

**PERANCANGAN WEBSITE
TAMAN WISATA BATURRADEN DI KABUPATEN BANYUMAS
DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



KARYA DESAIN

Oleh :
Imam Riyadi

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PERANCANGAN WEBSITE
TAMAN WISATA BATURRADEN DI KABUPATEN BANYUMAS
DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



KARYA DESAIN

Oleh :
Imam Riyadi



KT003151

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2007**

**PERANCANGAN WEBSITE
TAMAN WISATA BATURRADEN DI KABUPATEN BANYUMAS
DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**



KARYA DESAIN

Oleh :
Imam Riyadi
NIM : 0211274023

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
2007

Tugas Akhir Desain berjudul:

**PERANCANGAN WEBSITE TAMAN WISATA BATURRADEN DI
KABUPATEN BANYUMAS DAN MEDIA PENDUKUNGNYA**, diajukan oleh Imam
Riyadi, NIM 0211274023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain,
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Penguji
Tugas Akhir pada tanggal 19 Juni 2007 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk
diterima.

Pembimbing I/Anggota



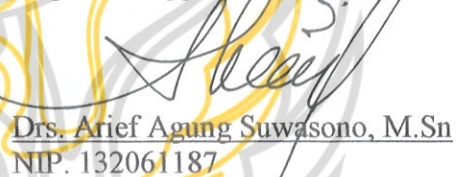
Drs. H.M. Umar Hadi, M.S
NIP. 131474284

Pembimbing II/Anggota



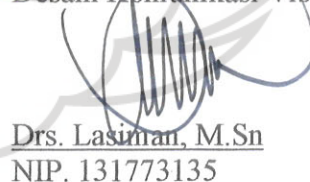
M. Faizal Rochman, S.Sn
NIP. 132308796

Cognate/Anggota



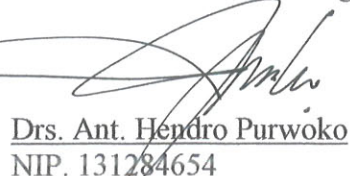
Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn
NIP. 132061187

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual /Anggota



Drs. Lasuman, M.Sn
NIP. 131773135

Ketua Jurusan Desain /Anggota



Drs. Ant. Hendro Purwoko
NIP. 131284654



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Drs. Sukarman
NIP : 130521245



Where there is a will there is a way...

Karya Tugas Akhir ini Imam Riyadi persembahkan
untuk kedua Orang Tuaku Bapak Muhadjir dan Ibu
Karsinah atas do'a, kasih sayang, dan
dukungannya...

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT, Berkat Rahmat dan Berkah-Nya sehingga penulisan Karya Tugas Akhir ini dapat selesai.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan di dalam diri sehingga bantuan dari berbagai pihakpun dapat dirasakan oleh penulis.

Dengan ini pula, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. H.M. Umar Hadi, M.S, selaku Pembimbing I.
4. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn, selaku Pembimbing II.
5. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Ant. Hendro Purwoko, selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Segenap Keluarga Besar Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banyumas dan seluruh staff atas data-datanya.

9. Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Lokawisata Baturraden dan seluruh staff atas data dan foto-fotonya.
10. Ibu Karsinah dan Bapak Muhadjir terima kasih dari lubuk hatiku yang paling dalam atas do'a, kasih sayang, pengorbanan, kesabaran, dukungan dan segala sesuatu yang telah diberikan kepadaku.
11. Keluarga serta Saudaraku di Purwokerto dan Yogyakarta atas dukungan dan do'anya.
12. Supriyono (ta'a) atas bantuannya mencari data dan kesediaannya untuk tampil di depan kamera, Iwan Yulianto atas kameranya, Jamaludin atas bantuannya ke Semarang, Eni, Rani atas bantuannya mencari data, Heri, Danan (Komplikasi '99) atas bantuannya, Salman Boosty atas bukunya, Dedi dan Ony Suryono.
13. Teman-teman Puzzle 2002 : Ari, Kunto, Simbah, Daru, Boosty, Eko, Christian, Betha, Kismiaji, Irwan, Dimas, Pito, Abah, Rizal, Heru, Catur, Arifian, Rolexta, Wikan, Fani, Ardianto, Meyrina, Tanti, Diah, Ulfa, Dian, Dewi ii, Dewi Masruroh, Ratih, dan Dhani.
15. Teman-teman Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 19 Juni 2007

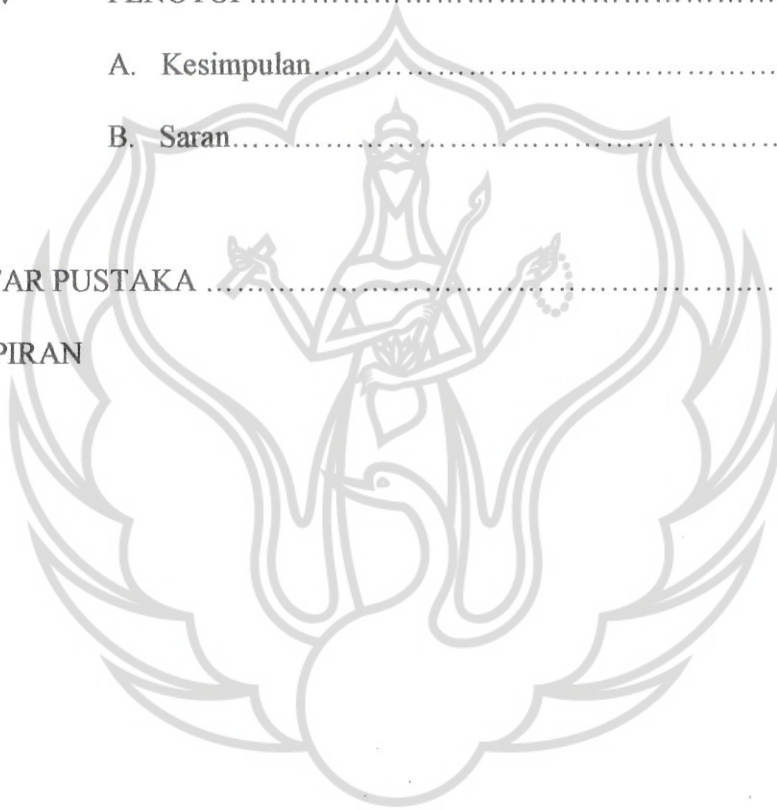
Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Motto.....	iii
Halaman Kata Pengantar.....	iv
Halaman Daftar Isi.....	vi
Halaman Daftar Gambar.....	ix
Halaman Daftar Tabel.....	xii
 BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	6
E. Manfaat Perancangan.....	6
F. Metode Perancangan.....	7
G. Skematika Perancangan.....	11
 BAB II	
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	12
A. Taman Wisata Baturraden.....	12
1. Sejarah Baturraden.....	12
2. Letak Geografis.....	18

3. Jarak Antar Objek Wisata Baturraden.....	21
4. Potensi Investasi.....	21
5. Tarif Retribusi.....	23
6. Pengunjung Baturraden.....	25
7. Pendapatan Baturraden.....	31
8. Baturraden.....	35
9. Seni dan Budaya di Baturraden.....	51
10. Akomodasi.....	55
B. Teori Media.....	63
C. Metode Analisis Data.....	66
D. Metode Analisis Media.....	67
E. Kesimpulan Analisis Data.....	70
F. Kesimpulan Analisis Media.....	70
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	71
A. Tujuan Komunikasi.....	71
B. Strategi Komunikasi.....	71
C. Tujuan Kreatif.....	71
D. Strategi Kreatif.....	72
E. Perancangan Media.....	91
F. Program Kreatif.....	92
G. Biaya Kreatif.....	96

BAB IV	VISUALISASI DESAIN.....	99
	A. Sinopsis.....	99
	B. Navigasi.....	100
	C. Layout.....	100
	D. Pembagian Layout.....	146
	E. Final Atwork.....	157
BAB V	PENUTUP.....	173
	A. Kesimpulan.....	173
	B. Saran.....	173
DAFTAR PUSTAKA		175
LAMPIRAN		



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Gerbang Mandala Wisata.....	17
Gambar 2.	Peta lokasi Banyumas.....	20
Gambar 3.	Gerbang wanawisata Baturraden.....	22
Gambar 4.	Gerbang lokawisata Baturraden.....	24
Gambar 5.	Suasana pengunjung di Baturraden.....	31
Gambar 6.	Peta kawasan wisata Baturraden.....	35
Gambar 7.	Jembatan di lokawisata Baturraden.....	36
Gambar 8.	Patung Lengger.....	36
Gambar 9.	Arena Permainan Anak.....	37
Gambar 10.	Gajah dan Museum Harimau.....	39
Gambar 11.	Patung Dewi Ciptoroso dan Prabu Pulebahas.....	39
Gambar 12.	Kolam Renang.....	40
Gambar 13.	Relief Kamandaka.....	40
Gambar 14.	Panggung Budaya Satria.....	40
Gambar 15.	Monumen 10.....	41
Gambar 16.	Air Terjun Sungai Gumawang.....	42
Gambar 17.	Tanaman Hias.....	43
Gambar 18.	Petilasan Baturraden.....	43
Gambar 19.	Telaga Sunyi.....	44
Gambar 20.	Bumi Perkemahan.....	45
Gambar 21.	Pancuran Pitu.....	46
Gambar 22.	Goa Sarabadak.....	46

Gambar 23.	Pancuran Telu.....	47
Gambar 24.	Petilasan Mbah Tapa Angin.....	47
Gambar 25.	Kolam Mandi Rendam.....	48
Gambar 26.	Curug Gede.....	48
Gambar 27.	Bendung DAM.....	49
Gambar 28.	Parade Grebeg Suran.....	52
Gambar 29.	Group musik Kenthongan.....	53
Gambar 30.	Lengger.....	53
Gambar 31.	Salah satu pakaian adat Banyumas.....	54
Gambar 32.	Tanaman hias.....	54
Gambar 33.	Villa di kawasan Baturraden.....	56
Gambar 34.	Salah satu Hotel di kawasan Baturraden.....	57
Gambar 35.	Gedung Kertiwana.....	58
Gambar 36.	Pijat lulur belerang.....	61
Gambar 37.	Logo Baturraden.....	77
Gambar 38.	Logo Baturraden beserta system Grid.....	78
Gambar 39.	<i>layout website</i> Baturraden beserta ukurannya (dalam <i>pixel</i>)	89
Gambar 40.	Sistem navigasi <i>website</i> Baturraden.....	100
Gambar 41.	Pembagian Layout.....	146
Gambar 42.	Pembagian Layout secara lengkap.....	151
Gambar 43.	Ilustrasi <i>website</i> Baturraden.....	152
Gambar 44.	Poster.....	153
Gambar 45.	Kaos tampak depan dan belakang.....	154
Gambar 46.	Sticker.....	155

Gambar 47.	Pin.....	156
Gambar 48.	<i>Banner Web</i>	156
Gambar 49.	Halaman <i>Index</i>	157
Gambar 50.	Halaman Bahasa.....	158
Gambar 51.	Halaman <i>Home</i>	159
Gambar 52.	Halaman Sejarah.....	160
Gambar 53.	Halaman Geografis.....	161
Gambar 54.	Halaman Wisata.....	162
Gambar 55.	Halaman Seni Budaya.....	163
Gambar 56.	Halaman Tarif Retribusi.....	164
Gambar 57.	Halaman Pengunjung.....	165
Gambar 58.	Halaman Pendapatan.....	166
Gambar 59.	Halaman Galeri Foto.....	167
Gambar 60.	Peta Wisata Baturraden.....	168
Gambar 61.	Peta Wisata Baturraden (lokawisata)	169
Gambar 62.	Peta Lokasi Baturraden.....	170
Gambar 63.	Ikonisasi.....	171
Gambar 64.	Ornamen.....	172

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Jarak antar objek wisata Baturraden.....	21
Tabel 2.	Tarif retribusi tempat rekreasi.....	23
Tabel 3.	Pengunjung wisatawan domestik taman wisata Baturraden bulan Januari - Desember 2004.....	25
Tabel 4.	Pengunjung wisatawan mancanegara taman wisata Baturraden bulan Januari – Desember 2004.....	26
Tabel 5.	Pengunjung wisatawan domestik taman wisata Baturraden bulan Januari – Desember 2005.....	27
Tabel 6.	Pengunjung wisatawan mancanegara taman wisata Baturraden bulan Januari – Desember 2005.....	28
Tabel 7.	Pengunjung wisatawan domestik taman wisata Baturraden bulan Januari – Desember 2006.....	29
Tabel 8.	Pengunjung wisatawan mancanegara taman wisata Baturraden bulan Januari – Desember 2006.....	30
Tabel 9.	Pendapatan taman wisata Baturraden bulan Januari - Desember 2004.....	32
Tabel 10.	Pendapatan taman wisata Baturraden bulan Januari - Desember 2005.....	34
Tabel 11.	Pendapatan taman wisata Baturraden bulan Januari - Desember 2006.....	34
Tabel 12.	Biaya kreatif perancangan website Baturraden.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pariwisata adalah suatu gejala yang sangat kompleks di dalam masyarakat, ada objek wisata, hotel, villa, *souvenir shop*, pramuwisata, angkutan wisata, biro perjalanan, rumah makan, terminal dan lain sebagainya. Disamping itu ada wisatawan¹nya sendiri dengan segala tingkah lakunya. Maka dapatlah dikatakan bahwa yang disebut *pariwisata ialah segala kegiatan dalam masyarakat yang berhubungan dengan wisatawan*¹.

Perkembangan dunia pariwisata di tanah air mempunyai banyak cerita sejarah/mitos yang beragam dan menarik, hingga kini cerita-cerita itu dipercaya bahkan menyatu di kehidupan masyarakat setempat. Salah satunya tempat wisata yang memiliki sejarah/mitos adalah 'Baturraden'. Baturraden dikenal sebagai tempat pariwisata atau peristirahatan pegunungan sejak tahun 1928 yang memiliki hawa yang sejuk dan cenderung sangat dingin dengan suhu 18°C-25°C karena terletak di sebelah selatan di kaki gunung Slamet pada ketinggian sekitar 640 meter diatas permukaan laut. Baturraden terletak hanya 14 km dari pusat kota Purwokerto yang dihubungkan dengan jalan yang memadai. Baturraden berasal dari dua kata yaitu 'Batur' yang dalam bahasa Jawa berarti Pembantu, Teman, atau Bukit dan 'Raden' yang dalam bahasa juga berarti Bangsawan. Cerita tentang Baturraden ada dua versi, yaitu versi Kadipaten Kutaliman dan versi Syekh Maulana Maghribi. Istilah Baturaden sendiri berasal dari sejarah/mitos yang berkembang di masyarakat. Pada

¹ R.G. Soekadijo, *Anatomi Pariwisata*, Gramedia, 1997.hlm. 2.

Ratusan tahun silam konon terdapat sebuah Kadipaten yang terletak disebelah selatan Baturraden. Adipatinya mempunyai beberapa anak perempuan dan seorang gamel (pembantu yang menjaga kuda). Salah satu anak perempuannya jatuh cinta dengan gamel. Sesudah mendengar berita, bahwa anak perempuannya jatuh cinta dengan pembantunya, sang Adipati marah dan mengusir gamel dan anak perempuannya dari rumah. Akhirnya mereka menemukan tempat yang indah dan memutuskan untuk tinggal di tempat tersebut. sampai sekarang tempat tersebut dikenal dengan nama Baturraden.

Baturraden sendiri memiliki beberapa lokawisata dengan hamparan alam dan berbagai fasilitas untuk rileks dan area bermain, antara lain : wanawisata dan bumi perkemahan, sumber air panas pancuran telu, pancuran pitu, telaga sunyi, pesona air terjun curug gede, kesenian tradisional di desa wisata Ketenger, kolam luncur, sepeda air, kebun binatang kaloka widya mandala, hotel, rumah makan, tempat parkir dan aneka tanaman hias. Taman wisata Baturraden merupakan tempat wisata yang memiliki beberapa motif (*type*) wisata salah satunya yaitu motif (*type*) wisata kebudayaan (*culture tourism*), karena orang tidak hanya mengunjungi suatu tempat untuk menyaksikan dan menikmati atraksi (*pleasure tourism*), akan tetapi lebih dari itu, ia mungkin datang untuk mempelajari atau mengadakan penelitian tentang keadaan setempat², seperti bentuk bangunan, upacara keagamaan, pemakaman tokoh tersohor, festival/parade, musik, tarian atau bahkan pertunjukan rombongan kesenian lainnya.

Publikasi Baturraden sampai saat ini hanya berupa poster, brosur, media elektronik sederhana, *booklet* sederhana tentang sejarah/mitos singkat Baturraden dengan cetakan yang kurang baik. Oleh karena itu, sudah saatnya pihak yang

² *ibid.* hlm. 40.

berkompeten merencanakan promosi dan presentasi yang baik dan tentunya kita mempunyai harapan yang baik bahwa dunia pariwisata di tanah air dapat berkembang dengan baik, apabila didukung dengan promosi yang tepat. Salah satu promosi untuk meningkatkan citra (*image*) personal atau perusahaan yaitu *website*. *Website* atau situs *web* merupakan salah satu sarana alternatif untuk mempromosikan produk tertentu. Maka dari itu, adanya kerjasama dengan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banyumas, diharapkan media ini sangat membantu untuk mempromosikan Baturraden dan menjawab kebutuhan. *Website* memberikan beberapa nilai lebih antara lain :

1. Sebagai sarana untuk memperlebar ruang promosi

Selain katalog, brosur maupun iklan di media cetak, dengan memiliki *website* dapat memperluas jaringan promosi. Karena memiliki lingkup yang sangat luas, sehingga dapat diakses oleh setiap orang kapan saja dan dimana saja.

2. Mempermudah komunikasi

Dengan *website* dapat saling berkomunikasi dengan para calon ataupun pengunjung melalui *email* ataupun informasi kontak yang ada pada *website* sehingga komunikasi yang dilakukan sangat efisien.

3. Berinteraksi

Dengan adanya *website*, dapat berinteraksi dengan para pengunjung *website*. Interaksi yang dapat dilakukan diantaranya adalah bisa dijadikan ajang transaksi jual-beli, forum diskusi, *download file* dan lain sebagainya. Jadi *website* bukan hanya sekedar menyajikan informasi saja akan tetapi lebih dari itu dan manfaatnya bisa dirasakan.

4. e-PR (*electronic Public Relations*)

Memperlebar jangkauan komunikasi tim *Public Relation*. Saat ini banyak

perusahaan memanfaatkan *website* sebagai jalur untuk membangun hubungan antara pasar dan bisnis yang ampuh, cepat dan luas.

5. Membangun citra perusahaan

Dengan adanya *website* dapat membangun citra (*image*) perusahaan atau produk yang merupakan pasar yang luas.

Selain kelebihan-kelebihan diatas, *website* tidak hanya menampilkan teks saja melainkan didalamnya terdapat multimedia seperti grafik, gambar, foto, animasi, suara, *video*, dimensi virtual 3D dan lain sebagainya. Ketersediaan dan keragaman informasi pada *website* juga sulit ditandingi media lainnya. Berbagai katalog, buku, ensiklopedia, perpustakaan dan sebagainya tersedia lengkap dan cepat dalam bentuk tulisan maupun multimedia.

Dengan adanya pemilihan media yang tepat maka, tempat-tempat wisata yang kental dengan nilai-nilai seni dan budaya dapat dilestarikan sekarang maupun untuk masa yang akan datang.

B. Rumusan Masalah

- Bagaimana menciptakan sebuah *website* yang mencerminkan dan merepresentasikan suasana alam pegunungan untuk taman wisata Baturraden di Kabupaten Banyumas ?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan *website* taman wisata Baturraden di Kabupaten Banyumas, antara lain :

1. Untuk mendapatkan konsep media komunikasi visual *website* yang menarik dan efektif.
2. Sebagai sarana promosi dari taman wisata Baturraden.
3. Menambah citra (*image*) taman wisata Baturraden, karena selama ini masyarakat hanya mengetahui bahwa Baturraden masih dihubungkan atau hanya sebagai tempat pariwisata berbau mesum atau seks saja.
4. Untuk mendapatkan sebuah informasi wisata yang artistik, dan menjawab latar belakang masalahnya.
5. Ikut memberikan kontribusi terutama dalam upaya melestarikan pariwisata dalam negeri yang mengandung nilai-nilai budaya di dalam negeri.

D. Batasan Lingkup Perancangan

Batasan lingkup perancangan untuk perancangan *website* taman wisata Baturraden di Kabupaten Banyumas adalah sebagai berikut :

1. Batasan masalah

Peningkatan pelayanan informasi dan promosi taman wisata Baturraden berupa wisata alam, air dan budaya.

2. Bentuk desain dan jenis media

Sistem informasi visual artistik berupa media *website*

3. Luas wilayah/lokasi

Lingkungan masyarakat taman wisata Baturraden

E. Manfaat Perancangan

Hasil penelitian diharapkan akan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, antara lain:

1. Manfaat bagi diri sendiri

Perancangan diharapkan akan menambah wawasan atau pengetahuan terhadap permasalahan yang lebih nyata di dalam masyarakat.

2. Manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Perancangan diharapkan akan menambah khasanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual.

3. Manfaat bagi *client*

Perancangan diharapkan akan dapat memberikan umpan balik mengenai perancangan *website* taman wisata Baturraden di kabupaten Banyumas.

4. Manfaat bagi masyarakat

Dengan adanya perancangan ini, masyarakat diharapkan akan mendapatkan informasi tentang taman wisata Baturraden serta dapat menjawab latar belakang masalahnya.

F. Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan antara lain inventarisasi data, identifikasi data, analisis dan sintesis. Sintesis meliputi perencanaan media dan kreatif.

1. Tahap inventarisasi data

Pengumpulan data berupa :

a. Metode Kepustakaan

Berupa buku-buku mengenai Baturraden, *booklet* dan lain sebagainya

b. Metode Dokumentasi

Antara lain rekaman foto, *scanner*

c. Identifikasi Data/sintesis

Sintesis adalah jalan keluar yang ditempuh sebagai pemecahan masalah perancangan yang akan dilakukan, setelah data dianalisis dan disimpulkan

2. Tahap analisis

Pendekatan yang dilakukan adalah dengan menganalisa data-data yang telah ada, anatar lain:

a. Wujud (*appearance*)

Sesuatu yang tampak oleh indera penglihatan (*visual*) secara nyata ataupun yang abstrak.

b. Bentuk (*form*)

Bentuk merupakan gabungan dari seluruh unsur-unsur perwujudan seni rupa seperti titik, garis, warna dan lain sebagainya. Fungsinya untuk menentukan bentuk visual perhalaman website.

c. Susunan (*structure*)

Merupakan gabungan dari bentuk-bentuk sehingga menjadi visual.

d. Suara (*audio*)

Suara dapat menentukan identifikasi tentang suatu benda ataupun suatu tempat.

e. Isi (*content*)

Isi sebagai pemberi makna dan ditekankan pada gagasan (*ide*) sebagai suatu konsep untuk menjadikan *website* ini sebagai suatu bentuk penyampaian informasi yang tepat tentang semua yang menyangkut taman wisata Baturraden.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat penelitian yang digunakan untuk kegiatan pengumpulan data dalam perancangan *website* taman wisata Baturraden di Kabupaten Banyumas, untuk data visual menggunakan kamera digital, sedangkan untuk data verbal menggunakan artikel, *booklet*, brosur, dan *leaflet*.

4. Metode Analisa Data

Metode analisa data yang digunakan dalam pengolahan data untuk perancangan *website* taman wisata Baturraden di Kabupaten Banyumas yaitu Metode SWOT. Analisis SWOT merupakan tinjauan tentang Kekuatan (*Strength*), Kelemahan (*Weakness*), Peluang (*Opportunities*), dan Ancaman (*Threats*).

5. Metode Perancangan

a. Perencanaan Media

Tujuan Media adalah target yang ditentukan oleh media.

b. Strategi Media

Strategi media adalah langkah-langkah atau kebijakan-kebijakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan media.

c. Biaya Media

Biaya media adalah rincian biaya media yang dikeluarkan dalam perencanaan media.

d. Konsep Perancangan

Tahap ini merupakan tahap *layout*, *artwork* dan *final desain*, antara lain:

1. Pengelompokan materi

Data yang telah diperoleh disusun berdasarkan kriteria yang akan dimasukkan kedalam perbagian halaman isi *website*, seperti pengelompokan sejarah, wisata, geografis, seni dan budaya, dan lain-sebagainya.

2. Membuat skema navigasi

Navigasi adalah sekumpulan *hyperlink* (koneksi) yang digunakan untuk menjelajahi sebuah situs *web* (*website browsing*). Maksudnya adalah supaya system navigasi tata letak perhalaman tiap menu tidak terjadi *missing link*.

3. Visualisasi desain

Merupakan langkah-langkah membuat *layout* secara kronologis untuk mencari susunan tata letak yang artistik, pemilihan huruf (*font type*)

mencari warna yang paling tepat, sehingga dapat diwujudkan secara sebenarnya dan diperoleh desain yang artistik dan komunikatif.

4. Digitalisasi *website*

Dalam digitalisasi *website* dibutuhkan perangkat keras seperti satu unit komputer, perangkat lunak seperti *web authoring tool*.

5. Kesimpulan atau penutup

Setelah final *artwork*, selanjutnya ada sistem untuk mengetahui tingkat keberhasilan perancangan *website* tersebut.



G. Skematika Perancangan

