

**PERANCANGAN WEBSITE INDEPENDENT
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI
BAND INDIE INDONESIA**



PERANCANGAN

Oleh:

ROBBY FACHRI MAULANA

1310078124

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

**PERANCANGAN WEBSITE INDEPENDENT
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI
BAND INDIE INDONESIA**



PERANCANGAN

Oleh:

ROBBY FACHRI MAULANA

1310078124

**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
2020**

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN WEBSITE INDEPENDENT SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI BAND INDIE INDONESIA diajukan oleh Robby Fachri Maulana, NIM 1310078124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

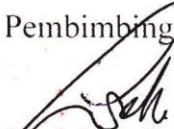
Pembimbing I/ Anggota.



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

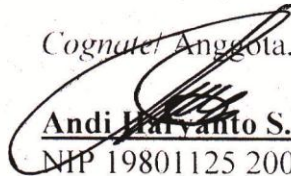
Pembimbing II/ Anggota.



Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810615 201404 1 001/NIDN 0015068106

Cognate/ Anggota.



Andi Hartanto S.Sn., M.Sn.

NIP 19801125 200812 1 003/NIDN 0025118007

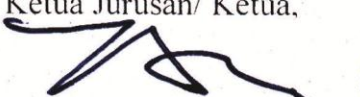
Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota.



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Ketua Jurusan/ Ketua.



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta



Dr. Fimbu Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Robby Fachri Maulana

NIM : 1310078124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam tugas akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN *WEBSITE* INDEPENDENT SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI BAND INDIE INDONESIA**, adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 11 Juli 2020

Penulis,

Robby Fachri Maulana

NIM. 1310078124

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

Mama dan Papa dirumah.

“Dimana ada kemauan, disitu ada jalan.

Dimana ada kemaluan, disini ada persoalan”

- The Panas Dalam

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Robby Fachri Maulana

NIM : 1310078124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang DKV dengan ini saya memberikan tugas akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN WEBSITE INDEPENDENT SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI BAND INDIE INDONESIA**, kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas dan mempublikasikannya di internet untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin selama mencantumkan nama penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 01 Juli 2020

Penulis,

Robby Fachri Maulana

NIM. 1310078124

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas karuniaNya sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir perancangan yang berjudul Perancangan *Website* Independent Sebagai Media Promosi dan Informasi Band Indie Indonesia yang dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar pendidikan sarjana strata 1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta. terselesaikannya tugas akhir perancangan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik dalam proses perancangan maupun selama penulisan. Ucapan terima kasih ini disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor ISI Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dan juga sekaligus dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan selama perancangan tugas akhir ini serta atas ilmu yang diberikan selama kuliah.
5. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku Wakil Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing II yang selalu memberikan saran, pencerahan, dan ilmu selama ini.
6. Drs. Wibowo, M.Sn., selaku dosen wali selama kuliah S-1 Desain Komunikasi Visual, ISI Yogyakarta.
7. Segenap jajaran dosen S-1 program studi Desain Komunikasi Visual beserta Staf Akademik ISI Yogyakarta yang telah membimbing mahasiswa dengan baik.

8. Kepada Mama dan Papa dirumah yang telah memberikan segala-galanya dengan begitu sempurna. Maaf sudah membuat kalian menunggu lama selama 7 tahun. Semoga ini menjadi salah satu dari sekian banyak yang ingin aku persembahkan, serta dapat membuat kalian sedikit bahagia.
9. Indra dan Triesha, adik-adikku. Banyak sekali ucapan terimakasih yang ingin aku tulis dilembaran ini untuknya. Tapi pasti gak cukup. Intinya terimakasih telah memberikan banyak bantuan.
10. Saudara-saudaraku satu atap 'Bedeng Night Club'. Kaka Habiskeramas, Irmas rengit, Dede cipun, Doni singo, Awigarda, Sudi Anang, Reza kucluk. yang telah berbagi cerita selama ini. Ramikir bro!
11. Keluarga besar INDEPENDENT di Semarang, Ryan cukan, Eng, Sindu, Septian poloto, dan semua yang berada di studio.
12. Teman-teman yang sudah membantuku, Gung Budi, Pangestu Aji, Maria Uthe, Arip Toyib, Aa, Abud Andri William, Wok The Rock, kontrakan Suena Ex House, kontrakan Fine House, Whaton House, Mes56, Senyawa, dan masih banyak lagi.
13. Teman-teman sekolahku, Pensil Kayu '2013' dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan tambahan ilmu dan pengalaman.
14. Mungkin masih banyak yang belum saya sebut namanya satu-persatu. Saudara, guru, kawan, lawan, siapapun itu. Atas nama kehidupan yang fana, aku ucapkan banyak terimakasih. Kalian adalah saudaraku kini dan kelak.

ABSTRAK

Media promosi dan informasi merupakan upaya penting dalam meningkatkan citra suatu perusahaan. Lewat rancangan komunikasi visual yang ditujukan kepada *target audience*. Upaya dalam membangun media publikasi bukanlah suatu hal yang sulit, namun membuat orang menyadari hal tersebutlah yang tidak mudah. INDEPENDENT MUSIC merupakan salah satu media yang menerapkan promosi maupun pemasaran dan publikasi melalui sosial media Instagram, yang tertarik mencoba strategi baru melalui media online lain yaitu *Website*. Hal ini dikarenakan *Website* mampu memberikan tampilan secara luas dan memberikan fitur yang lebih banyak cangkupan-nya daripada media sosial Instagram. Tujuannya adalah meningkatkan strategi promosi dan perusahaan yang lebih baik lagi melalui langkah keilmuan Desain Komunikasi Visual sebagai bentuk solusi dari masalah yang dihadapi.

Seiring dengan perkembangan internet yang semakin pesat serta persaingan industri serupa yang semakin ketat. perancang menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan metode SWOT. Teori yang digunakan mengacu pada teori publikasi Rosady Ruslan, dan konsep perancangan visual yang mengacu pada gaya visual yang sederhana namun berkesan eksklusif seperti beberapa *website* media yang telah dipilih sebagai referensi. Hasil akhir perancangan ini adalah *website*, dan media pendukung lainnya yang diharapkan dapat menjadi referensi dalam ilmu desain komunikasi visual dikedepannya.

Kata Kunci : *Website*, Musik, *Indie*, *Indiependent music*, Media Publikasi.

ABSTRACT

Promotion and publication media is an important effort in improving the image of a company. Through the design of visual communication aimed at the target audience. The effort to build a publication media is not a difficult thing, but it makes people realize that is not easy. INDEPENDENT MUSIC is one media that implements online promotion and marketing through Instagram, interested to trying new strategies through other online media that is Website. because Website is able to provide a broad display and provide more features than Instagram. The aim is to improve the brand image of a company that is better through the scientific steps of Visual Communication Design as a solution to the problems faced.

Along with the development of the internet that is increasingly rapid and similar industry competition that is getting tighter. the designer uses a qualitative approach method uses is SWOT method. The theory used refers to the theory of publication of Rosady Ruslan, and a visual design concept that refers to a simple yet impressive visual style. such as some media websites that have been chosen as references. The final result of this design is a website, and other supporting media.

Keywords : Website, Music, Indie, Independent Music, Publication media.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Metode Perancangan.....	5
G. Skematika Perancangan.....	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	8
A. Landasan Teori	8
1. Publikasi	8
B. Studi Pustaka	9
1. Pengertian <i>Website</i>	9
2. (UI) dan (UX)	9
3. Fungsi <i>Website</i>	9
4. Desain <i>Website</i>	11
5. Jenis Situs Web <i>E-commerese</i>	13
6. Prinsip Desain <i>Website</i>	17
7. Sistem Grid	16
8. Gaya Visual <i>Website</i>	17
9. Tipografi Dalam <i>Website</i>	18
10. Navigasi	20
11. Jenis <i>Website</i>	29
C. Tinjauan Pustaka	29

D. Data	20
1. Nama Perusahaan	28
2. Filosofi Perusahaan	29
3. Visi dan Misi Perusahaan	29
4. Sejarah Perusahaan	30
5. Informasi Produk	32
6. Cakupan Wilayah Perusahaan	32
7. Karakteristik Konsumen	32
8. Informasi Pesaing	33
9. Brand Positioning	34
E. Analisis Data	35
1. Analisis SWOT	35
2. Kesimpulan Analisis	37
BAB III KONSEP DESAIN	38
A. Konsep Media	38
1. Tujuan Media	38
2. Strategi Media	38
B. Program Media.....	42
C. Konsep Kreatif.....	44
1. Tujuan Kreatif	44
2. Strategi Kreatif	44
3. Program Kreatif.....	51
4. Tahapan Perancangan.....	58
D. Proses Perancangan.....	60
1. Web Editing Tools.....	60
2. Image, Foto & Video Editing.....	60
3. Text Editing Tools.....	60
BAB IV PERANCANGAN.....	62
A. Visual Logo.....	62
4. Logo	62
5. Logogram.....	62
6. Logotype.....	63

B. Data Visual	63
C. Visualisasi <i>Website</i>	66
1. <i>Rought Sketch Website</i>	66
2. Final Desain <i>Website</i>	69
3. Media Pendukung	75
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
Buku	78
Jurnal	79
Webtografi	80

DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

Tabel 1.1 Skematika Perancangan.....	7
Gambar 3.1 Instagram <i>Online Marketing</i>	39
Gambar 3.2 Stiker Produk.....	40
Gambar 3.3 Kartu Nama Perusahaan.....	41
Gambar 3.4 <i>Lookbook</i> atau Katalog Produk.....	42
Gambar 3.5 Tabel Program Media	43
Gambar 3.6 Sitemap Website Independent <i>Music</i>	46
Gambar 3.7 Refrensi Website media musik 1.....	48
Gambar 3.8 Refrensi Website media musik 2.....	49
Gambar 3.9 Refrensi Website media musik 3.....	49
Gambar 3.10 Refrensi Website media musik 4.....	49
Gambar 3.11 Layout Website Independent <i>Music</i>	53
Gambar 3.12 Palet Warna <i>Website</i>	56
Gambar 3.13 Jenis Font Website.....	56
Gambar 3.14 Logo Lama Independent <i>Music</i>	57
Gambar 3.15 Tabel Pra produksi	58
Gambar 3.16 Tabel produksi	59
Gambar 3.17 Tabel Pasca Produksi.....	59
Gambar 4.1 Logo.....	62
Gambar 4.2 Logogram.....	62
Gambar 4.3 Logotype.....	63
Gambar 4.4 Data Visual 1.....	64
Gambar 4.5 Data Visual 2.....	64
Gambar 4.6 Data Visual 3.....	65
Gambar 4.7 Data Visual 4.....	65
Gambar 4.8 Sketsa Halaman <i>Home/News</i>	66
Gambar 4.9 Sketsa Halaman <i>About Us</i>	66
Gambar 4.10 Sketsa Halaman <i>Shop</i>	67
Gambar 4.11 Sketsa Halaman <i>Header and Footer</i>	68
Gambar 4.12 Sketsa Halaman <i>Menu Bar and Search Engine</i>	68

Gambar 4.13 Final Desain <i>Home/news</i>	69
Gambar 4.14 Final Desain <i>News Detail</i>	70
Gambar 4.15 Final Desain <i>About Us</i>	71
Gambar 4.16 Final Desain <i>Shop</i>	72
Gambar 4.17 Final Desain <i>Shop Item Detail</i>	73
Gambar 4.18 Final Desain <i>Shopping Cart</i>	73
Gambar 4.19 Final Desain Header Bar (<i>Menu</i>).....	74
Gambar 4.20 Final Desain Header Bar (<i>Search</i>).....	74
Gambar 4.21 Instagram.....	75
Gambar 4.22 <i>Sticker</i>	75
Gambar 4.23 Kartu Nama.....	76
Gambar 4.24 <i>Lookbook</i>	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik adalah media universal yang mampu berbicara dalam berbagai bahasa, mampu menyuarakan isi hati para penciptanya, dan mencerminkan kebudayaan dari berbagai macam belahan dunia. Belakangan ini musik sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat luas. Musik juga dapat memengaruhi seseorang. Terbukti pada tren fashion, banyak penikmat musik yang meniru gaya berpakaian dari musisi yang mereka favoritkan. Sampai saat ini terdapat banyak aliran musik yang ada di masyarakat seperti musik *Pop*, *Rock*, *Jazz* bahkan *Indie*. Musik *Indie* bermula dari kesulitan dari beberapa group musik yang memiliki idealisme dalam bermusik untuk memasuki dapur rekaman karena benturan kepentingan antara pemilik perusahaan rekaman dan idealisme dalam bermusik dari group band itu sendiri. Beberapa dari perusahaan rekaman beranggapan bahwa aliran musik tersebut tidak dapat dinikmati masyarakat, tidak mempunyai mutu dan tidak mengikuti pasar musik yang ada sekarang. Banyak musik yang beraliran *Underground* lebih memilih jalur *indie* karena musik yang mereka bawakan mempunyai pasar tersendiri dan mempunyai idealisme yang berbeda dengan jenis musik yang lain.

Kesuksesan musik *Indie* tersebut tidak hanya ditunjang oleh jam terbang mereka dalam *live perform* tetapi juga didukung oleh publikasi media yang memberikan informasi kepada para penikmat musik *Indie*. Masih sedikitnya media yang mempublikasikan mengenai musik *Indie* inilah yang menjadi inti permasalahan dari perancangan ini.

Indiependent lahir sebagai solusi dari dinamika yang terjadi pada pembahasan sebelumnya, dengan berbasiskan media massa online *Indiependent* memulai dengan membangun pasar dan memperluas jaringan dengan memberikan informasi dan berita khusus seputar musik. Dengan visi dan misi dari *indiependent* menjadi medium utama kebutuhan pasar industri musik *indie* di Pulau Jawa, basis media *online* dipilih sebagai

medium utama dengan alasan mengikuti perkembangan jaman yang terus berlangsung.

Indonesia merupakan negara yang memiliki potensi dalam industri musik, terbukti nama besar seperti *Rolling Stone Magazine*, *Whiteboardjournal*, *PopHariIni*, *Deathrockstar*, *Wastedrockers*, Jalur Musik, berhasil mejadi media publikasi yang dicari oleh para penggemar musik *Indie* di Indonesia. Sayangnya pada awal tahun 2018 lalu *Rolling Stone* Indonesia telah resmi ditutup, digitalisasi itu sendiri juga menjadi salah satu sebab tutupnya *Rolling Stone* di Indonesia. Selanjutnya dengan adanya pasar yang tercipta melalui media, *Indiependent* akan menjual serta mendistribusikan berbagai rilisan fisik dan *merchandise* dari musisi kepada para pembacanya. Dengan sistem dan mekanisme tersebut, musisi diharapkan akan kembali kepada kejayaannya sebagaimana seorang seniman yang bebas berkarya dengan jujur dan sepenuh hati dengan dukungan oleh peran *Indiependent* untuk mengabarkan kepada dunia tentang hasil karya mereka serta memfasilitasi pendistribusian dan penjualan produk-produk fisik mereka sekaligus menghidupkan kembali industri musik mengingat visi *Indiependent* untuk menjadi medium utama dari kebutuhan pasar industri musik indie di Pulau Jawa.

Lalu kemudian dari Jalur Musik, sebuah media publikasi musik di Indonesia. Digital marketing Jalur Musik, Hardi Novian mengatakan, Jalur Musik membantu para musisi nasional dan internasional untuk dapat mempromosikan karya mereka melalui rilisan pers yang mereka kirimkan melalui surel resmi Jalur Musik. Dalam konten promosi tersebut jalur musik mengulas beberapa rilisan lagu maupun album terbaru mereka yang nantinya akan dijadikan sebagai artikel di *website* resmi Jalur Musik. "Pada awal 2020 ini kami bertransformasi menjadi sebuah *media publisheryang* mempunyai 3 layanan jasa publikasi meliputi jasa publikasi rilisan dalam bentuk artikel, *event*, serta *store*. Dalam layanan publikasi *event* kami dapat membantu para musisi, *event organizer*, serta para penggiat musik untuk mempromosikan *event* atau acara-acara musik yang akan mereka

selenggarakan, di mana nantinya akan kami salurkan ke beberapa platform yang kami gunakan seperti *website*, Instagram, Facebook, Twitter, dan juga YouTube milik kami," ujar Novian.

Dari data wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa media untuk publikasi musik indie yang efektif adalah melalui *website* dan media sosial. Oleh sebab itu diperlukan adanya sebuah media publikasi yaitu *website* yang dapat menyalurkan apresiasi dari para pemusik indie tersebut, baik untuk memudahkan dan meningkatkan kualitas pergerakan dari para pemusiknya. Media cyber merupakan sebuah media universal yang dapat dimanfaatkan karena mudahnya mengakses informasi dari media tersebut, dan para konsumen dapat dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi yang mereka inginkan.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat ditarik dari permasalahan diatas adalah bagaimana merancang *website Independent* sebagai media promosi dan publikasi mengenai perkembangan musik indie di Pulau Jawa dengan menggunakan visual desain *website* yang informatif dan efektif dalam promosi mengenai penjualan *merchandise Independent* dan para musisi musik indie di Pulau Jawa?

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam tugas akhir ini terfokus dan tidak terlalu meluas, maka diperlukan batasan-batasan mengenai permasalahan, yaitu sebagai berikut :

1. Perancangan ini berfokus pada perancangan desain *website* sebagai kegiatan publikasi dan promosi hingga dapat memudahkan konsumen dan korporat *website Independent* dalam menemukan informasi mengulas seputar musik Indie di Pulau Jawa dan juga produk yang ditawarkan oleh para musisi Indie dan *Independent*.
2. Kegiatan yang dicakup berupa ulasan dan perkembangan mengenai musik indie di Pulau Jawa.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan website ini adalah merancang website Independent yang dapat secara efektif menginformasikan kepada khalayak tentang perkembangan musik indie di Pulau Jawa serta menjelaskan visi dan misi dari Independent dan kemudian sebagai alat promosi produk *merchandise* dari Independent.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat

Manfaat dari hasil perancangan ini antara lain adalah:

a. Bagi Penikmat Musik Indie

Dapat memberikan informasi yang lebih lengkap kepada *Target audience* tentang keunggulan produk tersebut, dan mempermudah untuk memenuhi apa yang diinginkan dan dibutuhkan *target audience* terhadap produk tersebut.

b. Bagi Perusahaan

Meningkatkan kegiatan promosi dan publikasi, juga meningkatkan *brand image*.

c. Bagi Keilmuan Desain Komunikasi Visual

Tentunya untuk menambah pengetahuan tentang proses perancangan promosi dan publikasi digital/jaringan suatu *brand*. Dan memberi sumbangsih berupa pengetahuan bagi civitas academia. Serta menambah referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang berminat pada perancangan serupa.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Kualitatif

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data terkait kegiatan musik indie dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terhadap narasumber untuk mendapatkan informasi terkait dengan apa dan

bagaimana sistem yang perusahaan tawarkan selama ini sebagai bahan perancangan.

b. Data Sekunder

Berupa data verbal yang didapat dari literatur buku yang berkaitan dengan pembahasan publikasi dan website sehingga dapat di aplikasikan terhadap perancangan ini dengan baik.

c. Dokumentasi

Pengambilan foto/ video beberapa jenis kegiatan musik, proses saat pelaksanaan kegiatan musik indie yang tercakup dan promosi visual lainnya sebagai media pendukung untuk pembuatan website.

G. Metode Analisis Data

1. Analisis permasalahan menggunakan metode SWOT untuk menentukan kekuatan dan kekurangan produk.

a. *Strenght* (kekuatan) – Memiliki karakter yang kuat dan jelas dari media yang lainnya.

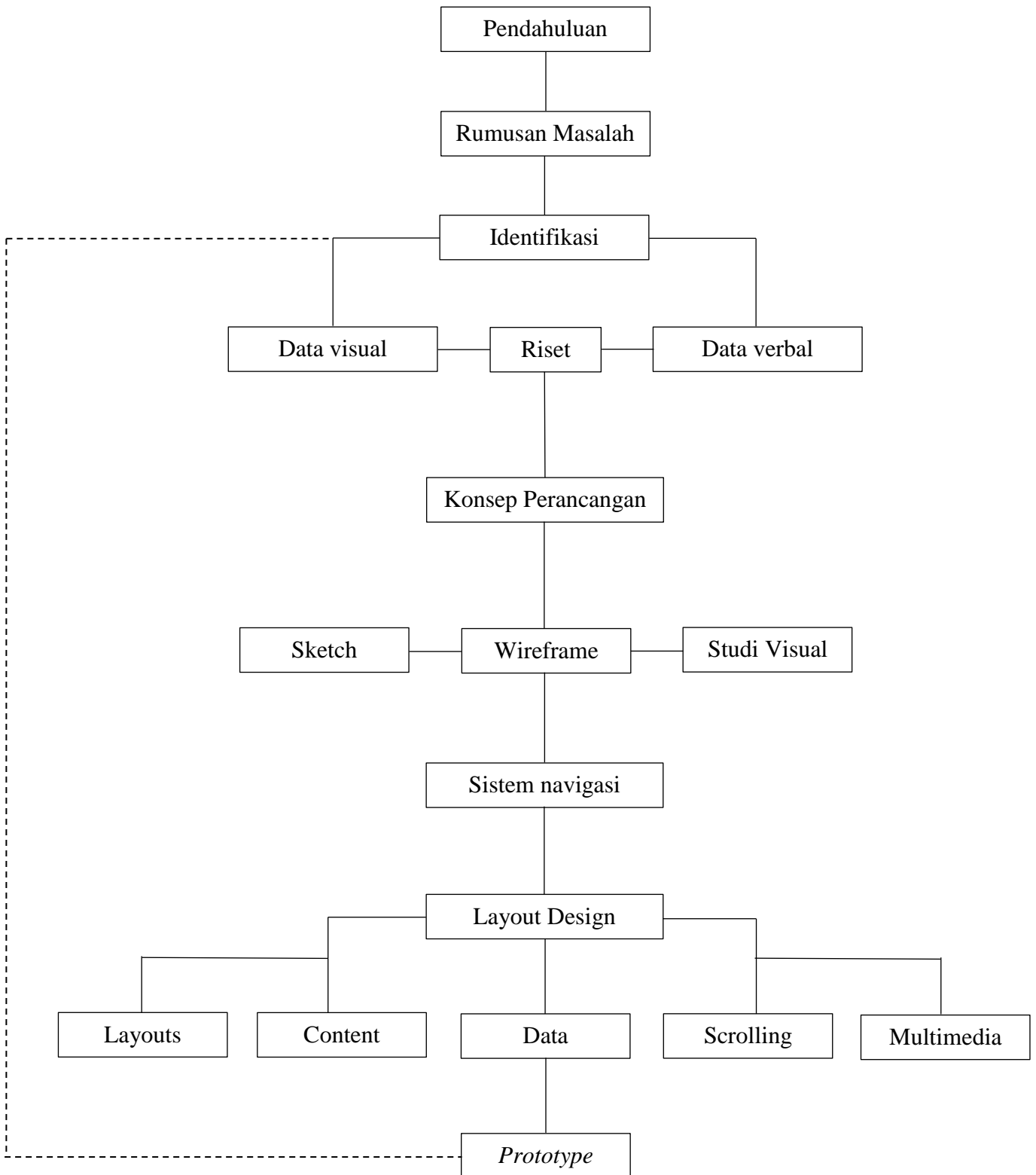
b. *Weakness* (kelemahan) – Banyaknya media lain yang sudah *establish* dan lebih dikenal oleh khalayak umum.

c. *Opportunities* (kesempatan) – Masih sedikitnya media yang mempublikasikan mengenai musik indie di Indonesia dan kebanyakan media lain sudah tutup.

d. *Threat* (ancaman) - Semakin banyaknya muncul media yang sejenis.

Dengan pemilihan metode perancangan tersebut diharapkan mampu menghasilkan karya yang sesuai dengan target pasar dan *target audience* yang dituju dan tidak keluar dari pokok permasalahan yang ada.

H. Skema Perancangan



Gambar 1.1: Skematika Perancangan
(Sumber: Robby Fachri Maulana 2020)