

**PERANCANGAN *WEBSITE*
STUDIO PATUNG YUSMAN**



PERANCANGAN


Oleh:
Surya Bonanza Emha
1610196124

**TUGAS AKHIR INI DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA SEBAGAI
SALAH SATU SYARAT UNTUK MEMPEROLEH
GELAR SARJANA S-1 DALAM BIDANG
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
2022**

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN *WEBSITE* STUDIO PATUNG YUSMAN” diajukan oleh Surya Bonanza Emha, NIM 1610196124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 2 Februari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

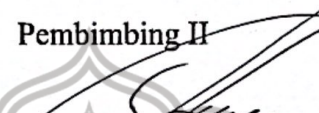
Pembimbing I



P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19700106 200801 1 017/NIDN 0006017002

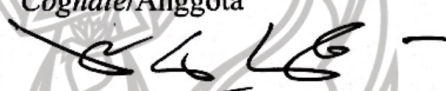
Pembimbing II



Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003/NIDN 0025118007

Cognate/Anggota



Drs. Baskoro Suryo Banindro. M.Sn.

NIP 1965022 199203 1 003/NIDN 0022056503

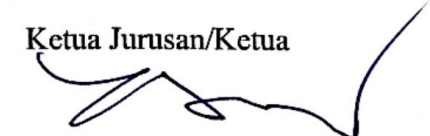
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Tunggul Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

PERSEMBAHAN



Karya ini saya persembahkan untuk:
Kedua Orang Tua Dirumah.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Surya Bonanza Emha
NIM : 1610196124
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahawa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul: PERANCANGAN *WEBSITE* STUDIO PATUNG YUSMAN' yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh pertanggung jawaban dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 2 Februari 2022

Surya Bonanza Emha

NIM 1610196124

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Surya Bonanza Emha
NIM : 1610196124
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir yang berjudul Perancangan *Website* Studio Patung Yusman'. Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan, serta menampilkannya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Februari 2022

Yang Menyatakan,

Surya Bonanza Emha

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah S.W.T atas izin-Nya penulis dapat menjalani masa studi perkuliahan dan menyelesaikan pembuatan karya Tugas Akhir yang berjudul Perancangan *Website* Studio Patung Yusman'. Adapun laporan ini disusun untuk memenuhi syarat, kewajiban, serta tanggung jawab untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana pada program studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Segala kekurangan dalam perancangan ini penulis ucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga karya ini dapat menjadi referensi untuk Tugas Akhir bagi mahasiswa lain dan pihak-pihak yang terkait.



Yogyakarta, 2 Februari 2022

Surya Bonanza Emha

UCAPAN TERIMA KASIH

Proses perancangan ini tidak terlepas dari dukungan beberapa pihak atas masukan dan motivasi yang diberikan selama proses pembuatan karya Tugas Akhir. Ungkapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum.
2. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Bapak Daru Tunggul Aji, SS., MA., selaku Ketua Program Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual.
6. Bapak P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan selama proses penyusunan karya Tugas Akhir.
7. Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan selama proses penyusunan karya Tugas Akhir.
8. Bapak Drs. M. Umar Hadi, MS., selaku Dosen Wali.
9. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro. M.Sn., selaku Dosen atas jasanya dari awal mulai berkuliah.
10. Seluruh dosen dan karyawan di program studi S-1 Desain Komunikasi Visual.
11. Kedua orangtua saya tercinta yang selalu mendukung dan mendoakan saya dari berbagai hal, Bapak Mukhrizal dan Ibu Helrida Hanum.
12. Teman-teman “X-White satu kasur”, Agung Prabowo, Ahmad Savni, Kadek Bagaskara, Adreas Danang, Krisna Tanaya, Dimas Bariq, Bangga Pratama, Yafi Giya, Aditya Mahatma, Raymon Roseta,

Prawoto, Oka Darmawan, Andrawan Aditya, Aris Rezky, Adi Wedar, Inzaghi Restu, Tantriono Sasongko. Terimakasih untuk segalanya!

13. Abang-abanganku satu perjuangan “Suen Ex House”, Hanafi Rembol, Raka Aditya, Sudi Anang, Very Gepeng, Irvan Zainudin, Agung Budi, Defri Yusro, Satrio. Jadilah lelaki sesungguhnya!
14. Kakak-kakakku dari kampung yang selalu memberikan semangat kepadaku Unang Era, Unang Reni, Unang Ria.
15. Teman-teman yang turut berkontribusi, Hasbi Aziz, Andreas Setiawan, Krisna Tanaya, Tantriono Sasongko, Hardimas Bariq, Ahmad Savni.
16. Studio patung Yusman yang turut membantu proses pengumpulan data, Bapak Yusman, Mas Joko, Salsabilla Firdausi.
17. Studio Patung Yusman, terimakasih banyak kerja samanya sudah mau membantu proses perancangan ini.
18. Tanah Air Studio Jakarta, Typealiens Studio, dan Local Tobacco Studio, Mas Awi, Mas Teguh yang turut membantu orangtua saya membiayai hidup saya selama di perantauan.
19. Teman-teman angkatan 2016 “Kidang Alas” dan seluruh pihak yang telah membantu proses pengerjaan Tugas Akhir yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

ABSTRAK
Perancangan *Website* Studio Patung Yusman”

oleh Surya Bonanza Emha

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan konsep perancangan *website* Studio Patung Yusman. Data dikumpulkan melalui Studio Patung Yusman merupakan salah satu tempat jasa pembuatan patung, yang didirikan pada tahun 1994. Studio Patung Yusman yang telah lama bergerak dengan mengandalkan penawaran jasa secara *offline*, dan tertarik untuk menggunakan strategi baru untuk melakukan pemasaran melalui media *online*. Data selanjutnya dianalisis menggunakan pendekatan SWOT yaitu, *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Oppurtunities* (kesempatan), *Threat* (ancaman). Adapun hasil kesimpulan analisis adalah mengingat perkembangan internet yang semakin pesat serta persaingan industri perusahaan yang serupa semakin ketat. Studio Patung Yusman belum memiliki media promosi sebagai penyebaran informasi dan promosi karya-karyanya di publik. Hasil penelitian ini merekomendasikan tentang konten *website* Studio Patung Yusman memaparkan tentang perjalanan pematung Yusman dan karya-karyanya baik yang sudah dikoleksi para kolektor maupun pernak-pernik barang hasil karya patung lainnya.

Kata Kunci: *website*, Studio Patung Yusman, patung

ABSTRACT
Yusman Sculpture Studio Website Design”

by Surya Bonanza Emha

This study aims to obtain the design concept of the Yusman Statue Studio website. The data is collected through the Yusman Sculpture Studio, which is one of the places for sculpture making services, which was established in 1994. The Yusman Sculpture Studio has long been operating by relying on offline service offerings, and is interested in using new strategies for marketing through online media. The data were then analyzed using a SWOT approach, namely, Strengths (strengths), Weaknesses (weaknesses), Opportunities (opportunities), Threats (threats). The conclusion of the analysis is considering the increasingly rapid development of the internet and the competition in the industry of similar companies is getting tougher. Yusman Sculpture Studio does not yet have a promotional media to disseminate information and promote his works to the public. The results of this study recommend that the content of the Yusman Sculpture Studio website describes the journey of the sculptor Yusman and his works, both those that have been collected by collectors and knick-knacks of other sculptures.

Keywords: website, Yusman Sculpture Studio, statue

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Perancangan TA	3
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional	4
G. Metode Perancangan	5
H. Metode Analisis Data	6
I. Skematika Perancangan	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	8
A. Identifikasi Data	8
1. Yusman	8
2. Visi dan Misi	10
3. Informasi Pesaing	11
B. Studi Literatur Tentang <i>Website</i>	12
1. Perkembangan <i>Website</i>	12
2. Definisi <i>Website</i>	13
3. Pengenalan <i>User Interface</i> (UI) dan <i>User Experience</i> (UX)	13
4. Fungsi <i>Website</i>	14

C. Teori Desain Web	15
1. <i>Human Centered Design</i> (HCD)	15
2. Tinjauan Desain <i>Website</i>	16
3. Dasar-Dasar Desain <i>Website</i>	19
D. Analisis Data	25
1. SWOT	25
2. Matriks SWOT	27
3. Kesimpulan Analisis Data	28
BAB III KONSEP PERANCANGAN	29
A. Konsep Perancangan	29
1. Tujuan Perancangan	29
B. Konsep Media	29
1. Tujuan Media	29
2. Strategi Media	29
C. Konsep Kreatif	32
1. Tujuan Kreatif	32
2. Strategi Kreatif	32
3. Program Kreatif	39
BAB IV PERANCANGAN	48
A. Visual Logo	48
1. Sketsa Logo	48
2. Logo Hitam Putih	48
3. Logo Warna	49
B. Sketsa Wireframe	49
C. Visualisasi <i>Website</i> dan Media Pendukung	54
1. Data Visual	54
2. Final Desain <i>Website</i> Yusman	56
3. Media Pendukung	62
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Skematika Perancangan	7
Gambar 2. 1 Foto Halaman Rumah serta studio Yusman dan GPS lokasinya	9
Gambar 2. 2 Foto Profil Yusman	10
Gambar 2. 3 Halaman Studio Patung Satiaji	11
Gambar 2. 4 Tampilan Website Studio Patung Satiaji	12
Gambar 2. 5 Contoh Gambar Website Anatomy	16
Gambar 2. 6 Contoh Gambar Grid Theory pada Website	17
Gambar 2. 7 Contoh Balance Pada Website	18
Gambar 2. 8 The Fundamentals of Colours Theory	21
Gambar 2. 9 Matriks Studio Patung Yusman	27
Gambar 3. 1 Data Statistik Pengguna Instagram	31
Gambar 3. 2 Iklan Banner pada Website Detik.com	31
Gambar 3. 3 Ballpen Parker	32
Gambar 3. 4 Hasil Skor Pengukuran Performa pada Halaman Home Website Shopee	34
Gambar 3. 5 Hasil Skor Pengukuran Performa pada Halaman Home Website Tokotalk	34
Gambar 3. 6 Referensi Website 1 dan 2	35
Gambar 3. 7 Referensi Website 3 dan 4	35
Gambar 3. 8 Palet Warna	37
Gambar 3. 9 Font Longstride	37
Gambar 3. 10 Font Poppins	38
Gambar 3. 11 Foto Yusman saat membuat patung dan hasil karyanya	38
Gambar 3. 12 Proses Pembuatan Patung	39
Gambar 3. 13 Proses Pembuatan Cetakan	39
Gambar 3. 14 Proses Pengecoran Logam	40
Gambar 3. 15 Proses Penyempurnaan	40

Gambar 3. 16 Proses Pengemasan Patung	40
Gambar 3. 17 Instalasi Patung ke tempat lokasi	41
Gambar 3. 18 Bagan Pra Produksi	42
Gambar 3. 19 Bagan Produksi	43
Gambar 3. 20 Bagan Pasca Produksi	43
Gambar 3. 21 Tabel Biaya Desain	46
Gambar 3. 22 Tabel Biaya Produksi	47
Gambar 4. 1 Sketsa Logo Yusman	48
Gambar 4. 2 Visual Logo Yusman Hitam Putih	48
Gambar 4. 3 Visual Logo Yusman Warna	49
Gambar 4. 4 Sketsa Wireframe 1 Halaman Home	49
Gambar 4. 5 Sketsa Wireframe 2 Halaman Home	50
Gambar 4. 6 Sketsa Wireframe Halaman About dan Expertise	51
Gambar 4. 7 Sketsa Wireframe Halaman Portfolio, Produk, dan Detail	52
Gambar 4. 8 Sketsa Wireframe Halaman SignIn, SignUp, dan Info	53
Gambar 4. 9 Data Visual Suasana Studio	54
Gambar 4. 10 Data Visual Karya Yusman	54
Gambar 4. 11 Event Banner	55
Gambar 4. 12 Halaman Home	56
Gambar 4. 13 Halaman About, Event	57
Gambar 4. 14 Halaman Sign In, Sign Up, Info	58
Gambar 4. 15 Halaman Portfolio, Shop, Detail	59
Gambar 4. 16 Navigasi Wireframe	60
Gambar 4. 17 Mockup Website	61
Gambar 4. 18 Feed Instagram	62
Gambar 4. 19 Website Ads Banner	63
Gambar 4. 20 Ballpen parker	63

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Yusman adalah seorang alumnus Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 1994 yang kini berprofesi sebagai seniman patung. Yusman berasal dari Sumatera Barat dan telah lama tinggal di Yogyakarta. Sebagai seorang pematung, Yusman telah banyak berpengalaman membuat berbagai patung monumental di sejumlah daerah di Indonesia. Karyanya antara lain adalah Monumen Mandala Pembebasan Irian Barat yang dibuat pada tahun 1995. Beberapa karyanya bahkan telah diresmikan oleh Presiden Republik Indonesia, mulai dari Soeharto hingga Joko Widodo. Selain itu, Yusman juga memperoleh beberapa penghargaan atas karya-karyanya, termasuk tiga kali penghargaan dari MURI (Museum Rekor Indonesia).

Di Indonesia khususnya daerah Yogyakarta, seniman yang berprofesi sebagai pematung selain Yusman, antara lain ada Dunadi (Studio Patung Satiaji), Ahmad Santosa (Blendang-Blendung Studio), dan lainnya yang telah mengikuti perkembangan industri kreatif sampai saat ini.

Studio patung tidak hanya mengandalkan cara membuat patung saja, namun sudah menggeluti dalam pemasaran di era digital pada saat ini. Salah satunya internet merupakan cara bagi mereka melakukan pemasaran secara *online*. Dengan begitu *audience* yang didapatkan mencakup secara luas. Internet merupakan sistem jaringan komputer yang saling terhubung secara *global* dengan menggunakan paket protokol internet untuk menghubungkan perangkat seluruh dunia.

Seiring berjalannya waktu, pengguna internet di Indonesia semakin pesat di tiap tahunnya. Dari data yang didapatkan, Indonesia saat ini untuk pengguna internet tahun 2020/2021 telah mencapai 212,35 juta pengguna internet. Dari hasil survei yang didapatkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) sudah meningkat 23,5 juta pada tahun 2018 lalu. Sehingga memicu untuk para pengusaha barang ataupun jasa memanfaatkan internet dengan melirik ke arah sektor *e-commerce* (*electronic commerce*)

merupakan alternatif yang efektif pada persaingan dari segi pemasaran dan penjualan. Keinginan yang berkelanjutan untuk menjadi yang terdepan dalam persaingan dan membuat strategi serta taktik untuk menciptakan kebutuhan mendesak untuk penelitian dan analisis yang bersaing profesional sebagai kecerdasan dasar untuk rencana digital *marketing* (Jasniewski, 2015: 3).

Persaingan Studio Patung Yusman yang selama ini hanya mengandalkan pemasaran melalui *offline* saja. Meskipun banyak yang telah ditingkatkan, kemajuan perubahan teknologi yang cepat melampaui kemajuan dalam desain (Norman, 2013: 8). Berhubung era digital saat ini berkembang dengan pesat, media *website* dapat dimanfaatkan guna sebagai penunjang promosi. Sehingga seseorang tanpa harus repot untuk datang ke toko ataupun tempat tersebut, melainkan hanya cukup diakses melalui *website* pada *user desktop* masing-masing. Pengguna (*user*) akan disediakan informasi terkait tentang Studio Patung Yusman, serta katalog-katalog karya dari Studio Patung Yusman tersebut. Selain itu *user desktop* dapat menghubungi secara langsung melalui kontak admin yang tersedia di laman *website*.

Pada perancangan *website*, perlunya pemahaman tentang peranan UI (*user interface*) dan UX (*user experience*) yang keduanya saling berhubungan. UI bertujuan untuk menampilkan interface yang menarik kepada pengguna (*user*). Peranan UI itu mencakup sebuah tampilan desain, *layout*, penggunaan warna, dan huruf serta bentuk komunikasi antara program dengan pengguna. Sedangkan UX merupakan proses antara pengguna (*user*) dengan program dan berfokus pada pengalaman (*experience*) pengguna (*user*) bertujuan untuk mudah digunakan dan tidak membingungkan oleh *user*.

Perusahaan di semua ukuran tentunya mau bersaing setiap harinya untuk mendapatkan peluang bisnis dan prospek baru yang berkualitas. Seperti *Brand awereness*, *online reputation*, serta keinginan untuk terus berkomunikasi dan tetap berhubungan dengan *audience* yang membutuhkan pendekatan lebih dan lebih halus. Perusahaan harus mampu dalam mengikuti

perkembangan pesaingnya, agar perusahaan terus berkembang dan tidak ketinggalan dengan pesaing lainnya dalam promosi maupun penjualan ataupun jasa yang diberikan.

Dalam persaingan usaha studio patung di Yogyakarta sudah banyak yang memiliki *website* mereka sendiri di antaranya ada Studio Satiaji *Sculpture and Artwork* dan yang lainnya. Pada *website* tersebut dapat mereka jadikan sebagai *gallery online* mereka tersendiri. Dengan upaya ini jasa atau penjualan yang diperlihatkan kepada *audience* dapat lebih mudah tersebar lebih luas. Maka dengan itu perlu adanya media baru untuk Studio Patung Yusman yang dapat menyaingi dengan usaha lainnya, guna untuk sebagai pengusaha dalam pemasaran dan promosinya. Dengan begitu diharapkan Studio Yusman dapat mengikuti persaingan yang ketat dalam berbisnisnya sebagai seniman berprofesi pematung.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang *interface website* sebagai sarana media informasi, promosi Studio Patung Yusman?

C. Batasan Perancangan TA

Agar perancangan desain *website* yang dikerjakan tidak menyimpang dari tujuan semula direncanakan sehingga mempermudah mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan, maka batasan masalahnya yaitu:

1. Perancangan ini akan berfokus pada perancangan desain *interface website* Studio Patung Yusman dan beberapa media pendukung lainnya.
2. Perancangan ini akan dibatasi untuk target *audience* yang kelas ekonomi menengah ke atas.

D. Tujuan Perancangan

Perancangan komunikasi visual desain *website* ini bertujuan sebagai sarana informasi, promosi Studio Patung Yusman untuk target audience lebih mudah mengenalnya.

E. Manfaat Perancangan

1. *Target Audience*

Perancangan ini diharapkan informasi yang ditampilkan kepada *target audience* lebih mudah dimengerti dan lengkap untuk didapatkan.

2. Bagi Perusahaan

Manfaat bagi perusahaan adalah informasi terkait dari Studio Patung Yusman dapat dikenal lebih luas dan mudah diakses, selain itu juga mampu menunjang pemasaran.

3. Bagi Institusi

Menambahkan salah satu referensi karya desain komunikasi visual berupa desain *website* sebagai media promosi maupun penerapan ilmu komunikasi visual yang lebih mudah dimengerti.

F. Definisi Operasional

1. *Website*

Website adalah tempat sentral dimana *web pages* (halaman) dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi, dan dapat digunakan oleh pengguna melalui internet. Halaman *website* tersebut mengandung konten atau isi. Umumnya *website* dapat dikategorikan berdasarkan *server* atau konten. *Website* dibedakan menjadi 2 jenis, *website static*, dan dinamis. Berdasarkan konten website dapat dijadikan ke beberapa jenis, misalnya untuk pribadi, *e-commerce*, media, hiburan, organisasi, komunitas, dan perusahaan. Dengan menunjukkan keunggulan dan kualitas yang berbeda sesuai target pemasaran maupun bisnis, website dapat dijadikan media yang lebih fungsional dan efektif.

2. Studio Yusman

Studio patung Yusman berada di Kasihan, Bantul, D.I. Yogyakarta. Sejak tahun 1995 Yusman sudah dipercayai oleh beberapa presiden Republik Indonesia untuk membuat patung monumen di sejumlah daerah di Indonesia. Beberapa karyanya bahkan telah diresmikan 17 kali oleh presiden-presiden RI. Selain itu, Yusman juga memperoleh beberapa penghargaan melalui karya-karyanya, termasuk tiga kali memperoleh penghargaan dari MURI (Museum Rekor Indonesia).

G. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dengan pengumpulan data antara lain adalah:

1. Data Primer

a. Observasi

Dalam observasi ini, pengumpulan data dilakukan dengan menyurvei atau pengamatan langsung secara visual maupun verbal, ke tempat Studio Patung Yusman

b. Wawancara

Wawancara secara langsung yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan sumber data atau narasumber yang bersangkutan, memiliki potensi untuk memberikan informasi yang relevan di bidang ini, wawancara yang akan dilakukan kepada pendiri Studio Patung Yusman.

2. Data Sekunder

a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari data pustaka yang relevan dengan objek perancangan. Sumber pustaka yang dikumpulkan dan dipelajari antara lain buku, skripsi, tesis, jurnal, makalah, serta data yang relevan dari internet.

b. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan berupa tulisan, audio, visual, maupun audio visual ketika proses wawancara, observasi dan kuisioner.

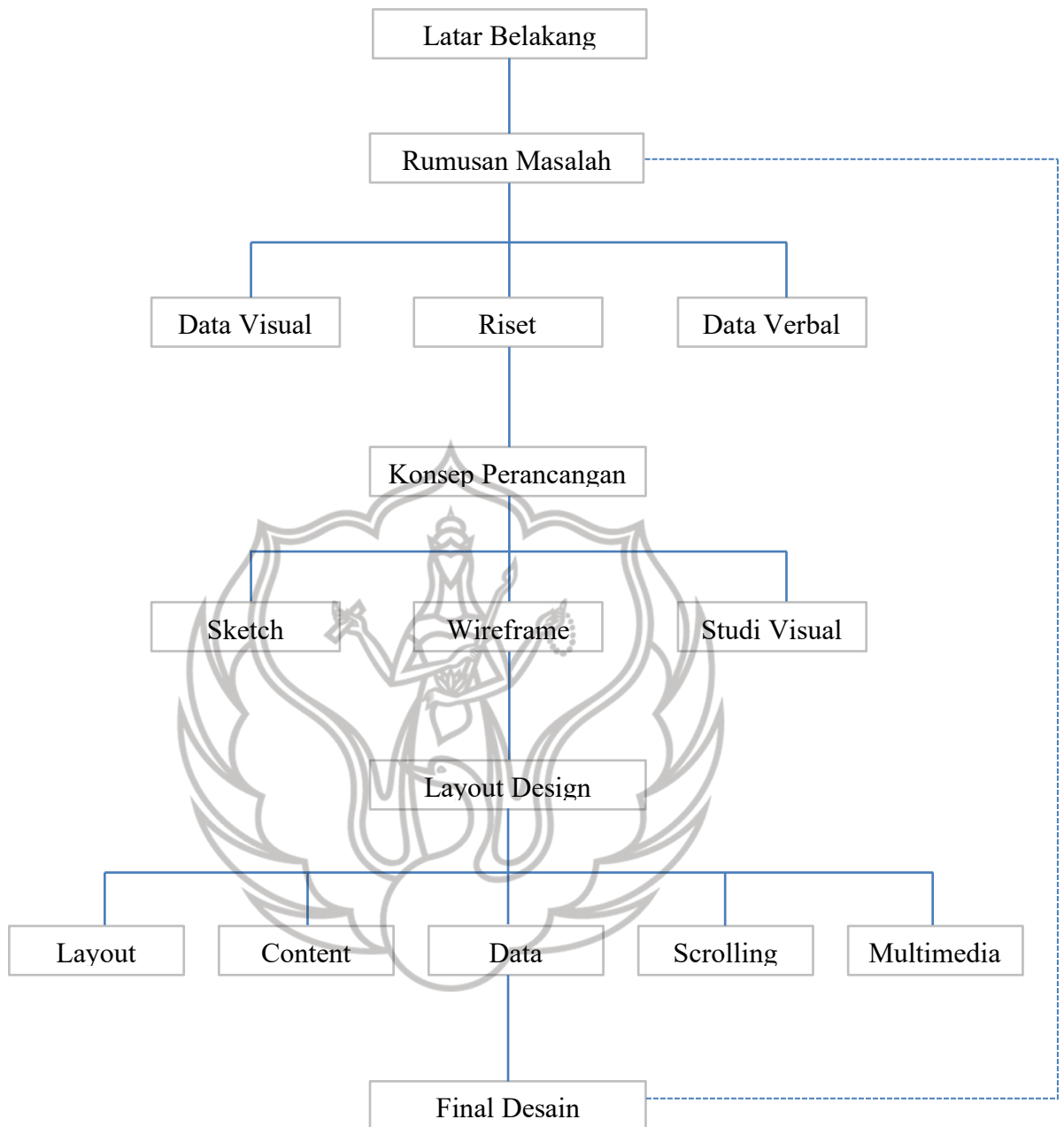
Dokumentasi sangat diperlukan sebagai bukti validasi fakta dan kegiatan yang dilakukan oleh perancang ketika melakukan proses perancangan *website* Studio Patung Yusman.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan untuk konsep perancangan ini demi menemukan kekuatan serta kekurangan dengan hasil sumber data dari buku dan wawancara terhadap perusahaan yang telah dilakukan. Analisis data dilakukan dengan metode SWOT (*Strenght, Weakness, Oppurtunities, Threat*).

1. *Strenght* (kekuatan), Kekuatan adalah beberapa macam kelebihan yang khas dimiliki oleh suatu perusahaan, dan ketika dimanfaatkan akan berperan besar bagi suatu perusahaan guna untuk memperlancar berbagai kegiatan yang dilaksanakan oleh perusahaan demi mencapai tujuan.
2. *Weakness* (kelemahan), Kekurangan atau keterbatasan dalam sumber daya, keterampilan, dan kapabilitas yang secara serius menghambat hasil kinerja efektif bagi suatu perusahaan atau organisasi.
3. *Oppurtunities* (peluang), Situasi penting yang dapat menguntungkan lingkungan perusahaan yang bersifat positif. Apabila dimanfaatkan perusahaan akan besar dampaknya bagi perusahaan dalam mencapai tujuan.
4. *Threat* (ancaman), Situasi penting yang tidak menguntungkan dalam lingkungan perusahaan, ancaman merupakan kebalikan dari pengertian peluang. Jika tidak diatasi, ancaman akan menjadi ganjalan bagi suatu perusahaan baik di masa kini maupun di masa yang akan datang.

I. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Bagan Skematika Perancangan
(Sumber: Surya Bonanza E) 2021