

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Peran Hitstori sebagai media pengarsipan musik yang bersinggungan dengan pertumbuhan subkultur musik lokal yang dinamis, Hitstori hadir dengan visi dan misi yang tidak hanya berfokus pada arsip sebagai hiburan melainkan sebagai referensi edukatif bagi generasi mendatang. Upaya mengulas dan mengarsipkan musik sebagai produk budaya perlu dilakukan dengan serius agar tidak hilang begitu saja tanpa jejak yang terstruktur.

Sejalan dengan urgensi tersebut, perancangan *website* Hitstori mampu menjadi media untuk mengarsipkan serta jembatan untuk mendistribusikan kepada audiens yang lebih luas. Selain itu, *website* dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan informasi, program, serta komunikasi visual terkait aset yang diarsipkan kepada pengguna *website* sebagai target audiens.

Untuk mendukung fungsi tersebut, dilakukan analisis data pada tahap pra perancangan menggunakan pendekatan desain komparasi *website* diiringi dengan literatur UI/UX yang lebih berfokus pada *User Experience* meliputi tahap *discovery*, *exploration*, serta *implementation*. Tahap tersebut dilakukan dengan melakukan observasi serta wawancara langsung bersama pihak Hitstori, dalam rangka menghasilkan informasi sebagai data yang melandasi perancangan *website*. Selain itu, tahap tersebut digunakan untuk menghasilkan sebuah informasi arsitektur yang kemudian diimplementasikan rancangan berupa sketsa dan *sitemaps website* sebagai pondasi dalam menghasilkan desain *website* yang menarik, informatif, serta mudah dipahami sesuai kebutuhan pengguna.

Berdasarkan data landasan yang diperoleh, proses pembuatan *website* dimulai dengan mendesain User Interface *website* yang terdiri dari beberapa tahap meliputi *Creating a Wireframe*, *Selecting a Frame*, *Add Content*, *Add Interaction*, *Collaborate and Get Feedback*, dan *Publish*. Pada tahap pertama, gambar sketsa dan *sitemaps website* diolah dengan membuat wireframe atau rancangan ide dasar pada setiap halaman *website*

menggunakan *frame* yang terdiri dari bentuk-bentuk sederhana untuk memuat konten. Kemudian, tahap selanjutnya dilakukan dengan menambahkan konten dan interaksi dengan hasil berupa *prototype*. Proses perancangan diiringi dengan melakukan komunikasi bersama user dan inisiator Hitstori untuk mencari kelemahan *prototype* yang dapat dievaluasi sebagai peluang bagi hasil akhir *prototype*. Setelah keseluruhan proses perancangan selesai, kemudian dilakukan tahap uji *testing website* bersama inisiator Hitstori guna memperoleh menunjukkan preview hasil akhir desain *prototype website* ketika siap digunakan.

Secara keseluruhan, perancangan *Website Hitstori* tidak hanya berhasil menghadirkan platform arsip musik yang terstruktur dan mudah diakses, tetapi juga memberikan dasar pengembangan berkelanjutan bagi penguatan ekosistem musik lokal. Berdasarkan evaluasi hasil akhir *website*, menunjukkan bahwa *prototype* yang dirancang telah memenuhi kebutuhan Hitstori sebagai media yang dapat memuat seluruh aspek arsipnya melalui format yang lengkap yakni *audio*, visual, serta teks panjang ulasan musik yang dapat diakses dalam satu *platform* dengan ekosistem konten yang saling terintegrasi. Selain itu, hasil akhir *website* dapat menjadi alternatif media yang dapat menunjang maksimalnya visi Hitstori sebagai media pengarsipan musik melalui visual yang dapat mengakomodir identitas dari skena musik selatan Yogyakarta dan musisi indie yang diulas sebagai sebuah muatan edukatif bagi generasi mendatang.

Dengan demikian, perancangan desain *prototype Website Hitstori* layak untuk dikembangkan ke tahap *developing website* secara lebih lanjut. Sehingga, perancangan *Website Hitstori* diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi keilmuan desain komunikasi visual sebagai panduan bagi perancangan dengan topik yang serupa. Selain itu, perancangan *Website Hitstori* dapat menjadi referensi serta acuan sebagai media komunikasi visual yang dapat menyampaikan arsip sebagai sebuah muatan edukatif bagi generasi mendatang.

B. Saran

Berdasarkan proses perancangan dan hasil uji *website* yang telah diperoleh, beberapa saran berikut disusun sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan *website* Hitstori pada tahap selanjutnya.

1. Mempelajari dan Menggali Literatur Terkait Perancangan *Website*

Perancangan *website* memerlukan pemahaman yang kuat mengenai UI/UX sebagai dasar pengembangan. Oleh karena itu, penting bagi perancang untuk mempelajari literatur mengenai prinsip, tahapan, serta teknik perancangan *website*. Referensi yang tepat dapat membantu memperkuat proses analisis serta menghasilkan desain yang lebih efektif dan terarah.

2. Mengkaji Media yang Sebelumnya Digunakan

Dalam merancang sebuah *website*, perlu dilakukan kajian terhadap media lain yang telah digunakan sebelumnya, seperti media sosial atau platform promosi lainnya. Kajian ini bertujuan agar *website* yang dirancang dapat menjadi media alternatif yang lebih efektif, sekaligus solusi atas keterbatasan yang muncul pada media yang telah digunakan sebelumnya.

3. Memahami Kebutuhan User secara Mendalam

Efektivitas sebuah *website* sangat bergantung pada sejauh mana perancang memahami kebutuhan *user* sebagai calon pengguna. Oleh sebab itu, sebelum memulai perancangan, perancang perlu menempatkan diri pada perspektif user untuk mengidentifikasi kebutuhan, preferensi, serta permasalahan yang mereka hadapi. Pendekatan ini akan membantu menghasilkan *website* yang lebih relevan dan mudah digunakan.

4. Memperhatikan Struktur Informasi (*Information Architecture*)

Informasi yang disampaikan melalui *website* harus disusun secara sistematis agar mudah dipahami oleh pengguna. Pengorganisasian informasi dapat dilakukan melalui pengumpulan data yang terstruktur dan jelas sehingga implementasinya pada *website* menjadi lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan tujuan perancangan.

5. Mempelajari Aspek *Development Website*

Proses membangun *website* tidak hanya berkaitan dengan tampilan visual, tetapi juga menyangkut pemilihan perangkat pengembangan yang tepat. Setiap *platform* atau *software* memiliki komponen, struktur, dan karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, perancang perlu memahami perangkat development yang digunakan, termasuk tata letak, struktur *file*, serta mekanisme pengelolaannya, agar hasil *website* dapat berfungsi secara optimal.



Daftar Pustaka

Buku

Beaird, J., Walker, A., & George, J. (2020). *The Principles of Beautiful Web Design, 4th Edition*.

Griffey, J. (2020). *Introduction to interactive digital media: Concept & practice*. Routledge.

Ghosh, A. (2023). *Mastering UX Design with Effective Prototyping: Turn your ideas into reality with UX prototyping (English Edition)*. BPB Publications.

Resmadi, I. (2018). *Jurnalisme Musik dan Selingkar Wilayahnya*. Kepustakaan Populer Gramedia.

Jurnal

Alaidah, F. W., & Islam, M. A. (2021). DESAIN WEB REKOMENDASI MUSIK BERDASARKAN PENGELOMPOKAN MOOD SEBAGAI MEDIA PENYEBARAN INFORMASI. -, 2(2), 57–71. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/41064/35439>

Darajat, I. R., & Waluyo, W. (2022). Memori dalam Lagu-Lagu: Memahami Pengelolaan Arsip Musik Populer di Indonesia. *Khazanah Jurnal Pengembangan Kearsipan*, 15(1), 62. <https://doi.org/10.22146/khazanah.71510>

Faschi, V., Avanzini, F., & Ludovico, L. A. (2025). *Unlocking musik archives: Openness and accessibility*. In *IRCDL 2025: 21st Conference on Information and Research Science Connecting to Digital and Library Science* (pp. 25–34). CEUR-WS.org. <https://ceur-ws.org/Vol-3937/paper3.pdf>

Hariyadi, T. (2017). *TRANSFORMASI MEDIA REKAMAN MUSIK*

POPULER INDONESIA PADA MEDIA ONLINEIRAMA NUSANTARA (STUDI ARKEOLOGI MEDIA). Retrieved from <https://repository.unair.ac.id/68250/>

Haswati, S. M. B., Apsari, D., & Putra, W. T. G. (2020). MENINGKATKAN KUALITAS MELALUI PERAN KOMUNITAS: Penerapan Participatory Design pada Museum Musik Indonesia. -. Retrieved from <http://repository.upnjatim.ac.id/1216/>

Li, Z. (2020). Design and implementation of Fashion Musik Resource Website based on ASP. *Journal of Physics Conference Series*, 1544, 012194. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1544/1/012194>

Maulana, M. (2018). Analisis desain Website Perpustakaan Propinsi. *Ugm*. Retrieved from https://www.academia.edu/36057572/Analisis_Desain_Website_Perpustakaan_Propinsi?source=swp_share

Newman, N., Fletcher, R., Eddy, K., Robertson, C. T., & Kleis Nielsen, R. (2023). *Reuters Institute Digital News Report 2023*.

Permana, K. B., Lubis, F. O., & Nurkinan, N. (2025). Pengaruh akun Instagram @pophariini terhadap pemenuhan kebutuhan informasi penggemar musik di Indonesia. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 5(2), 1447–1462. <https://bajangjournal.com/index.php/JIRK/article/view/10613>

Pramudyo, G. N., Indrawati, T., & Tchaikovsky, V. O. F. (2024). Preserving Musikal Heritage: A preliminary study. In *Advances in Social Science, Education and Humanities Research/Advances in social science, education and humanities research* (pp. 125–130). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-313-9_19

Raditya, I. G. P. a. R. U. (2024). Gamelan Recordings As an Archive of the

Gamelan Musik Movement in Bali | Rekaman Gamelan sebagai Arsip Pergerakan Musik Gamelan di Bali. *GHURNITA Jurnal Seni Karawitan*, 4(3), 374–381.

<https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v4i3.3893>

Resmadi, I. (2022). Perancangan Media Informasi Berbasis Website Dengan Pendekatan Design thinking Untuk Penyebaran Konten Informasi dan Promosi Label Rekaman Musik Independen Warkop Musik. *Visualita Jurnal OnlineDesain Komunikasi Visual*, 10(02), 22. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.6230>

Setyadi, H. A., & Sutanto, Y. (2023). Genetic : Aplikasi Android sebagai media promosi musisi indie. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 7(4), 543–551. <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i4.1028>

Timothy, P., & Hananto, B. A. (2021). Perancangan Ulang Publikasi Digital Situs Web “Irama Nusantara” Sebagai media Pengarsipan Musik Populer Indonesia. -, 1(1), 237–245. Retrieved from <https://ojs.uph.edu/index.php/KOMA-DKV/article/download/3021/pdf>

Wunderlich, L., Hölig, S., & Hasebrink, U. (2022). Does journalism still matter? The role of Journalistic and Non-Journalistic sources in young peoples’ news related practices. *The International Journal of Press/Politics*, 27(3), 569–588. <https://doi.org/10.1177/19401612211072547>

Yomelyanimar, M. R. (2021). *Alur kerja jurnalis entertainment di Pop Hari Ini* (Skripsi, Universitas Multimedia Nusantara). UMN Institutional Repository. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/17450/>

Website

Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia. (2019.). *Naskah akademik*

RUU tentang permusikan.
<https://berkas.dpr.go.id/puuekkukesra/naskah-akademik/public-file/naskah-akademik-public-18.pdf> (diakses pada tanggal 10 Juni 2025, 20.55)

Hafizh, P. (2025, maret 14). *Jiwe The Kick: Bukan dari Jogja, Kami Selalu Mengenalkan Diri Band Kotagede - Pophariini*. Pophariini.
<https://pophariini.com/jiwe-the-kick-bukan-dari-jogja-kami-selalu-mengenalkan-diri-band-kotagede/> (diakses pada tanggal 17 Mei 2025, 01.58)

Prameswari, H. E. (2023, Juni 27). *Musik Jogja Dulu Hingga Kini: Istimewa, Beragam, dan Srawung - Pophariini*. Pophariini.
<https://pophariini.com/musik-jogja-dulu-hingga-kini-istimewa-beragam-dan-srawung/> (diakses pada tanggal 17 Mei 2025, 01.30)

Setiawan, A. (2021, November 20). Bens Leo, Aktuil, dan Jurnalis Musik. *kompas.id*. <https://www.kompas.id/baca/opini/2021/11/21/bens-leo-aktuil-dan-jurnalis-musik> (diakses pada tanggal 21 Mei 2025, 15.08)

Sheikh, H. (2025, April 11). *Neobrutalism: definition and best practices*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/neobrutalism/> (diakses pada tanggal 8 Januari 2026, 17.51)