedepannya?
5. Jika ingin lebih dikenal publik, konsep apa yang kira-kira paling cocok untuk kegiatan promosi selanjutnya? (segar, tradisional, alami, modern, elegan,dll)?

Profil Sanggar eLTigo *clay&drawing class*

Nama Perusahaan	: eLTigo <i>clay&drawing class</i>
Nama Pemilik	: Prilasiana
Tahun Berdiri	: 2006
Alamat	: Jalan Perumnas, Gg.Brantas, Blok C-31, Condongsari, Sleman, 55283, Yogyakarta.
No Telepon	: 08129917972
Produk Unggulan	: Kursus Pelatihan Tanah Liat
Produk Pendukung	: Berbagai macam aksesoris yang terbuat dari tanah liat, seperti kalung, gelang, dan sebagainya.
Slogan	: Apa Yang Kau Bayangkan, adalah Nyata!
Visi	: Sebagai sarana kreativitas menyalurkan hobi atau ekspresi diri melalui media tanah liat yang dapat memperkaya jiwa dan kepuasan batin.

Misi : Memperkenalkan konsep pendidikan non-formal yang bersifat edukatif sekaligus rekreatif dengan menggunakan metode tanah liat kepada semua kalangan termasuk keluarga, khususnya anak-anak, sebagai wadah untuk mengembangkan berbagai aspek positif dalam diri tiap individu.

Lampiran 2: Data visual kegiatan pelatihan jelajah bentuk 1



Keterangan:

Karya milik seorang anak yang merupakan peserta kursus jelajah tanah liat, sedang membuat figur dinosaurus.

Lampiran 3: Data visual kegiatan pelatihan jelajah bentuk 2



Keterangan:

Beberapa peserta yang mengikuti kursus jelajah tanah liat, sedang asyik bermain tanah liat.

Lampiran 4: Data visual kegiatan pelatihan jelajah bentuk 3



Keterangan:

Kegiatan kursus yang berlangsung di daerah jalan kaliurang.

Lampiran 5: Data visual kegiatan pelatihan menggambar 1



Keterangan:

Seorang anak yang merupakan peserta kursus, mengikuti pelatihan menggambar sedang belajar menggambar pohon.

Lampiran 6: Data visual kegiatan pelatihan menggambar 2



Keterangan:

Seorang anak yang merupakan peserta kursus, mengikuti pelatihan menggambar sedang memamerkan karya miliknya yang berupa gambar ikan.

Lampiran 7: Contoh hasil karya milik anak-anak yang mengikuti pelatihan jelajah bentuk tanah liat



Keterangan:

Contoh hasil jadi karya milik anak-anak yang terbuat dari tanah liat berupa figur hewan babi (sudah dibakar/ hasil matang).

Lampiran 8: Contoh hasil karya milik anak-anak yang mengikuti pelatihan jelajah bentuk tanah liat berupa mini kamera



Keterangan:

Contoh hasil jadi karya milik anak-anak yang terbuat dari tanah liat berupa figur kamera kecil (sudah dibakar/ hasil matang).

Lampiran 9: Contoh hasil karya milik anak-anak dari pelatihan jelajah bentuk berupa figur anak kecil



Keterangan:

Contoh hasil jadi karya milik anak-anak yang terbuat dari tanah liat berupa figur manusia (sudah dibakar/ hasil matang).

Lampiran 10: Hasil jadi milik anak-anak yang mengikuti pelatihan menggambar



Keterangan:

Contoh hasil jadi karya milik anak-anak yang mengikuti pelatihan jelajah bentuk tanah liat maupun yang mengikuti pelatihan menggambar, dipajang di *stand* pameran milik eLTigo.

LAMPIRAN KARYA



Final artwork halaman intro versi Indonesia



Final artwork halaman intro versi English



Final artwork beranda versi Indonesia



Final artworkhome versi English



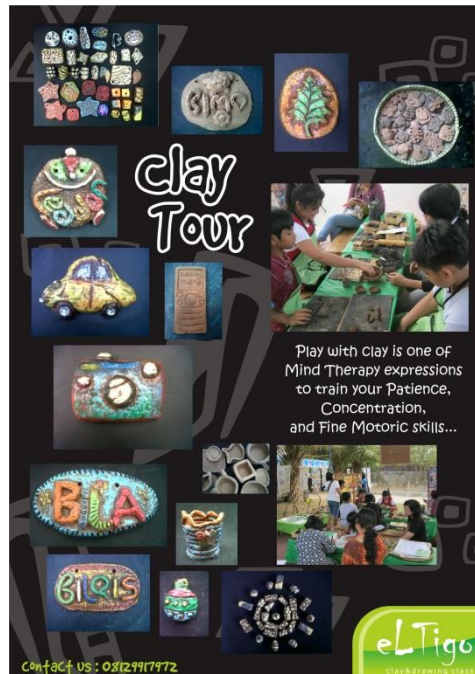
Final artwork poster 1 versi Indonesia



Final artwork poster 1 versi English



Final artwork poster 2 versi Indonesia



Final artwork poster 2 versi English



Final artwork poster 3 versi Indonesia



Final artwork poster 3 versi English

Profil

Nama Perusahaan : eLTigo clay&drawing class
Nama Pemilik : Prilasiona
Tahun Berdiri : 2006
Alamat : Jalan Perumnas, Gg.Brantas, C-31, Condongsari Sleman, 55283, Yogyakarta

No. Telp : 08129917972
Produk Unggulan : Kursus Tanah Liat
Produk Pendukung : Kursus Menggambar, dan menjual aksesoris berbahan dasar tanah liat.

Slogan : Apa yang Kau Bayangkan, adalah Nyata!

▶ selanjutnya

Final artwork profil versi Indonesia halaman 1

Profil

VISI : Memperkenalkan konsep pendidikan non-formal yang bersifat edukatif sekaligus rekreatif dengan menggunakan metode tanah liat (clay) kepada semua kalangan khususnya anak-anak, sebagai wadah untuk mengembangkan berbagai aspek positif dalam diri tiap individu.

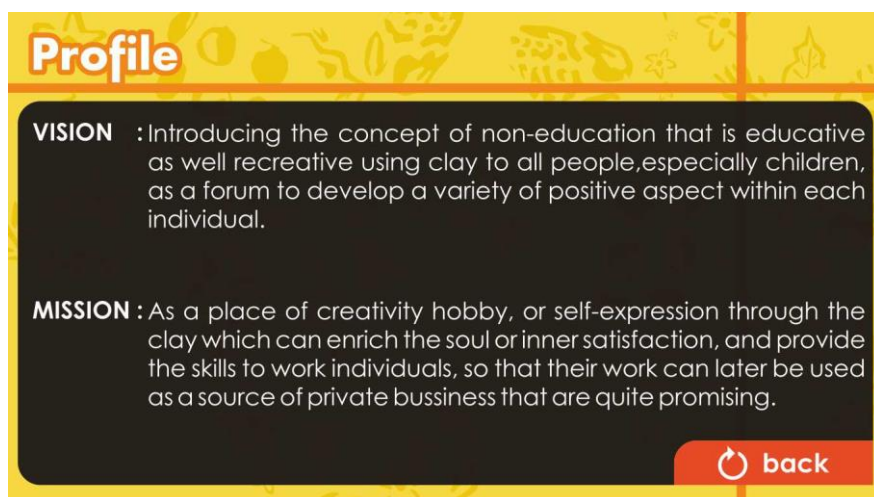
MISI : Sarana kreativitas menyalurkan hobi atau ekspresi diri melalui media tanah liat (clay) yang dapat memperkaya jiwa atau kepuasan batin, serta membekali ketrampilan berkarya individu, sehingga karyanya kelak dapat dijadikan sumber usaha pribadi yang cukup menjanjikan.

↻ kembali

Final artwork profil versi Indonesia halaman 2



Final artworkprofile versi English halaman 1



Final artworkprofile versi English halaman 2



Final artwork galeri versi Indonesia



Final artworkgallery versi English



Final artwork produk versi Indonesia



Final artworkproduct versi English



Final artwork kontak versi Indonesia



Final artworkcontact us versi English