

**PERANCANGAN *WEBSITE*
HITSTORI SEBAGAI MEDIA
PENGARSIPAN MUSIK DI
YOGYAKARTA**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

**PERANCANGAN *WEBSITE*
HITSTORI SEBAGAI MEDIA
PENGARSIPAN MUSIK DI
YOGYAKARTA**



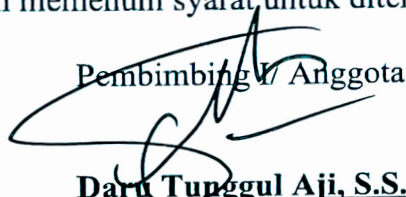
Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2026

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

PERANCANGAN WEBSITE HITSTORI SEBAGAI MEDIA PENGARSIPAN MUSIK DI YOGYAKARTA diajukan oleh Shabriawan, NIM 2112782024, Program studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Januari 2026 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

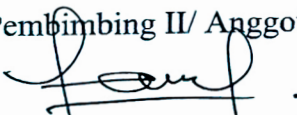
Pembimbing I/ Anggota



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 198701032015041002/ NIDN 0003018706

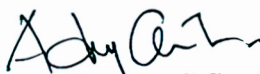
Pembimbing II/ Anggota



Mochamad Faizal Rohman, S.Sn., M.T.

NIP 197802212005011002/ NIDN 0021027802

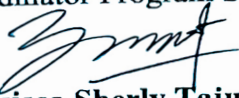
Cognate/ Anggota



Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

NIP.198409092014041001/ NIDN 0009098410

Koordinator Program Studi/ Ketua/ Anggota



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP.199002152019032018/ NIDN 0015029006

Ketua Jurusan/ Ketua



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001/ NIDN 0029017304

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP.197010191999031001/ NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas segala hikmat dan karunia-Nya sehingga karya tulis dengan judul “Perancangan *Website* Histori sebagai Media Pengarsipan Musik di Yogyakarta” dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Karya tulis ini disusun sebagai salah satu bentuk kontribusi penulis dalam upaya mendukung perkembangan komunitas dan subkultur musik lokal, khususnya melalui kegiatan pengarsipan dan jurnalisme musik. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi digital, harapannya perancangan website *Hitstori* dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengarsipkan karya musik, menyampaikan ulasan, serta mendistribusikan informasi musik kepada audiens yang lebih luas.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, serta dukungan selama proses penyusunan karya tulis ini, baik dalam bentuk informasi, masukan, maupun motivasi.

Penulis juga menyadari bahwa karya tulis ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya tulis ini pada masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi semua pihak yang berkepentingan, serta menjadi referensi yang berguna dalam pengembangan perancangan *website*, khususnya di bidang pengarsipan dan jurnalisme musik.

Yogyakarta, 13 Januari 2026



Shabriawan

NIM. 2112782024

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari, bahwa perancangan ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa adanya pihak-pihak lain yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta bantuan selama pengerjaannya. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn, M.Sn. selaku koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Alit Ayu Dewantari, M.Sn. selaku Dosen Wali.
6. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang telah mendukung dan membimbing penulis hingga Tugas Akhir ini selesai dirancang.
7. Bapak Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang telah mendukung dan membimbing penulis selama proses perancangan Tugas Akhir ini.
8. Seluruh jajaran dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis sejak memasuki perkuliahan hingga Tugas Akhir ini selesai.
9. Keluarga perancang, yang selalu memberikan dukungan setiap saat dalam menyelesaikan perancangan ini.
10. Seluruh pihak Hitstori baik inisiator, team internal, serta audiens yang sudah bersedia menjadi objek penelitian serta perancangan ini.
11. Seluruh teman saya tanpa terkecuali yang telah menemani perancang serta membantu dalam menyelesaikan perancangan ini.
12. Seluruh orang yang telah membantu serta menjadi bagian dari kehidupan perancangan selama berada di perkuliahan.
13. Pihak-pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Shabriawan

NIM : 2112782024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN *WEBSITE* HISTORI SEBAGAI MEDIA PENGARSIPAN MUSIK DI YOGYAKARTA merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi mana pun; kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 13 Januari 2026



Shabriawan

NIM. 2112782024

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Shabriawan
NIM : 2112782024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN *WEBSITE* HISTORI SEBAGAI MEDIA PENGARSIPAN MUSIK DI YOGYAKARTA merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi mana pun; kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 13 Januari 2026



Shabriawan

NIM. 2112782024

ABSTRAK**PERANCANGAN *WEBSITE* HITSTORI SEBAGAI MEDIA
PENGARSIPAN MUSIK DI YOGYAKARTA**

SHABRIAWAN

2112782024

Hitstori merupakan media pengarsipan dan jurnalisme musik di Yogyakarta. Visi Hitstori adalah menjadi media yang mampu menjembatani musisi kepada khalayak luas melalui ulasannya terhadap karya musik. *Website* menjadi perangkat penting untuk mewujudkan visi Hitstori dalam mengarsipkan dan mengulas karya musik serta mendistribusikan kepada jangkauan yang luas. Metode analisis data yang digunakan yakni desain komparasi website meliputi *discovery, exploration*, serta *implementation* untuk mengidentifikasi desain yang menarik, informatif, serta mudah dipahami disertai dengan ilmu UI/UX untuk mewujudkannya. Data yang digunakan diperoleh dengan melakukan observasi serta wawancara langsung bersama inisiator Hitstori serta tanya jawab bersama audiens Hitstori untuk memahami preferensi serta kebutuhan mereka sebagai calon pengguna *website*. Metode perancangan yang digunakan yakni dengan pendekatan desain User Interface meliputi *Creating a Wireframe, Selecting a Frame, Add Content, Add Interaction, Collaborate and Get Feedback*, dan *Publish*. Komunikasi dengan inisiator dan audiens dilakukan secara berkelanjutan selama proses perancangan untuk mengidentifikasi kelemahan sebagai bahan evaluasi hasil akhir *prototype website*. Perancangan *website* diakhiri dengan melakukan uji testing *website* bersama inisiator Hitstori dengan hasil akhir berupa desain *prototype website* yang dapat memuat aspek arsip Hitstori secara keseluruhan dengan seluruh format yang dapat diakses melalui satu platform dengan ekosistem konten yang saling terintegrasi.

Kata Kunci: Hitstori; pengarsipan musik; UI/UX; *prototype website* .

ABSTRACT***DESIGNING THE HITSTORI WEBSITE AS A MUSIC ARCHIVING
MEDIUM IN YOGYAKARTA***

SHABRIAWAN
2112782024

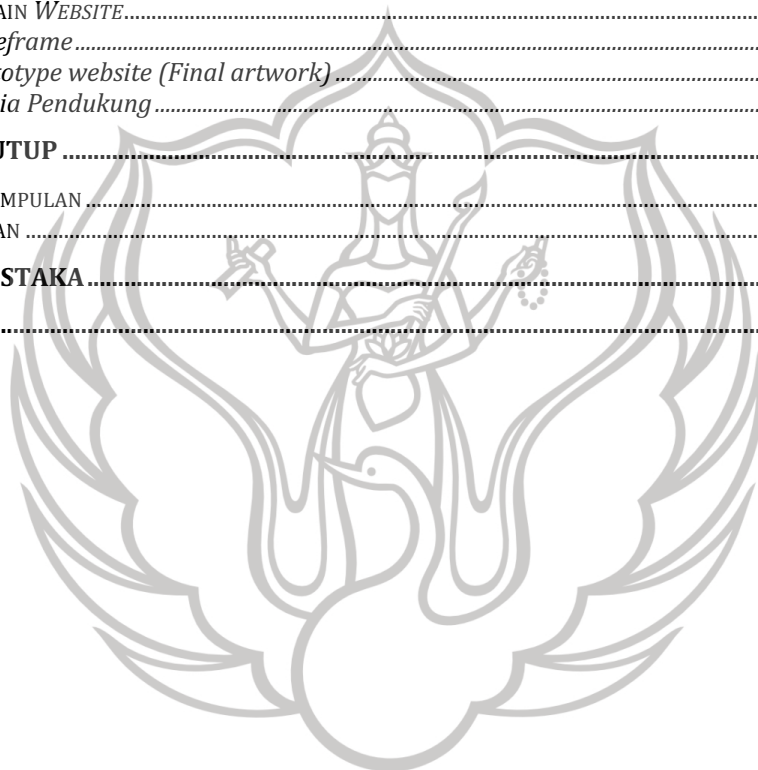
Hitstori is a music archiving and journalism media outlet in Yogyakarta. Hitstori's vision is to become a media outlet that can bridge musicians to a wider audience through its reviews of musical works. The website is an important tool for realizing Hitstori's vision of archiving and reviewing musical works and distributing them to a wide audience. The data analysis method used is a comparative website design approach, encompassing discovery, exploration, and implementation to identify an attractive, informative, and easy-to-understand design, combined with UI/UX principles to bring it to life. The data used was obtained through observation and direct interviews with the initiators of Hitstori, as well as Q&A sessions with Hitstori's audience to understand their preferences and needs as potential website users. The design method used was a User Interface design approach, including Creating a Wireframe, Selecting a Frame, Adding Content, Adding Interaction, Collaborating and Getting Feedback, and Publishing. Communication with the initiator and audience was conducted continuously throughout the design process to identify weaknesses as material for evaluating the final prototype website. The website design was completed by conducting website testing with the Hitstori initiator, resulting in a prototype website design that could accommodate all aspects of the Hitstori archive in all formats, accessible through a single platform with an integrated content ecosystem.

Keywords: *Hitstori; music archiving; UI/UX; website prototype.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	II
KATA PENGANTAR	III
UCAPAN TERIMA KASIH.....	IV
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	V
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	VI
ABSTRAK	VII
ABSTRACT	VIII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH	6
C. TUJUAN PERANCANGAN	7
D. MANFAAT PERANCANGAN.....	7
E. DEFINISI OPERASIONAL.....	8
F. METODE PERANCANGAN	9
G. METODE ANALISIS DATA.....	10
H. SKEMATIKA PERANCANGAN.....	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	12
A. IDENTIFIKASI DATA	12
1. <i>Hitstori</i>	12
2. <i>Visi Misi Hitstori</i>	12
3. <i>Media Sosial Hitstori</i>	13
4. <i>Materi Arsip Hitstori</i>	15
B. TEORI MEDIA PENGARSIPAN MUSIK.....	20
1. <i>Arsip Musik</i>	20
2. <i>Proses Pengarsipan Musik</i>	21
3. <i>Media Musik</i>	21
4. <i>Konten Pengarsipan Musik</i>	21
C. TEORI WEBSITE PENGARSIPAN MUSIK.....	24
1. <i>Definisi Website</i>	24
2. <i>Website Pengarsipan Musik</i>	24
3. <i>Sistem dan Implementasi website Pengarsipan Musik</i>	26
4. <i>Tinjauan Pembanding Website Pengarsipan Musik</i>	27
D. TINJAUAN DESAIN	52
1. <i>Gaya Desain Neobrutalism</i>	52
E. LANGKAH-LANGKAH MEMBUAT WEBSITE.....	61
1. <i>Proses Desain Komparasi Sederhana</i>	61
2. <i>Proses Desain website secara teknis</i>	64
F. ANALISIS DATA.....	67
G. KESIMPULAN ANALISIS.....	69
BAB III KONSEP PERANCANGAN	71
A. KONSEP KOMUNIKASI.....	71
1. <i>Tujuan Komunikasi</i>	71
2. <i>Strategi Komunikasi</i>	71
B. KONSEP MEDIA.....	72
1. <i>Tujuan Media</i>	72
2. <i>Strategi Media</i>	72
C. KONSEP KREATIF	72
1. <i>Tujuan Kreatif</i>	72
2. <i>Strategi Kreatif</i>	73

E. PRODUKSI	94
F. ISI KONTEN	96
G. PROGRAM KREATIF	123
H. PROSES PRODUKSI	126
BAB IV PERANCANGAN.....	129
A. STUDI VISUAL.....	129
1. <i>Studi Tipografi</i>	129
2. <i>Studi Ikon</i>	131
3. <i>Studi Warna</i>	134
4. <i>Studi Layout</i>	135
5. <i>Studi Foto</i>	137
6. <i>Studi Video</i>	138
7. <i>Studi Ilustrasi</i>	140
8. <i>Studi Animasi</i>	143
9. <i>Studi Interaksi</i>	144
B. DESAIN WEBSITE.....	146
1. <i>Wireframe</i>	146
2. <i>Prototype website (Final artwork)</i>	154
3. <i>Media Pendukung</i>	159
BAB V PENUTUP	162
A. KESIMPULAN	162
B. SARAN	164
DAFTAR PUSTAKA	166
LAMPIRAN	170



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Gambaran Skematika Perancangan.....	11
<i>Gambar 2. 1</i>	<i>Grafik Penayangan Kanal YouTube Hitstori.....</i>	<i>13</i>
Gambar 2. 2	<i>Insight Akun Instagram Hitstori.....</i>	14
<i>Gambar 2. 3</i>	<i>Insight Akun TikTok Hitstori.....</i>	<i>15</i>
Gambar 2. 4	Teks Ulasan dan Analisis Musik Hitstori.....	16
Gambar 2. 5	Video Reportase Musik Hitstori.....	17
Gambar 2. 6	<i>Podcast pada YouTube Hitstori</i>	<i>18</i>
Gambar 2. 7	<i>Live session pada YouTube Podcast Hitstori</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 2. 8</i>	<i>Playlist Segmen Pertama pada Spotify Hitstori</i>	<i>19</i>
Gambar 2. 9	Aset Visual Musisi pada Instagram Hitstori	20
Gambar 2. 10	Area Pilihan Redaksi pada <i>Website</i> Irama Nusantara	30
<i>Gambar 2. 11</i>	<i>Area Unggahan Terkini pada website Irama Nusantara</i>	<i>31</i>
Gambar 2. 12	Laman Rilis pada <i>Website</i> Irama Nusantara.....	31
Gambar 2. 13	Laman Artikel pada <i>Website</i> Irama Nusantara.....	32
Gambar 2. 14	Warna pada Content Area <i>Website</i> Irama Nusantara	32
Gambar 2. 15	Warna Maskot <i>Website</i> Irama Nusantara	33
Gambar 2. 16	Tipografi <i>Website</i> Irama Nusantara.....	34
Gambar 2. 17	Fotografi pada <i>Website</i> Irama Nusantara	35
Gambar 2. 18	Ikon Logo dan Bendera pada <i>Website</i> Irama Nusantara	36
Gambar 2. 19	Ikon lob pada Bar Pencarian <i>Website</i> Irama Nusantara	36
Gambar 2. 20	Ikon <i>Disc</i> , <i>Not Nada</i> , dan <i>Buku</i> pada <i>Website</i> Irama Nusantara... 36	
Gambar 2. 21	Ikon Tautan Rantai, Facebook, X pada Laman Artikel <i>Website</i> Irama Nusantara	37
Gambar 2. 22	Ikon <i>Play</i> dan <i>View</i> pada Laman Video <i>Website</i> Irama Nusantara 37	
Gambar 2. 23	Ikon <i>Play</i> dan <i>Speaker</i> pada Daftar Lagu <i>Website</i> Irama Nusantara	38
Gambar 2. 24	Ikon Geser dan Kaca Pembesar pada Artikel <i>Website</i> Irama Nusantara.....	38
Gambar 2. 25	Ikon Kontak dan Tautan pada <i>Footer website</i> Irama Nusantara... 39	
Gambar 2. 26	Tombol Player pada <i>Website</i> Irama Nusantara	39
Gambar 2. 27	Area <i>Homepage Website</i> Pophariini	44
Gambar 2. 28	Laman Daftar Artikel <i>Website</i> Pophariini.....	45
Gambar 2. 29	Laman Artikel <i>Website</i> Pophariini	45
Gambar 2. 30	Kombinasi Warna pada Halaman Utama <i>Website</i> Pophariini.....	46
Gambar 2. 31	Kombinasi Warna Aksentasi pada <i>Website</i> Pophariini.....	47
Gambar 2. 32	Tipografi pada Laman Essay <i>Website</i> Pophariini	47
Gambar 2. 33	Fotografi pada <i>Website</i> Pophariini	48
Gambar 2. 34	Ikon pada <i>Header Website</i> Pophariini.....	49
Gambar 2. 35	Ikon pada Laman Artikel <i>Website</i> Pophariini	50
Gambar 2. 36	Ikon pada Laman Komentar Artikel <i>Website</i> Pophariini	51
Gambar 2. 37	Ikon pada Daftar Irama Kotak Suara <i>Website</i> Pophariini	51
Gambar 2. 38	Ikon pada <i>Footer Website</i> Pophariini.....	51
Gambar 2. 39	Desain <i>Landing Page Look Beyond Limits by Halo Lab</i>	53
Gambar 2. 40	Desain <i>Geometric</i> pada <i>Figma</i>	54
Gambar 2. 41	Desain Sederhana Platform E-Commerce Gumroad.....	54

Gambar 2. 42 Penggunaan Warna dan Kontras Situs 99percentoffsale.com.....	55
Gambar 2. 43 Penggunaan Garis Tepi Tebal serta Bentuk Mencolok pada Situs byooooob.com.....	55
Gambar 2. 44 Perbedaan Elemen Visual pada Gaya Minimalis dan <i>Neobrutalisme</i>	56
Gambar 2. 45 Penggunaan Tipografi pada Tampilan Situs Tony`s Chocolonely eCommerce	57
Gambar 2. 46 Kombinasi Estetika Retro pada Antarmuka Lama dengan Desain Modern pada Situs cyanbanister.com	57
Gambar 2. 47 Desain Landing Page The API World dengan Gaya <i>Neobrutalisme</i> dan Tetap Mempertahankan Kemudahan Pengguna.....	58
Gambar 2. 48 Kombinasi Warna Kontras Tinggi pada Gaya <i>Neobrutalisme</i>	58
Gambar 2. 49 Kombinasi Palet Warna yang Minim pada Situs bieffeurniture.it	59
Gambar 2. 50 Penggunaan Tombol dan Teks yang Jelas dan Bersih dengan Gaya <i>Neobrutalisme</i> pada Situs dodonut.com.....	59
Gambar 2. 51 Padding pada Tata Letak Desain <i>Neobrutalisme</i>	60
Gambar 2. 52 Elemen Interaksi pada Gaya Desain <i>Neobrutalisme</i>	60
Gambar 2. 53 Hierarki Visual pada Desain Situs Sui Overflow.....	61
Gambar 2. 54 <i>Low-fidelity Wireframe</i>	65
Gambar 2. 55 <i>Interaction Details Section-Events</i>	66
Gambar 2. 56 <i>Interaction Details Section-Events</i>	67
 Gambar 3. 1 Gambar <i>Sitemap</i> Awal <i>Website</i> Hitstori.....	74
Gambar 3. 2 Gambar <i>Sitemap</i> Akhir <i>Website</i> Hitstori.....	74
Gambar 3. 3 Panggung Musik <i>Underground</i> di Skena Musik Selatan Yogyakarta	81
Gambar 3. 4 Logo Hitstori	83
Gambar 3. 5 Studi Bentuk Font Hitstori- <i>Regular</i>	87
Gambar 3. 6 Font Hitstori dan Poppins.....	88
Gambar 3. 7 Kombinasi Warna yang digunakan Hitstori.....	89
Gambar 3. 8 Tata Letak <i>Website</i> iramanusantara.org	90
Gambar 3. 9 Arsip Video YouTube <i>Podcast</i> Hitstori.....	92
Gambar 3. 10 Ilustrasi pada <i>Footer</i> Website Irama Nusantara.....	92
 Gambar 4. 1 Penerapan Bentuk Font Hitstori- <i>Regular</i>	129
Gambar 4. 2 Pengaplikasian Bentuk pada Sketsa Font Hitstori- <i>Regular</i>	129
Gambar 4. 3 Sketsa Font Hitstori- <i>Regular</i>	130
Gambar 4. 4 Font Hitstori- <i>Regular</i>	130
Gambar 4. 5 Tipografi pada Sub Halaman Ulasan <i>Website</i> Hitstori.....	131
Gambar 4. 6 Studi Visual Ikon Profil <i>Website</i> Hitstori.....	131
Gambar 4. 7 Alternatif Sketsa Ikon Profil <i>Website</i> Hitstori.....	132
Gambar 4. 8 <i>Final Design</i> Ikon Profil <i>Website</i> Hitstori.....	132
Gambar 4. 9 Studi Visual Ikon Tanda Panah Halaman Genre <i>Website</i> Hitstori.	132
Gambar 4. 10 <i>Final Design</i> Ikon Profil <i>Website</i> Hitstori.....	133
Gambar 4. 11 <i>Final Design</i> Ikon Panah pada Halaman Genre <i>Website</i> Hitstori	133
Gambar 4. 12 Kumpulan Ikon Pendukung pada <i>Website</i> Hitstori	134
Gambar 4. 13 Kode Warna Hitstori	134
Gambar 4. 14 Penggunaan Warna pada <i>Website</i> Hitstori	135

Gambar 4. 15 Perbandingan Ukuran <i>Section</i> Segmen Pertama dan Spektrum Genre pada <i>Website</i> Hitstori.....	136
Gambar 4. 16 Penggunaan Tata Letak <i>Multi Column</i> pada <i>Website</i> Hitstori ...	136
Gambar 4. 17 Penggunaan Tata Letak <i>Single Column</i> pada <i>Website</i> Hitstori...	137
Gambar 4. 18 Kumpulan Foto pada <i>Section</i> Spektrum Genre pada Halaman Utama <i>Website</i> Hitstori	137
Gambar 4. 19 Kumpulan Foto Sampul Album pada <i>Section</i> Rilis <i>Website</i> Hitstori.....	138
Gambar 4. 20 Video <i>Podcast</i> pada <i>Section</i> Video Halaman Utama <i>Website</i> Hitstori.....	139
Gambar 4. 21 Video <i>Podcast</i> pada Sub Halaman Ulasan <i>Website</i> Hitstori	139
Gambar 4. 22 Video Reportase pada Sub Halaman Ulasan <i>Website</i> Hitstori.....	140
Gambar 4. 23 Ilustrasi <i>Section</i> Segmen Pertama Halaman Utama <i>Website</i> Hitstori	141
Gambar 4. 24 Ilustrasi Folder <i>Section</i> Segmen Pertama Halaman Utama <i>Website</i> Hitstori.....	141
Gambar 4. 25 Ilustrasi pada <i>Section</i> Rilis Halaman Utama <i>Website</i> Hitstori ..	142
Gambar 4. 26 Ilustrasi pada <i>Section</i> Rilis Halaman Utama <i>Website</i> Hitstori	142
Gambar 4. 27 Ilustrasi Latar Belakang Daftar Sampul Ulasan Halaman Genre <i>Website</i> Hitstori.....	143
Gambar 4. 28 Scene Animasi pada <i>Hero Section</i> Halaman Utama <i>Website</i> Hitstori.....	144
Gambar 4. 29 Interaksi <i>Hover Cursor</i> pada <i>Header Website</i> Hitstori	145
Gambar 4. 30 Interaksi <i>Ticker Slider</i> pada Halaman Utama dan Halaman Tentang <i>Website</i> Hitstori.....	145
Gambar 4. 31 Interaksi <i>Sticky Card</i> pada <i>Section</i> Segmen Pertama Halaman <i>Website</i> Hitstori.....	146
Gambar 4. 32 Sketsa <i>Tablet</i> dan <i>Mobile</i> Menu Bar Navigasi <i>Website</i> Hitstori..	146
Gambar 4. 33 Sketsa <i>Desktop, Tablet, Mobile</i> Halaman Utama <i>Website</i> Hitstori	147
Gambar 4. 34 Sketsa <i>Desktop, Tablet, Mobile</i> Halaman Genre <i>Website</i> Hitstori	148
Gambar 4. 35 Sketsa <i>Desktop, Tablet, Mobile</i> Sub Halaman Ulasan <i>Website</i> Hitstori.....	149
Gambar 4. 36 Sketsa <i>Desktop, Tablet, Mobile</i> Halaman Tentang <i>Website</i> Hitstori	150
Gambar 4. 37 Sketsa <i>Desktop, Tablet, Mobile</i> Login <i>Website</i> Hitstori.....	150
Gambar 4. 38 <i>Low Fidelity Tablet</i> dan <i>Mobile</i> Menu Bar Navigasi <i>Website</i> Hitstori.....	150
Gambar 4. 39 <i>Low Fidelity Desktop, Tablet, Mobile</i> Halaman Utama <i>Website</i> Hitstori.....	151
Gambar 4. 40 <i>Low Fidelity Desktop, Tablet, Mobile</i> Halaman Genre <i>Website</i> Hitstori.....	152
Gambar 4. 41 <i>Low Fidelity Desktop, Tablet, Mobile</i> Sub Halaman Ulasan <i>Website</i> Hitstori.....	153
Gambar 4. 42 <i>Low Fidelity Desktop, Tablet, Mobile</i> Halaman Tentang <i>Website</i> Hitstori.....	154
Gambar 4. 43 <i>Low Fidelity Desktop, Tablet, Mobile</i> Halaman Login <i>Website</i> Hitstori.....	154

Gambar 4. 44 <i>Final Prototype</i> Menu Bar Navigasi Tampilan Tablet dan <i>Mobile Website</i> Hitstori.....	154
Gambar 4. 45 <i>Final Prototype</i> Halaman Utama Tampilan <i>Desktop</i> , <i>Tablet</i> , dan <i>Mobile Website</i> Hitstori.....	155
Gambar 4. 46 <i>Final Prototype</i> Halaman Genre Tampilan <i>Desktop</i> , <i>Tablet</i> , dan <i>Mobile Website</i> Hitstori.....	156
Gambar 4. 47 <i>Final Prototype</i> Sub Halaman Ulasan Tampilan <i>Desktop</i> , <i>Tablet</i> , dan <i>Mobile Website</i> Hitstori.....	157
Gambar 4. 48 <i>Final Prototype</i> Halaman Tentang Tampilan <i>Desktop</i> , <i>Tablet</i> , dan <i>Mobile Website</i> Hitstori.....	158
Gambar 4. 49 <i>Final Prototype</i> Halaman Login Tampilan <i>Desktop</i> , <i>Tablet</i> , dan <i>Mobile Website</i> Hitstori.....	158
Gambar 4. 50 Media Pendukung Poster <i>Website</i> Hitstori.....	159
Gambar 4. 51 Unggahan Sosial Media Promosi <i>Website</i> Hitstori	159
Gambar 4. 52 Media Pendukung <i>Graphic Standard Manual Website</i> Hitstori	160
Gambar 4. 53 Media Pendukung <i>Mixtape</i> Kaset Pita Segmen Pertama <i>Website</i> Hitstori.....	160
Gambar 4. 54 Media Pendukung Katalog <i>Lookbook Website</i> Hitstori	161
Gambar 4. 55 Media Pendukung Stiker <i>Website</i> Hitstori	161



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 <i>Definisi Operasional</i>	8
--	---



LAMPIRAN

Lampiran 1: Transkrip wawancara bersama inisiator Hitstori	170
Lampiran 2 : Dokumentasi uji testing <i>website</i> Hitstori.....	173
Lampiran 3: Booth display pameran tugas akhir.....	173
Lampiran 4: Media pendukung	174
Lampiran 5: Dokumentasi Sidang.....	174
Lampiran 6: Lembar bimbingan konsultasi	175
Lampiran 7: Cek turnitin	178



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik tidak hanya hadir sebagai bentuk ekspresi seni, tetapi juga menjadi cerminan dinamika sosial dan identitas kolektif suatu masyarakat. Di tengah perkembangan musik yang semakin inklusif dan variatif, komunitas-komunitas musik lokal terus tumbuh secara organik. Hal serupa juga terjadi salah satunya yakni di Yogyakarta. Komunitas atau skena musik di Yogyakarta mengalami pertumbuhan yang cukup masif. Selain kota pelajar, Yogyakarta merupakan kota yang memiliki keberagaman bentuk budaya, termasuk salah satunya pada lingkup musik. Keberagaman yang terjadi pada lingkup musik di Yogyakarta sudah dapat ditemui sejak dulu. Pada era 90-2000 an muncul nama musisi yang hari ini menjadi besar di lingkup nasional seperti Sheila on 7, Endang Soekamti, Shaggydog, The Rain, Jikustik, dan lain-lain. Selain nama-nama besar tersebut, Yogyakarta memiliki skena musik *underground* dengan pergerakan yang sangat aktif dan berisi band-band dengan konsep yang beragam nan eksperimental. Hingga tiba pada era pandemi melanda yang turut memberi pengaruh cukup signifikan khususnya bagi penggiat independen skena musik di Yogyakarta. Tak berhenti disitu, pada era pasca pandemi tepatnya pertengahan tahun 2022 perkembangan skena musik di Yogyakarta mulai perlahan aktif kembali hingga kini. Ekosistem yang dinamis antar musisi, komunitas, serta kolektif memiliki pengaruh yang besar bagi skena musik di Yogyakarta (Prameswari, 2023).

Peta skena musik di Yogyakarta terbagi ke dalam dua wilayah dominan yakni utara dan selatan. Karakter musisi yang lahir di skena utara biasanya cenderung seperti musik industri, sementara skena selatan lebih cenderung pada eksperimentasi dan dekat dengan ranah seni, karena kedekatannya dengan kampus seni seperti Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sehingga skena selatan menawarkan keunikan tersendiri dalam hal pendekatan musikal, gaya visual, serta proses kreatif yang lebih bebas serta lintas disiplin. Hal ini selaras dengan wawancara yang dilakukan oleh Pophariini dengan Tegar Aji Wibowo yang

kerap disapa ‘Jiwe’ selaku vokalis band The Kick dari Kotagede, Yogyakarta. ‘Jiwe’ mengungkapkan bahwa industri musik lebih berpotensi di wilayah pusat kota atau utara, sedangkan selatan sebagai “dapur” bagi seniman untuk bereksperimen, belajar, serta menciptakan karya. Telah menjadi rahasia umum bahwa skena musik di Yogyakarta terbagi menjadi dua wilayah yakni selatan yang didominasi seniman karena terdapat kampus ISI, dan utara dengan orientasinya pada industri dipengaruhi banyaknya pendatang dengan ketertarikan pada musik indie (Hafizh, 2025). Dengan orientasi eksperimen yang tinggi, skena selatan didominasi dengan orang yang berlomba-lomba menjadi pelaku musik. Sehingga terdapat sebuah kekosongan di skena selatan, dimana media dari skena selatan yang mengkhususkan diri untuk mendokumentasikan dan memberi ulasan terhadap karya musik terbilang masih sedikit. Hal ini menimbulkan kekhawatiran bahwa banyak karya potensial tidak tersampaikan ke khalayak luas dan hanya bertahan dalam ingatan lalu hilang begitu saja tanpa ada jejak digital atau pengarsipan yang jelas bagi generasi mendatang. Hal ini akhirnya mendorong hadirnya Hitstori sebagai pelengkap dalam khasanah skena musik di Yogyakarta sebagai media musik dari selatan yang mengarsipkan serta memberikan ulasan pada karya musik dari musisi baru.

Hitstori merupakan sebuah media pengarsipan dan jurnalisme musik di Yogyakarta yang dibentuk pada tahun 2024. Hitstori diinisiasi oleh sebagian anggota dari kolektif bernama ‘Tumbuh Bermekaran’ yang beberapa anggotanya merupakan mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Hitstori memiliki fokus pada praktik-praktik dokumentasi, pengarsipan, serta pengulasan pada sebuah karya musik dari musisi baru baik solois, duo, maupun grup band yang tumbuh di Yogyakarta. Nama Hitstori berasal dari kata “hits” yang berarti populer dan “story” yang berarti cerita. Pemilihan nama tersebut didasari dari misi Hitstori yakni apabila karya dari musisi yang pernah tampil di live session dan *podcast* Hitstori menjadi populer suatu saat nanti, maka Hitstori memiliki arsip cerita perjalanan awal karya dari musisinya secara langsung. Meski terbilang baru, Hitstori telah memiliki andil pada skena musik di Yogyakarta dengan membuat ulasan terhadap musisi baru dari Yogyakarta

pada segmen pertamanya. Beberapa nama musisi yang telah diulas Hitstori pada segmen pertamanya meliputi Gubuk Derita, Dua Mata Angin, Bekubang, A6 Ensemble, Warset, Tiupandawai, Swara Soul, Rastakrina, Ranggo, Rangga Purnama Aji, Keroncong Gendis, Joerna, dan Jefmanan. Nama-nama tersebut merupakan kumpulan musisi baru yang lahir dari skena selatan melalui jalur indie. Istilah indie berasal dari kata independen, dimana musisi-musisi tersebut tidak memiliki keterikatan terhadap lembaga atau label apapun. Akses media digital memudahkan para musisi indie dalam melakukan aktivitasnya, sehingga mulai dari proses rekaman hingga pendistribusiannya mampu dilakukan secara mandiri serta memiliki peluang untuk berbeda dengan tren pasar (Setyadi & Sutanto, 2023). Dengan proses yang ditempuh secara mandiri, membuat masing-masing musisi indie memiliki cara yang unik karena tidak terkekang dalam sistem sebuah instansi atau label tertentu. Sehingga pada segmen pertama ini, Hitstori berusaha mengupas serta membahas strategi yang dilakukan para musisi tersebut dalam menciptakan sebuah karya musik. Tak hanya membahas musik melalui teknisnya saja, Hitstori berusaha memahami musik dengan mendalami sudut pandang lain dari terbentuknya sebuah karya melalui proses kreatif seperti gagasan, proses serta strategi dibalikinya. Dalam konteks ini, Hitstori berupaya mengangkat proses kreatif tersebut sebagai sebuah muatan edukatif yang perlu didistribusikan kepada khalayak.

Dalam mendistribusikan hasil uraiannya, Hitstori memanfaatkan media sosial seperti Youtube, Instagram, serta Tiktok. Sejak terbentuknya Hitstori pada tahun 2024 hingga kini, Hitstori telah memiliki 189 pengikut di Instagram, kemudian 4 pengikut di Tiktok, serta 19 subscriber di Youtube. Pemilihan kanal tersebut disesuaikan dengan target audience dan target pasar yang disasar oleh Hitstori. Target audience Hitstori adalah anak muda berusia 15 hingga 30 tahun yang gemar mendengarkan musik, sedangkan target pasarnya yakni penggemar dari musisi yang tampil di Hitstori. Generasi muda memiliki kecenderungan mengonsumsi berita secara lebih pasif, yakni hanya melalui media sosial atau daring (Wunderlich et al., 2022). Hal ini selaras dengan penemuan oleh Reuters Institute, dimana saat ini selebritas, influencer, dan tokoh media sosial seperti TikTok, Instagram, dan Snapchat memiliki

perhatian lebih bagi khalayak saat mencari sebuah informasi atau berita dibanding jurnalis. Khususnya pada informasi musik, dengan media sosial seperti Tiktok yang mampu membuat informasi musik lebih menarik (Newman et al., 2023). Dengan demikian, target audience serta platform atau media yang digunakan memiliki hubungan yang sangat penting bagi Hitstori. Meski media yang kini digunakan Hitstori mampu mengkomunikasikan tujuannya, namun penggunaan media sosial seperti Instagram, Tiktok, dan Youtube tidak lepas dari kelebihan serta kekurangannya masing-masing.

Hitstori menggunakan Youtube sebagai kanal utama yang berisi *podcast* berupa wawancara lengkap dengan musisi terkait karyanya, serta terdapat live session dimana musisi tersebut memainkan karyanya secara langsung. Dalam *podcast* tersebut, terdapat host atau *podcaster* yang menanyakan beberapa hal kepada tamu *podcast* yakni musisi yang diundang. Pemilihan media *podcast* pada Youtube memiliki kelebihan bagi Hitstori, dimana tidak terdapat batasan durasi, sehingga Hitstori mampu mendalami serta menampilkan informasi dari setiap musisi dalam format audio dan visual. Kemudian pada *podcast* terdapat fitur playlist, dimana pengunggah konten dapat mengorganisir tayangan sesuai dengan jenisnya. Selain itu, *podcast* yang diunggah di Youtube dapat diunduh oleh pengguna kemudian dapat didengar ketika tidak dalam koneksi internet. Selain itu, juga terdapat kekurangan pada penggunaan Youtube bagi *podcast* Hitstori. Menurut data wawancara, inisiator Hitstori mengungkapkan bahwa pada proses wawancara oleh *podcaster* dan tamu musisi, terkadang informasi yang diperoleh kurang detail dan mendalam. Hal ini dikarenakan faktor produksi yang terjadi saat jadwal syuting youtube Hitstori. Hitstori membuat jadwal syuting untuk *podcast* Youtubenya dalam satu hari, sehingga dalam satu hari terdapat tiga tamu sekaligus tiga *podcast*. Hal itu dapat menguras energi serta fokus dari *podcaster* Hitstori, sehingga terkadang informasi yang didapatkan menjadi kurang maksimal. Kemudian selain Youtube, Hitstori juga memanfaatkan media sosial seperti Instagram dan Tiktok yang digunakan untuk menyuguhkan konten ulasan karya musik serta video reportase berdurasi pendek. Pada Instagram, Hitstori memanfaatkan fitur feed untuk menampilkan konten ulasan nya berupa visual yang disertai dengan sebuah narasi yang

terletak pada laman caption. Selain itu, pada instagram terdapat sebuah fitur reels yang digunakan Hitstori untuk menampilkan kontennya dengan format audio visual berdurasi pendek berupa *podcast* atau video reportase dari musisi yang diulas. Pada platform Instagram terdapat keuntungan dimana Hitstori bisa membangun koneksinya yang lebih luas dengan memanfaatkan tagar sesuai dengan konten yang dibahasnya. Selain itu terdapat fitur instastory dan siaran langsung yang bisa digunakan Hitstori dalam memberi update kepada audience terkait agenda yang akan dilakukan. Namun pada Instagram terdapat sebuah kekurangan yakni pada fitur reels serta instastory memiliki batasan pada durasi video yang akan diunggah, kemudian jumlah feed yang dapat diunggah juga terbatas, selain itu Hitstori tidak dapat dengan leluasa menampilkan ulasan nya dalam format kata pada caption yang memiliki jumlah maksimal huruf. Untuk saat ini, Hitstori menggunakan Tiktok sama halnya seperti Instagram, yakni untuk menampilkan konten audio visual dengan durasi yang pendek sebagai teaser serta video reportase dari musisi yang akan tampil pada *podcast* Hitstori. Pergerakan algoritma pada Tiktok yang sangat masif menjadi sebuah tantangan bagi Hitstori untuk mengunggah sebuah konten secara rutin serta dengan durasi yang pendek harus bisa mencuri perhatian dari penonton karena jika bertele-tele akan ada potensi untuk dilewati. Dari media-media yang telah digunakan Hitstori tersebut, dapat diamati bahwa media-media tersebut merupakan media yang didominasi oleh penyajian konten dengan format audio dan visual. Pada Buku yang berjudul “Bens Leo dan Aktuil, Rekam Jejak Jurnalisme Musik,” dijelaskan bahwa meski musik terdiri dari gemuruh nada dan bunyi, jurnalis musik dituntut mampu menerjemahkan suara ke dalam bentuk bahasa atau tertulis (Setiawan, 2021). Hal ini sejalan dengan Hitstori sebagai media pengarsipan dan jurnalisme musik yang membutuhkan ruang yang sebanding untuk menyajikan ulasannya terhadap karya musik dalam format teks. Sehingga selain aspek audio dan visual, Hitstori juga membutuhkan ruang yang mampu memuat aspek tulisan musik berupa teks. Ulasan musik dari jurnalis musik dapat memberi publik pengetahuan baru serta menjadi bekal informasi penting dalam menentukan sikap atas sebuah karya, layaknya review film yang mampu

mempengaruhi publik untuk memutuskan akan melihat atau sebaliknya (Setiawan, 2021).

Berdasarkan uraian diatas, maka Hitstori memerlukan sebuah media yang mampu memuat aspek audio, visual, maupun teks dalam satu *platform* yang dapat diakses secara bersamaan dengan mudah. *website* merupakan media digital yang berisi kumpulan informasi teks, gambar, audio, video, link, animasi dan elemen lain yang bersifat dinamis maupun statis dalam halaman web yang saling berkaitan (Alaidah & Islam, 2021). Selain itu, melihat engagement media sosial Hitstori yang belum cukup besar, maka menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi Hitstori dalam menjangkau target audiencenya terutama di kota-kota besar khususnya Yogyakarta dengan perkembangan skena musik yang cukup masif. Agar mampu menjangkau target audiencenya, maka diperlukan sebuah media yang mampu menyampaikan komunikasi visual dari Hitstori dengan cakupan yang luas. *website* dapat digunakan sebagai media komunikasi visual Hitstori selain media sosial Instagram, Tiktok, dan Youtube, dengan pengarsipan serta pengulasan sebagai fokus utamanya. Di Yogyakarta sendiri, terdapat beberapa media musik yang menggunakan *website*, seperti *Website Jogja Sonic Index* sebagai portal musik yang memuat informasi tentang musik noise di Yogyakarta. Namun dari kebanyakan *website* media musik di Yogyakarta, masih sedikit yang mampu mencitrakan konsep dari media itu sendiri, baik dalam aspek visual media maupun visual dari informasi yang dibahas. Sehingga hal ini memberi peluang bagi perancang sekaligus Hitstori untuk merancang sebuah desain *website* dengan prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual yang disesuaikan dengan konsep dan citranya sebagai media pengarsipan musik. Selain itu, dengan media *website* yang akan dirancang diharapkan dapat menjadi sebuah penghubung antar pelaku kreatif.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *website* Hitstori sebagai media pengarsipan musik di Yogyakarta?

C. Batasan Lingkup Perancangan

Untuk menghindari penyimpangan serta perluasan perancangan, perancang membatasi kepada hal-hal yang dirumuskan sebagai berikut :

1. Media

Media utama yang digunakan sebagai hasil akhir dari perancangan ini berupa desain *prototype website* yang memuat aspek visual serta verbal mengenai arsip serta hasil ulasan Hitstori.

2. Konten

Isi konten yang akan dimuat pada perancangan *prototype website* ini nantinya adalah proses pendokumentasian serta hasil ulasan Hitstori pada segmen pertamanya yang meliputi :

- a. Profil musisi pada ulasan segmen pertama Hitstori.
- b. Proses kreatif yang dilakukan oleh musisi pada segmen pertama Hitstori.
- c. Hasil ulasan Hitstori terhadap karya musisi yang diulas pada segmen pertama.
- d. Arsip data dari musisi yang diulas, baik data audio maupun visual.

3. Target Audience

Target *audience* pada perancangan pada kali ini adalah anak muda berusia 15 hingga 30 tahun yang gemar mendengarkan musik, sedangkan target pasarnya yakni penggemar dari musisi yang tampil di Hitstori.

C. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk merancang *website* Hitstori sebagai media pengarsipan musik di Yogyakarta.

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi Hitstori

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif *platform* yang dapat membantu Hitstori dalam melaksanakan aktivitasnya sebagai media pengarsipan musik.

2. Bagi Komunitas Musik

Perancangan ini diharapkan mampu membantu audiens atau pelaku

kreatif dalam komunitas musik dalam menerima informasi terkait karya musisi yang diulas Hitstori.

3. Bagi Mahasiswa dan Institusi

Perancangan ini diharapkan mampu menjadi sebuah acuan atau referensi bagi institusi maupun mahasiswa dalam lingkup perancangan Desain Komunikasi Visual berupa desain *prototype website* .

4. Bagi Target Audiens

Perancangan ini diharapkan mampu menjadi media komunikasi yang lebih lengkap dan menarik yang dapat memberi informasi terkait arsip tentang skena musik di Yogyakarta.

E. Definisi Operasional

Tabel 1. 1 *Definisi Operasional*

No	Istilah	Definisi	Sumber
1.	Hitstori	Hitstori adalah media musik yang berfokus pada praktik dokumentasi, pengarsipan, serta pengulasan karya musik dari musisi baru baik solois, duo, maupun grup band yang lahir di Yogyakarta. Saat ini Hitstori telah melakukan hasil ulasan pada segmen pertamanya yang berfokus pada musisi baru yang ada di Yogyakarta khususnya bagian selatan.	Wawancara pribadi
2.	Arsip	Arsip adalah kumpulan dari dokumen yang biasanya berisi teks, gambar, audio, serta video yang merekam informasi, peristiwa, atau karya tertentu. Arsip biasanya dapat berfungsi sebagai referensi, bukti, atau bahan penelitian yang disusun serta dikelola dengan teratur.	(Raditya, 2024)
3.	<i>Website</i>	<i>Website</i> adalah platform yang menampung	Resmadi

		berbagai konten multimedia termasuk teks, gambar, audio, animasi, dan video, yang beroperasi melalui HTTP (Hypertext Transfer Protocol). <i>Website</i> memiliki fungsi seperti promosi, pemasaran, penyebaran informasi, pendidikan, dan komunikasi	(2022)
--	--	--	--------

F. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan *website* Hitstori menggunakan pendekatan ilmu *User Interface (UI)* berupa *Designing Prototype* oleh Ghosh (2023) dalam bukunya “*Mastering UX Design with Effective Prototyping*” yang ditempuh melalui beberapa tahap diantaranya :

1. Creating a Wireframe

Tahap ini dilakukan dengan membuat desain minimalis dari ide *website* secara keseluruhan. Tahap bertujuan untuk mengolah sketsa *website* dan merealisasikannya menjadi desain *low fidelity* sebagai rancangan *website*.

2. Selecting a Frame

Tahap ini dapat dilakukan dengan membuat sebuah *frame* yang terdiri dari bentuk-bentuk seperti persegi panjang, *elips*, serta segitiga yang akan digunakan sebagai *container* untuk memuat konten pada *website*.

3. Add Content

Tahap ini dilakukan dengan membuat desain *high fidelity* melalui desain *low fidelity* serta *frame* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Tahap ini bertujuan menghasilkan rancangan *website* secara detail dengan mengisi *frame* pada tahap sebelumnya menggunakan konten akhir *website* yang akan dimuat.

4. Add Interaction

Tahap ini dilakukan dengan menambah interaksi pada *frame* kanvas sesuai kebutuhan tiap-tiap komponen pada halaman *website* seperti *command*, *hyperlink*, *dropdown*, dan lain-lain agar terdapat interaksi pada komponen tersebut saat ditekan.

5. *Collaborate and Get Feedback*

Tahap ini dilakukan setelah tahap *prototyping website* selesai, dengan melakukan kolaborasi atau uji testing *website* kepada pengguna atau klien untuk memperoleh *feedback* sebagai bahan evaluasi hasil akhir *website*.

6. *Publish*

Tahap terakhir yakni membagikan desain *website* agar dapat digunakan orang lain dengan mem-*publish* desain *website* tersebut.

G. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan *website* Hitstori menggunakan pendekatan ilmu *User Experience* (UX) berupa desain komparasi *website* oleh Beaird, Walker, dan George pada bukunya "*The Principles of Beautiful Web Design*" yang berfokus pada kebutuhan klien dan pengguna melalui tiga tahap diantaranya :

1. *Discovery*

Tahap ini dilakukan dengan melakukan wawancara bersama klien guna mengumpulkan informasi seperti siapa dan bagaimana mereka dalam menjalankan bisnisnya dengan melakukan pertemuan secara langsung. Tahap ini dilakukan dengan memberi beberapa pertanyaan terkait data klien dan perusahaannya yang digunakan sebagai data perancangan *website* agar dapat menciptakan desain yang efektif dan tepat guna.

2. *Exploration*

Tahap ini dilakukan dengan mengolah serta menganalisis kembali data yang diperoleh saat wawancara bersama klien. Tahap ini bertujuan untuk memahami apa yang klien dan pengguna butuhkan terkait informasi, produk, serta layanan dengan menempatkan diri sebagai pengunjung *website*. Sehingga, data yang diperoleh dapat diolah menjadi sebuah informasi arsitektur sebagai pondasi yang melandasi *website* secara keseluruhan.

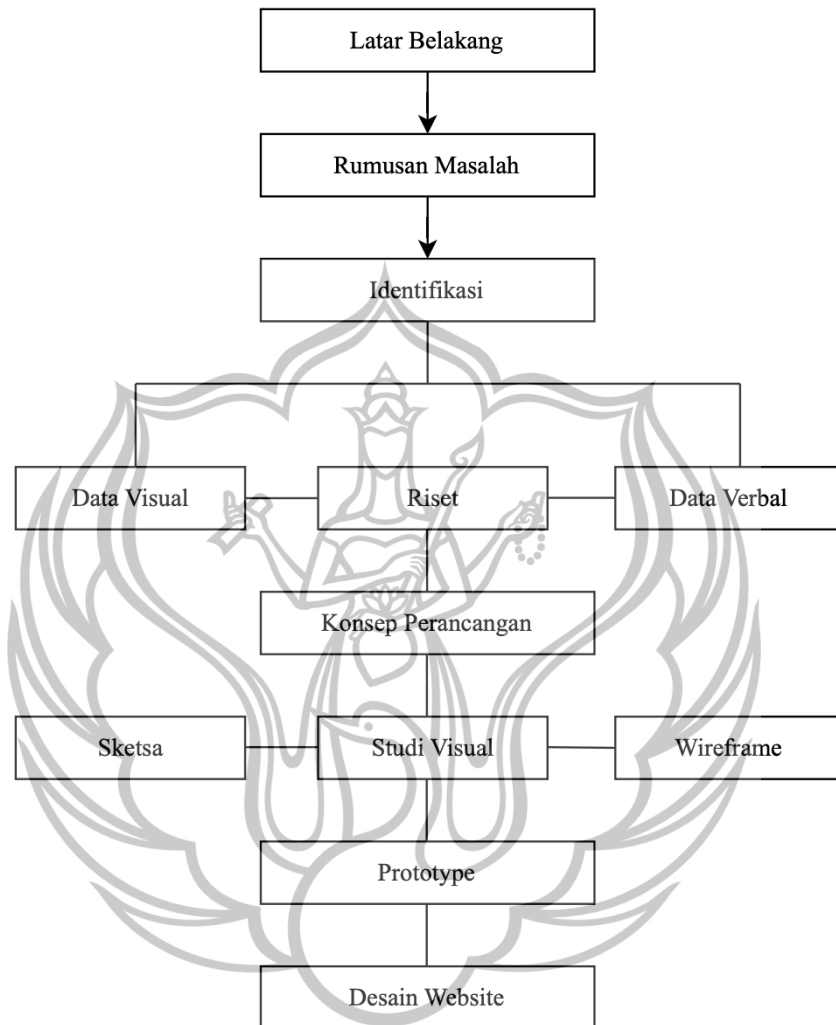
3. *Implementation*

Tahap ini dilakukan dengan merealisasikan data yang telah diolah menjadi rancangan awal *website* berupa sketsa yang terdiri dari tata letak

serta pengorganisasian setiap halaman *website*.

H. Skematika Perancangan

Skema yang digunakan pada perancangan kali ini adalah siasat yang dapat membantu manajemen prosedur perancang.



Gambar 1. 1 Gambaran Skematika Perancangan
(sumber : Dokumentasi Shabriawan, 2025)