

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *WEBSITE*
STUDIO PATUNG YUSMAN



PERANCANGAN
Surya Bonanza Emha
NIM 1610196124 / NR

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022

Jurnal tugas akhir perancangan berjudul :

PERANCANGAN *WEBSITE* STUDIO PATUNG YUSMAN disusun oleh,
Surya Bonanza Emha, NIM 1610196124 / NR Program Studi S-1 Desain
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia
Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), dinyatakan telah memenuhi syarat untuk
diterima.



PERANCANGAN WEBSITE STUDIO

PATUNG YUSMAN

Surya Bonanza Emha
Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis KM. 6,5, Sewon, Bantul, Yogyakarta
Tlp. 082323923123, *E-mail*: Suryabonanza@gmail.com

ABSTRAK

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 pernah-bernama barang hasil karya patung lainnya.

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

ABSTRACT

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.

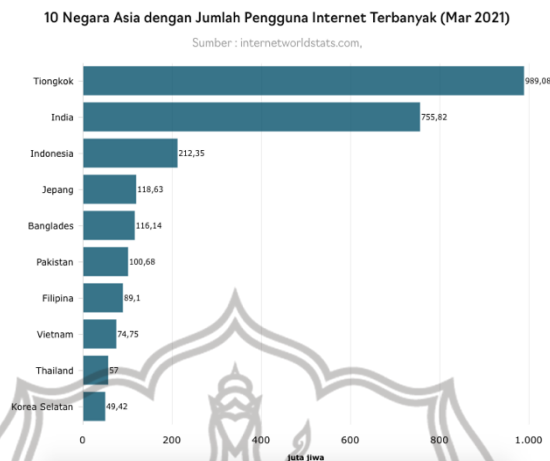
Keywords: *website*, Yusman Sculpture Studio, statue.

PENDAHULUAN

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. 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. 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.



Gambar 1. Data jumlah pengguna Internet terbanyak
Sumber : databoks.katadata.co.id., diakses 3 februari 2022

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*). Persaingan Studio Patung Yusman yang selama ini hanya mengandalkan pemasaran melalui *offline* saja. 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*.

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.

RUMUSAN MASALAH

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

Tujuan Perancangan

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

Batasan Lingkup Perancangan

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.

Manfaat

1. Manfaat *Target Audience*

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

2. Manfaat 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. Manfaat Institusi

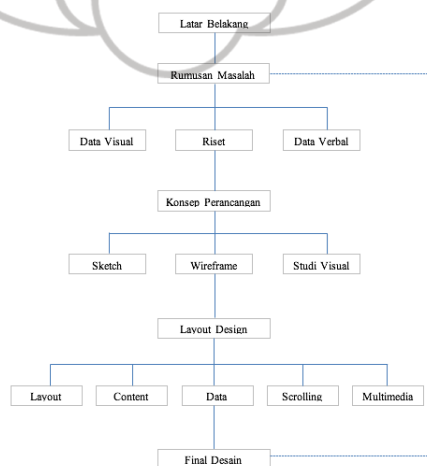
Menambahkan salah satu referensi karya desain komunikasi visual berupa desain *website* sebagai media promosi maupun penerapan ilmu komunikasi visual yang lebih mudah dimengerti.

METODE

Metode perancangan membutuhkan beberapa data yaitu data verbal yang diperoleh dari membaca kajian pustaka dan wawancara langsung dengan pihak Studio Patung Yusman. Metode pengumpulan yang digunakan ialah kajian pustaka, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Metode analisis menggunakan metode SWOT dengan mengevaluasi terhadap keseluruhan *strength, weakness, opportunity, dan threats*. Setelah data dianalisa serta dipilah maka dasar serta kesimpulan dalam perancangan karya dapat ditemukan.

SKEMA PERANCANGAN

Skema perancangan dalam perancangan ini :



Gambar 2. Skematika Perancangan

PEMBAHASAN

Dari data-data yang telah didapat, menganalisis dan merinci data sebagai dasar untuk menjawab permasalahan penelitian

1. *Strengths* (Kekuatan)

Yusman Memiliki karakter karya yang lebih dan berbeda dari yang lainnya. Dengan telah banyak menerima proyek kelas atas seperti dari presiden.

2. *Weaknesses* (Kelemahan)

Belum memiliki media pemasaran secara online membuat Studio Patung Yusman sedikit ketinggalan dan informasi Yusman kurang diketahui masyarakat.

3. *Opportunity* (Peluang)

Memanfaatkan banyaknya pengguna internet dengan menggunakan media online sebagai penyebaran informasi, serta promosi.

4. *Threats* (Ancaman)

Akan banyak munculnya plagiasi terhadap karya Yusman.

PROGRAM KREATIF

1. Konsep media

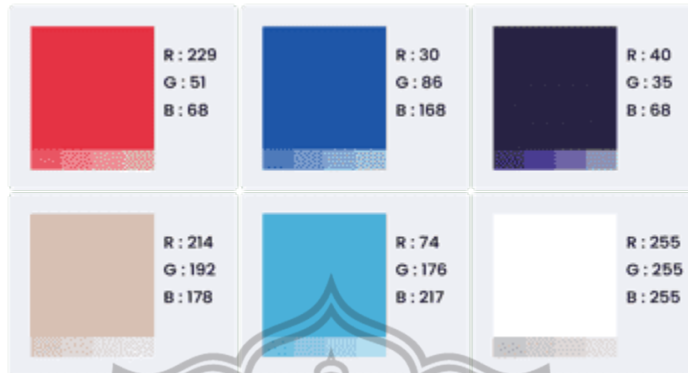
- a. Tujuan media pada perancangan ini sebagai jembatan komunikasi dan promosi Studio Patung Yusman, dengan membangun sebuah situs web yang dapat saling terhubungnya perusahaan, pelanggan, dan komunitas seni tiga dimensi dengan didukung mudahnya dalam mengakses internet dan sosial media pada saat ini.
- b. Strategi media yang digunakan yakni pada media utama itu *website*, dan media pendukung lainnya berupa Instagram (sosial media), Web Ads banner (banner iklan online), Ballpen Parker (Merchandise).

2. Konsep Kreatif

- a. Tujuan kreatif, Menampilkan website sederhana yang mengikuti perkembangan trend tampilan pada desain website saat ini, dengan konsep ingin menampilkan dan memberikan informasi terkait tentang Yusman serta konsisten Studio Patung Yusman dalam berkarya, promosi karya-karya Yusman mulai dari proyek commission berdasarkan kemauan pengguna dan proyek pribadi karya fineart Yusman. Serta memberikan media pendukung guna sebagai penunjang untuk mengakses media utama pada perancangan ini. Dengan tahapan tahapan melalui melakukan penyusunan data dari hasil yang didapatkan, menyeleksi pengambilan foto dan menyusunnya, melakukan sketsa wireframing, lalu hasil akhir membuat wireframing menjadi hasil digital dan melakukan navigasi antara frame dengan frame lainnya.
- b. Strategi kreatif, diantaranya meliputi gaya desain; menggunakan gaya yang simpel, kekinian, informatif dan cenderung menggunakan sifat website single-page. Warna; menggunakan warna yang mencerminkan identitas studio Yusman. Tipografi; untuk headline menggunakan font Longstride, sedangkan sub-headline dan isi menggunakan font Poppins.

Warna Dasar

Pemilihan warna utama dalam perancangan website Studio Patung Yusman terinspirasi dari lingkungan Studio Patung Yusman dan karakteristik karya Yusman membuat patung tokoh nasionalis serta minatnya yang tinggi terhadap sejarah dan kepahlawanan bangsa Indonesia yang cenderung menggunakan warna merah, putih, coklat, biru, ungu

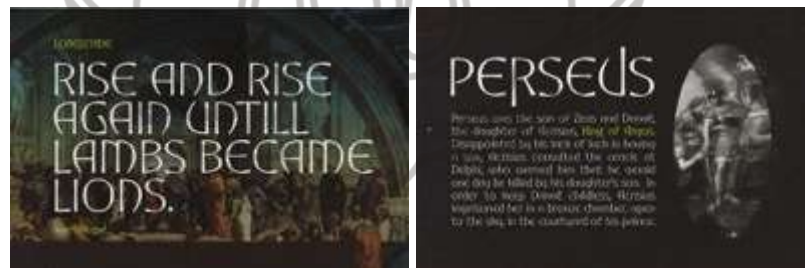


Gambar 3. Warna dasar

Tipe Huruf

Perancangan ini akan menggunakan jenis huruf *sans-serif* yaitu Longstride digunakan sebagai *headline* dan Poppins sebagai *sub-headline* serta isi.

a. Font Longstride



Gambar 4. Font Longstride

b. Font Poppins



Gambar 5. Font Poppins

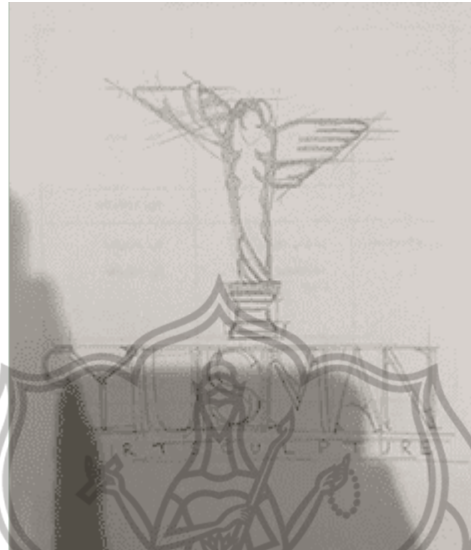
Gaya Desain

Menampilkan website sederhana yang mengikuti perkembangan trend tampilan pada desain website saat ini, yang cenderung menggunakan website single-page.

Program Kreatif

1. Sketsa Logo

Sketsa logo dapat membantu mengembangkan ide-ide visual dalam pembentukan logo dari segi estetika, bentuk, dan fungsi.



Gambar 6. Sketsa Logo

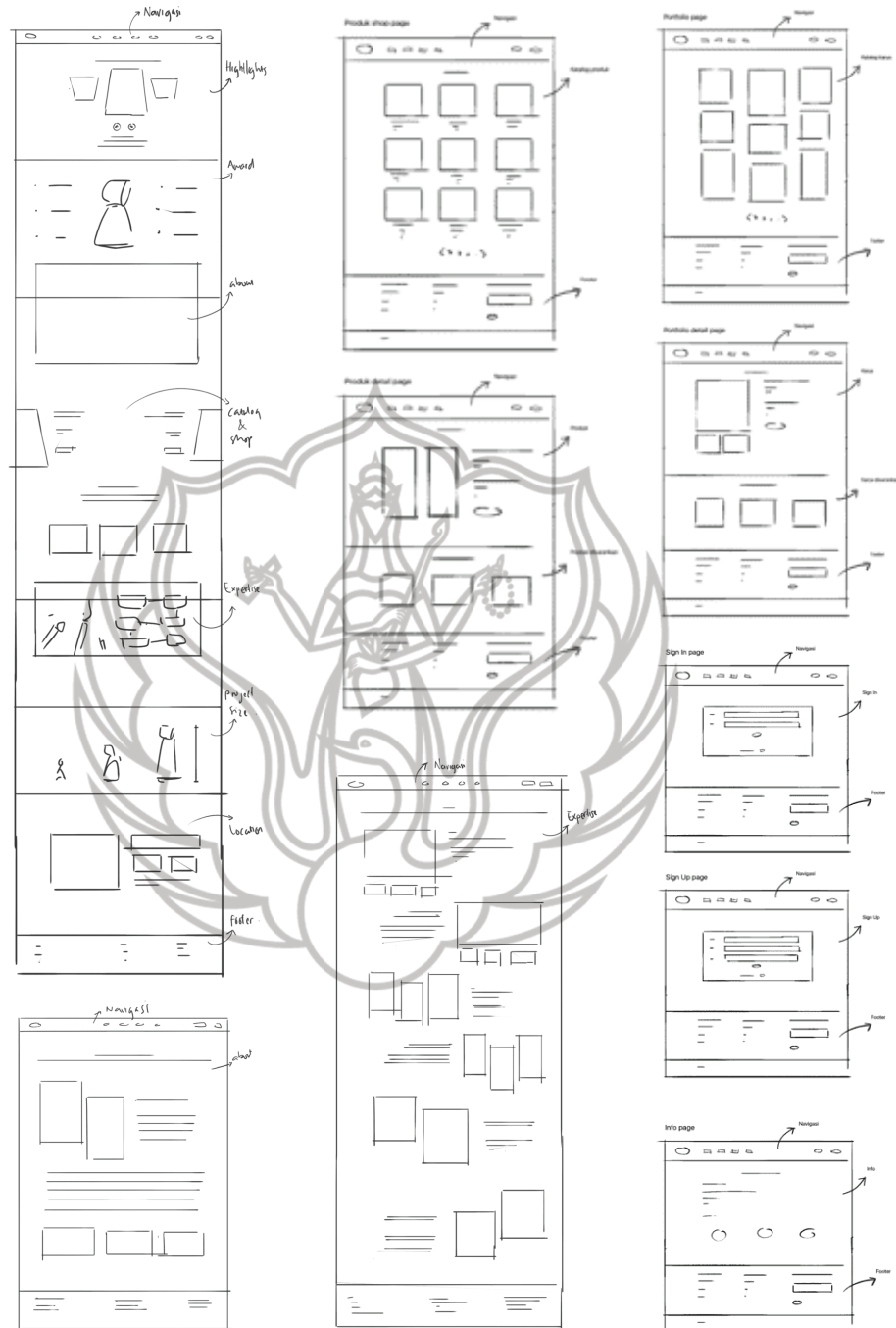
2. Logo Digital

Setelah melalui proses sketsa, terdapat beberapa desain logo, logo untuk dijadikan media pendukung guna sebagai penunjang media utama dan pendukung lainnya.



Gambar 7. Logo Digital

3. Sketsa Wireframe



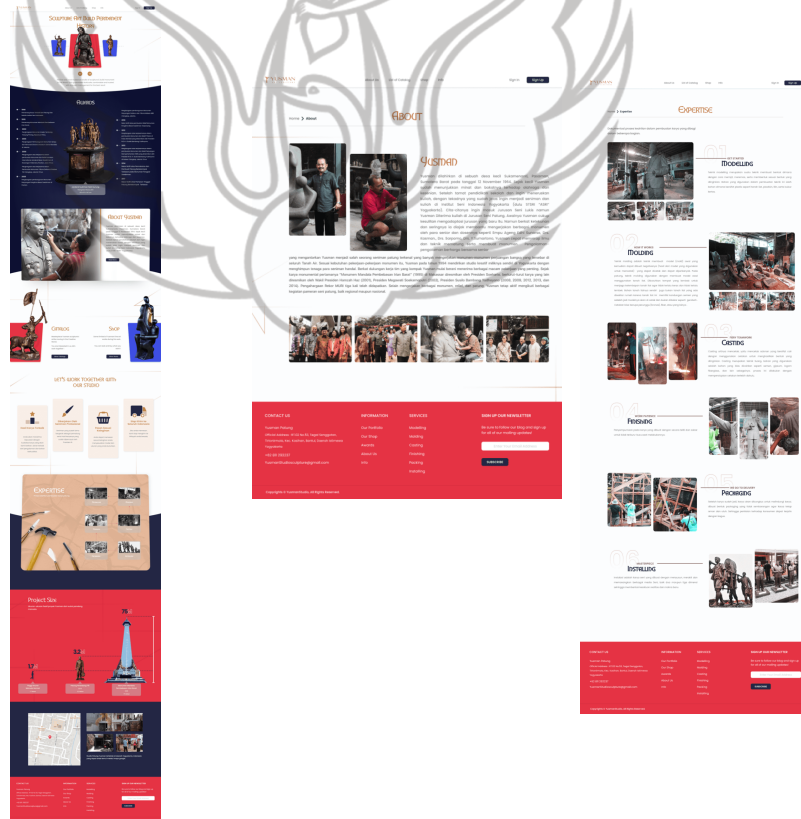
Gambar 8. Sketsa *Wireframe*

4. Visualisasi *Website* dan Media pendukung
a. Data Visual



Gambar 9. Visualisasi *Website*

5. Final Desain *Website* Yusman
a. Halaman *Home, About, dan Expertise*



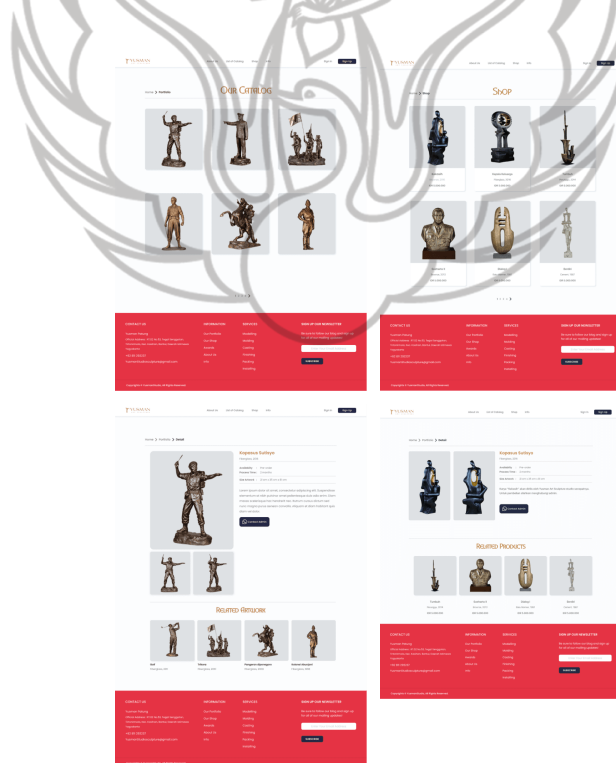
Gambar 10. Halaman *Home, About, dan Expertise*

b. Halaman *Sign In, Sign Up, Info*



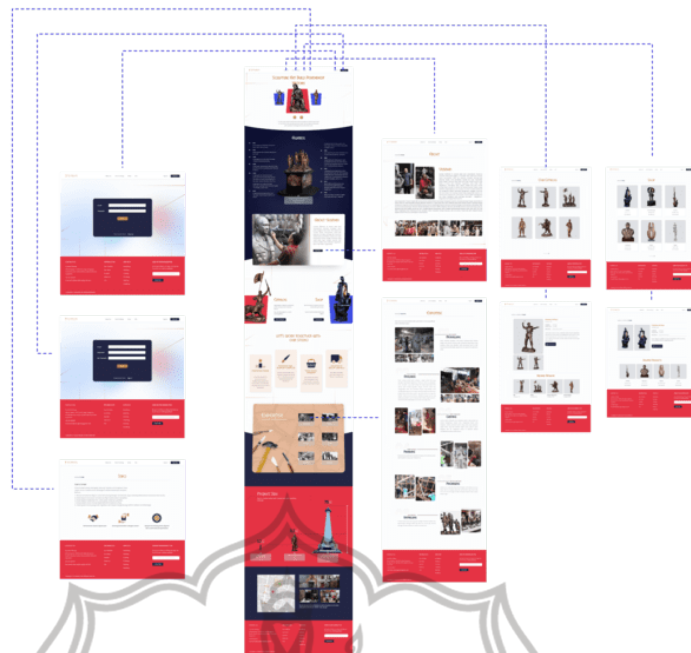
Gambar 11. Halaman *Sign In, Sign Up, dan Info*

c. Halaman *Portfolio, Shop, Detail*



Gambar 12. Halaman *Portfolio, Shop, dan Detail*

d. Navigasi *Wireframe*



Gambar 13. Navigasi *Wireframe*

e. Mockup *Website Desktop*



Gambar 14. *Responsive Desktop Preview*

6. Media Pendukung
a. Instagram



Gambar 15. Instagram

b. Website Ads Banner



Gambar 16. Website Ads banner

c. Ballpen parker



Gambar 17. Ballpen Parker

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dihasilkan Yusman sudah lama berkarier di dalam industri kreatif. Nama Yusman naik saat dia membangun monumen-monumen serta diresmikan secara langsung oleh Presiden Indonesia dan banyak media yang meliputnya. Dengan seiringnya berjalan waktu pengguna internet semakin berkembang pesat, dengan didukungnya akses semakin mudah di dapat dan murah, sehingga memicu pelaku perusahaan lainnya untuk mengikuti teknologi tersebut. Membuat internet sebagai

alternatif dalam pengembangan bisnis penjualan, persaingan, dan upaya dalam mempromosikannya. Sehingga Yusman sedikit ketinggalan menggunakan internet sebagai media promosi tersebut. Melihat perkembangan digital saat ini yang kian melesat akan relevan dapat dimanfaatkan untuk merancang *website* Studio Patung Yusman sebagai media baru.

Yusman sebagai pematung dan memiliki studio pribadi sudah saatnya kini memiliki wadah berupa *website* yang dapat mempromosikan karya-karya serta biodata dirinya guna untuk mempermudah tersebarnya informasi terkait studio Yusman tersebut. Sehingga Yusman dapat bersaing dengan pebisnis lainnya dalam memasarkan dan menjual karya-karya yang mereka miliki. Dengan demikian Yusman lebih bisa memaksimalkan pemasarannya dan bisa sebagai penunjang bisnis untuk seterusnya.

KEPUSTAKAAN

BUKU

Beaird, Jason. 2010. *The Principles of Beautiful Web Design*. Edisi Kedua. Canada. Published: SitePoint Pty Ltd.

Jasniewski, Peter. 2015. *Digital Minds-12 Things every Business Needs to Know About Digital Marketing*. Edisi Kedua. Victoria, BC, Canada. Penerbit: Friesen Press.

Krug, Steve. 2014. *Don't make me think: A common Sense Approach to Web Usability*. USA.

McKay, Everett N. 2013. *UI is Communication: How to design intuitive, User-centered interface by focusing on effective communication*. USA: Morgan Kaufmann, Elsevier.

Norman, Don. 2013. *The Design of Everyday Things*.

Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Edisi Kedua. Yogyakarta. Penerbit: Jalasutra.

Weinschank, Susan. 2011. *100 Things Every Designer Needs to Know About People*.

JURNAL

Triana, Sudi Anang. 2019. *Perancangan Website Sweda Customring Sebagai Upaya Membangun Brand Image*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa

Wahono, Engga. 2015. *Perancangan Website Untuk Media Promosi Dan Informasi Produk Kerajinan Patung Pada "Wardoyo Patung Loroblonyo Antik" Wonogiri*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik

Dhamayanti, Andhin Titik. 2016. *Perancangan Desain Website Sebagai Media Promosi Produk Handmade Pada Komunitas Jogja Onlineshop*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa

TAUTAN

Wikipedia. 2021. Profil Yusman. Diakses pada tanggal 25 Januari 2021. <https://id.wikipedia.org/wiki/Yusman>

Niagahoster.com. 2021. Pengertian tentang website. Diakses pada tanggal 2 Februari 2021. <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/>

databoks.katadata.co.id. 2021. Jumlah pengguna internet. Diakses pada tanggal 2 Februari 2021. <https://databoks.katadata.co.id> (ditulis oleh: Bayu, Dimas Jarot)

Tokotalk.com. 2022. Perbedaan website single page atau multi page. diakses pada tanggal 12 Januari 2022. <https://www.tokotalk.com>

NARASUMBER

Yusman. 2021. "Wawancara Studio patung Yusman". Yogyakarta

