

**PROSES PERANCANGAN DESAIN WEBSITE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI SANGGAR TARI ERSY YOGYAKARTA**

KARYA KREATIF



Oleh :

OKTANNASIHATI

NIM 2015/AD/4085

**PROGRAM STUDI ADVERTISING
AKADEMI KOMUNIKASI INDONESIA
YOGYAKARTA 2018**

HALAMAN MOTTO

MOTTO :

"Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik." (Evelyn Underhill)

Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada niat untuk menyelesaikannya.

Selagi kita mau berusaha dan berdoa, Allah SWT pasti akan memberikan jalan terbaik.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua.
2. Keluarga besar.
3. Kerabat
4. Teman-teman Advertising
5. Seluruh pihak yang telah membantu dalam bidang apapun.

. KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena atas ridho dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya kreatif ini. Maksud dan tujuan dari penulisan karya kreatif ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan D3 Periklanan STIKOM Yogyakarta yang sudah ditempuh. Selain itu penulis juga dapat mencoba menerapkan dan membandingkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dibangku kuliah dengan kenyataan yang ada di lingkungan kerja.

Menyadari penulisan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Sumantri Raharjo, M. Si. Selaku Pimpinan STIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Rike Tias Permanis Sari, M.A. Ketua Program Studi D3 Advertising.
3. Ibu Karina Rima Melati, M. Hum selaku Dosen Pembimbing.
4. Kedua Orang Tua tersayang yang telah mendidik, memberi motivasi dan doa.
5. Teman-teman Advertising dan yang lainnya tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan karya kreatif ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya dan membalas segala amal budi serta kebaikan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penulisan laporan ini dan semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

DAFTAR ISI

HALAMAN MOTTO	2
HALAMAN PERSEMBAHAN	3
KATA PENGANTAR.....	4
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR GAMBAR.....	7
DAFTAR TABEL	9
ABSTRACT	10
ABSTRAK	10
BAB I PENDAHULUAN.....	10
A. Latar Belakang Masalah	10
B. Rumusan Masalah.....	14
C. Tujuan dan Manfaat Karya Kreatif.....	14
D. Waktu Dan Tempat Karya Kreatif.....	15
E. Personalia Dan Desain Pengerjaan Karya Kreatif	16
E.1 Pra Produksi.....	16
E.2 Produksi	16
E.3 Paska Produksi.....	17
BAB II KERANGKA KONSEP	18
A. Penegasan Judul.....	18
B. Konsep-Konsep yang digunakan	18
B.1 Seni Tari	18
B.2 Tari Rakyat	19
B.3 Tari Klasik	19
B.4 Tari Kreasi Baru	20
B.5 Analisis SWOT.....	20
B.6 Strategi Pemasaran	22
B.7 Elemen Desain	24
B.8 Media dan Spesifikasinya.....	31
B.9 Thumbnails dan Dummy	31
B.10 Prinsip-Prinsip Layout.....	31
B.11 Elemen Invisible dalam Layout.....	32
B.12 Tahapan dalam Layout	32
B.13 Desain Website	33
BAB III DESKRIPSI OBYEK/PERUSAHAAN PEMILIK SANGGAR TARI ERSA	42
A. Sejarah, Visi, Misi dan Tujuan	42
A.1 Sejarah Sanggar Tari Ersas	42
A.2 Visi	43
A.3 Misi.....	43
A.4 Tujuan.....	43
A.5 Logo.....	44
B. Struktur Organisasi dan Pemberian Tugas	44
C. Obyek Karya Kreatif.....	46

BAB IV KEGIATAN KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN	47
A. Pelaksanaan Pra Produksi sampai dengan Produksi	47
A.1 Analisis SWOT	47
A.2 Brief	49
A.3 Konsep dan Ide	50
A.4 Logo Type	52
A.5 Perancangan Desain Website	54
A.6 Karya Desain Website	54
A.7 Pameran	54
B. Pembahasan	55
B.1 Redesign Logo	55
B.2 Desain Layout	56
B.3 Desain website interface	63
B.4 Export Gambar Menjadi PNG	69
B.5 Implementasi Menjadi Website	70
BAB V PENUTUP	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89
B.1 Sanggar Tari Ersa	89
B.2 Institusi/STIKOM Yogyakarta	89
Daftar Pustaka	90
A. Referensi Buku	90
B. Referensi Internet	91
Lampiran	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Warna RGB	28
Gambar 2 Huruf Oldstyle	29
Gambar 3 Huruf modern	29
Gambar 4 Huruf Slab Serif	30
Gambar 5 Huruf Sans Serif	30
Gambar 6 Tampilan XXAMP	36
Gambar 7 Tampilan MySQL	37
Gambar 8 Tampilan Apache	37
Gambar 9 Tampilan Google Chrome	38
Gambar 10 Tampilan Log Masuk WordPress	39
Gambar 11 Logo lama Sanggar Tari Ersa	44
Gambar 12 Tampilan Logo Lama Sanggar Tari Ersa	53
Gambar 13 Logo baru Sanggar Tari Ersa	53
Gambar 14 Grid System pembuatan logo baru Sanggar Tari Ersa	54
Gambar 15 Desain Pamflet Pameran	55
Gambar 16 Logo baru Sanggar Tari Ersa berwarna dan satu warna (hitam)	55
Gambar 17 Mock Up logo baru Sanggar Tari Ersa	56
Gambar 18 Layout halaman Beranda	57
Gambar 19 Layout halaman profil	58
Gambar 20 Layout halaman prestasi	59
Gambar 21 Layout halaman galeri	60
Gambar 22 Layout halaman pengurus	61
Gambar 23 Layout halaman kontak	62
Gambar 24 Desain website halaman beranda	63
Gambar 25 Desain website halaman profil	64
Gambar 26 Desain website halaman prestasi	65
Gambar 27 Desain website halaman galeri	66
Gambar 28 Desain website halaman pengurus	67
Gambar 29 Desain website halaman kontak	68
Gambar 30 Proses export desain menjadi PNG	69
Gambar 31 Proses Instal Aplikasi XAMPP 1	70
Gambar 32 Proses Instal Aplikasi XAMPP 2	70
Gambar 33 Proses Instal Aplikasi XAMPP 3	71
Gambar 34 Proses Instal Aplikasi XAMPP 4	71
Gambar 35 Proses Instal Aplikasi XAMPP 5	72
Gambar 36 Tampilan halaman Wordpress.com	72
Gambar 37 Tampilan halaman download Wordpress	73
Gambar 38 Tampilan folder XAMPP	73
Gambar 39 Tampilan XAMPP	74
Gambar 40 Tampilan XAMPP Apache dan MySQL aktif	74
Gambar 41 Tampilan halaman utama XAMPP pada browser	75
Gambar 42 Tampilan form Database	75
Gambar 43 Tampilan folder XAMPP/hotdocs	76
Gambar 44 Tampilan Wordpress 1	76

Gambar 45 Tampilan Wordpress 2	77
Gambar 46 Tampilan form Wordpress 3	77
Gambar 47 Tampilan Wordpress 4	78
Gambar 48 Tampilan platform Wordpress	78
Gambar 49 Tampilan Wordpress 5	79
Gambar 50 Tampilan Login Wordpress.....	79
Gambar 51 Tampilan Dashboard Wordpress	80
Gambar 52 Tampilan Dashboard dengan bantuan CMS Wordpress	80
Gambar 53 Tampilan Plugin Elementor	81
Gambar 54 Tampilan halaman utama nusantarahost.com	81
Gambar 55 Tampilan opsi Registrasi Domain	82
Gambar 56 Tampilan form domain di nusantarahost.com.....	82
Gambar 57 Tampilan Daftar Domain di nusantarahost.com	82
Gambar 58 Tampilan Tinjau dan Checkout di nusantarahost.com.....	83
Gambar 59 Tampilan halaman Checkout di nusantarahost.com.....	83
Gambar 60 Tampilan invoice nusantarahost.com.....	84
Gambar 61 Tampilan Domain Manager	85
Gambar 62 Tampilan managing domain.....	85
Gambar 63 Tampilan cPanel hosting	86
Gambar 64 Tampilan form penggabungan domain dengan hosting	86
Gambar 65 Tampilan domain berhasil ditambahkan	87

. **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Tabel Kegiatan Penelitian	15
Tabel 2. Tabel Kemampuan Respon Warna	26
Tabel 3. Matrix Analisis SWOT	48

ABSTRACT

The existence of dance art is strongly supported by the community, art practitioners, and local governments. Especially Erska Kauman Bantul Dance Studio as a motivator of the community in preserving, securing and managing traditional arts to realize the identity of society by basing on local cultural wisdom.

The obstacle that is owned by Erska Dance Studio is the lack of advertising information in advertising the complaints. Therefore, the author will create a website design, making it easier for Erska Dance Studio to manage its advertising and aim to attract the interest of the community in preserving the arts and local culture with archives posted on the website.

ABSTRAK

Keberadaan seni tari sangat didukung oleh masyarakat, pelaku seni, dan pemerintah daerah. Khususnya Sanggar Tari Erska Kauman Bantul sebagai pendorong motivasi masyarakat dalam melestarikan, mengamankan dan mengelola kesenian tradisi untuk mewujudkan jati diri masyarakat dengan mendasarkan pada kearifan budaya lokal.

Kendala yang dimiliki oleh Sanggar Tari Erska adalah kurangnya informasi periklanan dalam mengiklankan sanggarnya. Oleh sebab itu, penulis akan membuat desain website, sehingga memudahkan Sanggar Tari Erska untuk mengelola periklannya dan bertujuan sebagai penarik daya minat masyarakat dalam melestarikan kesenian dan kebudayaan lokal dengan arsip yang dimuat dalam website.

Keyword : *Budaya, tari, sanggar tari, Erska, periklanan, desain, website*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Beraneka ragam itulah Indonesia. Terdapat banyak sekali keragaman budaya, agama, bahasa daerah, ras, suku bangsa, kepercayaan dan masih banyak lainnya. Meskipun penuh dengan keragaman budaya, Indonesia tetap satu sesuai dengan sembojannya yaitu “Bhinneka tunggal Ika” yang artinya meskipun berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Kebudayaan Indonesia tersebar pada 33 Provinsi yang ada di Indonesia dengan berbagai ciri khas, karakteristik dan nilai-nilai kedaerahan

yang sesuai dengan hakekat masyarakatnya. Macam-macam kebudayaan tersebut diantaranya rumah adat, pakaian adat, upacara adat, seni musik, seni tari tradisional, seni rupa tradisional, senjata tradisional, suku bangsa, dan bahasa daerah.

Keragaman budaya di Indonesia pasti tidak lepas dari unsur kesenian. Seni sendiri mempunyai cakupan yang cukup luas yang tidak dapat dibatasi oleh suatu penjelasan yang harfiah. Namun secara garis besar seni merupakan ekspresi yang diciptakan manusia dan memiliki unsur keindahan dan estetika yang dapat dijadikan suatu karya dimana karya tersebut dapat dinikmati oleh kelima panca indera dan dapat mempengaruhi perasaan seseorang terhadap hal tersebut. Dalam Karya Kreatif ini penulis akan fokus pada salah satu kesenian daerah di Indonesia yaitu seni tari. Sejak zaman prasejarah, sejarah hingga zaman modern saat ini seni tari terus berkembang dari yang sangat sederhana, terkonsep secara estetis, sampai tidak beraturan atau bebas. Sejarahnya karya seni tari pada zaman prasejarah dibentuk sebagai ungkapan ekspresif. Rasa senang dan sedih diungkapkan dalam gerak dan hentakan kaki, tepuk tangan, jeritan, bahkan berguling-guling. Tidak hanya sebagai ungkapan perasaan tapi tari juga sebagai sarana hiburan dan persembahan. Unsur-unsur pendukung tari mengalami kemajuan seperti busana, perlengkapan tari atau properti, rias, dan musik juga lebih maju.

Seni tari tidak hanya sebagai ungkapan ekspresi senang dan sedih tapi berkembang sesuai dengan kebutuhan sosial sehingga mempunyai fungsi yang lebih penting dalam kehidupan masyarakat. Fungsi seni tari di Indonesia diantaranya sebagai sarana upacara adat dan religi, sebagai sarana pertunjukan, sebagai media pendidikan, dan sebagai sarana komunikasi. Misalnya Tari Srimpi yang merupakan tarian klasik dari Yogyakarta ditampilkan sebanyak empat orang penari wanita dengan komposisi mewakili empat angin dan juga empat unsur dunia meliputi *grama* (api), *angin* (udara), *toya* (air), dan juga *bumi* (tanah). Kata Srimpi berkaitan dengan makna mimpi dan saat menyaksikan penonton diharapkan terbawa alunan musik dan gerak lembut penari seolah-olah mereka masuk ke dalam dunia mimpi.

Awalnya tarian ini merupakan tarian yang bersifat mistis dan sakral yang hanya berkembang di Kraton Yogyakarta untuk acara upacara kenegaraan dan

upacara kenaikan tahta Sultan. Penari tari Srimpi juga dipilih oleh keluarga kerajaan dan memiliki nama peranannya masing-masing, seperti Buncit, Dhada, Gulu, dan juga Batak. Saat menarikan tarian ini komposisi penari akan membentuk segi empat. Bentuk ini melambangkan tiang pendopo. Menurut kepercayaan, Srimpi sebenarnya sama dengan tari Bedhaya Sanga atau tarian yang menggambarkan sebuah pertentangan antara dua hal yaitu antara nafsu dan akal, benar dan salah.

Perkembangan tari pada era modern saat ini mayoritas orang mengabaikan bahkan melupakan kebudayaan bangsa termasuk tarian tradisional. Kurangnya kesadaran masyarakat akan kecintaan kepada tari-tari tradisional membuat eksistensinya berkurang atau bahkan sudah jarang disaksikan lagi. Terlebih berkembang arus globalisasi yang kuat memengaruhi sebagian banyak generasi muda yang cenderung menyukai tarian-tarian modern dari luar seperti tarian K-Pop, Bridge dance, Hip-Hop, Pop dance yang mana lebih menonjolkan budaya dari negeri asalnya. Bahkan tidak sedikit kawula muda yang beramai-ramai membuat video tentang tarian tersebut dan diunggah di Youtube atau jejaring media sosial lainnya. Jika kita lihat dari sisi sejarah, tentu tarian tersebut sangat tidak sesuai dengan falsafah negara kita yaitu Pancasila, moralitas bangsa serta nilai-nilai kedaerahan Indonesia. Dengan adanya tarian modern ini apabila masyarakat Indonesia terutama kaum muda tidak dapat memfilternya terlebih dahulu maka lama-kelamaan tarian tradisional dan budaya bangsa akan semakin tertutupi bahkan bisa saja punah.

Sesuai dengan data Dinas Kebudayaan Bantul, yang disampaikan pada 25 Oktober 2017 saat diadakan sarasehan pelaku seni tari se-Kabupaten Bantul, menunjukkan bahwa terdapat pelaku seni tari yang masih banyak memperkenalkan dan melestarikan kesenian tari tradisional agar tetap hidup di masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa Dinas Kebudayaan Bantul sangat mensupport kesenian budaya khususnya tari yang ada di Bantul. Adapun beberapa cara untuk melestarikan budaya seni tari tradisional seperti mendirikan sanggar seni tari tradisional, mengikuti latihan di sanggar tari tradisional, membuat atau mengikuti organisasi pecinta seni tari tradisional, hingga menonton pertunjukan seni tradisional.

Salah satu sarana untuk memperkenalkan dan melestarikan kesenian tari yaitu dengan adanya sanggar tari. Di sini kemudian penulis mengambil Sanggar Tari Ersa (kemudian disebut STE) sebagai objek Karya Kreatif yang beralamatkan di Kauman RT 02, Pleret, Bantul. Sanggar ini didirikan dan dikelola oleh saudari Dian Kurniasih S. Sn yang juga penari lulusan Institut Seni Indonesia. Ia memiliki anggota kurang lebih 10 pengajar lulusan ISI Jurusan Tari, UNY dan lainnya. Saat ini STE diikuti 30 siswa aktif yang fokus pengajaran pada kategori usia sekolah seperti TK, SD, SMP, dan SMA).

Seiring dengan berkembangnya teknologi terutama dalam penggunaan internet di masyarakat tentunya bukan hal yang asing lagi. Hampir seluruh aspek di dunia modern seperti pekerjaan, pendidikan, perekonomian menggunakan jasa internet. Sehingga pembuatan website di dunia maya semakin marak. Website tentunya tidak asing lagi bagi masyarakat, karena hampir semua orang dewasa saat ini pernah mengakses web. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan dari beberapa halaman situs yang menampilkan informasi teks, gambar, gif, animasi, video, audio dan gabungan dari semuanya yang terangkum dalam sebuah domain atau sub domain di domain-domain tersebut berada didalam World Wide Web (WWW).

Sejak berdirinya pada Tanggal 16 Juni 2010 persoalan yang ada pada Sanggar Tari Ersa yaitu publikasi dan media promosi agar masyarakat mengikuti sanggar termasuk sebagai usaha memperkenalkan dan melestarikan seni tari tradisional. Media promosi STE dapat berupa usaha untuk memperkenalkan dan meningkatkan minat masyarakat terhadap seni tari tradisional terutama pada anak-anak dan remaja untuk promosi dapat berupa pembuatan brosur, media massa seperti radio, majalah, koran, dan media sosial. Mengingat pada era saat ini banyak masyarakat yang menggunakan *gadget* dan internet, maka penulis menyimpulkan media promosi yang tepat sasaran dan menjadi pusat *company profile* dari organisasi yaitu website. Hal tersebut mendorong penulis untuk membuat desain website untuk mempromosikan Sanggar Tari Ersa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dapat diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu bagaimana perancangan desain website sebagai media promosi di Sanggar Tari Ersas ?

Dari rumusan masalah tersebut dapat dijelaskan lebih rinci yaitu :

1. Bagaimana menentukan atau merencanakan konsep yang dihipunkan dari STE?

Konten yang direncanakan berupa profil, struktur organisasi, jadwal kegiatan, galeri, prestasi dan informasi kontak..

2. Bagaimana membuat desain website?

Menentukan layout atau tampilan pokok desain website.

3. Bagaimana proses produksi atau eksekusi desain pada media website?

Rancangan menggunakan *html*, *CSS*, dan *database MySQL* sebagai pembangun website.

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang diharapkan dan penelitian dapat terarahkan, maka permasalahan dalam penelitian ini memilih batasan masalah sebagai berikut :

1. Website ini berlaku sebagai media promosi STE, seperti profil, struktur organisasi, jenis materi, jadwal, anggota, galeri dan berita.
2. Rancangan menggunakan *html*, *CSS*, dan *database MySQL* sebagai pembangun sistem website, serta *CorelDraw* dan *PhotoShop* sebagai aplikasi pembuatan program desainnya.
3. Penghimpunan data didapatkan dari Sanggar Tari Ersas.

C. Tujuan dan Manfaat Karya Kreatif

Tujuan Karya Kreatif adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan suatu desain website sebagai media promosi di Sanggar Tari Ersas.
2. Mempraktikan ilmu perancangan atau desain yang telah penulis dapatkan selama berkuliah.
3. Meningkatkan pengalaman dan kompetensi penulis

- Syarat kelulusan D3 Periklanan yang sudah ditempuh, khususnya desain dan promosi.

Adapun manfaat Karya Kreatif untuk masyarakat umum khususnya yang berminat dalam seni tari dan pelatihan tari adalah sebagai :

- Membantu memperkenalkan kesenian tari tradisional.
- Memperkenalkan Sanggar Tari Ersas melalui website tersebut.
- Memudahkan masyarakat mengetahui informasi yang ada di Sanggar Tari Ersas.

Manfaat Karya Kreatif untuk Sanggar Tari Ersas meliputi pemilik, pengurus, guru, dan siswa adalah sebagai :

- Sarana promosi.
- Mengarsipkan data sanggar, seperti dokumentasi/galeri, berita, dan lain-lain.

D. Waktu Dan Tempat Karya Kreatif

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan rencana kegiatan. Ini berfungsi agar semua kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu.

Tabel 1. Tabel Kegiatan Penelitian

No	KEGIATAN	MAR				APR				MEI			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pengumpulan Data	■											
2	Penulisan Laporan		■	■	■	■	■	■	■	■	■		
3	Analisis Kebutuhan		■	■									
4	Pembuatan Desain Website					■	■	■	■	■	■		
5	Uji Coba (Testing) dan Pameran											■	■
6	Revisi Naskah dan Desain										■	■	
7	Penulisan Akhir Laporan											■	■

E. Personalia Dan Desain Pengerjaan Karya Kreatif

Proses pengerjaan Karya Kreatif ini melalui beberapa tahap, dari pra produksi, produksi dan paska produksi.

E.1 Pra Produksi

1. Pembuatan proposal pengerjaan Karya Kreatif di Sanggar Tari Ersa.
2. Pengajuan surat permohonan ijin kepada Sanggar Tari Ersa.
3. Pengumpulan data dengan wawancara dan observasi.

E.2 Produksi

1. Dari data yang didapat melalui penelitian di Sanggar Tari Ersa penulis membuat layout desain halaman website misalnya halaman utama, halaman konten, dan semua informasi yang didapatkan dari Sanggar Tari Ersa. Penulis membuat rancangan layout desain dengan menggunakan software *CorelDraw X7* dengan grid seperti letak logo, banner, link, icon, gambar, dan keterangan konten yang akan dimuat dalam website.
2. Pengumpulan data dari pengelola Sanggar Tari Ersa yang berupa foto.
3. *Re-branding* dengan membuat logo agar sesuai dengan kesesuaian desain website Sanggar Tari Ersa.
4. Pembuatan layout website untuk sebagai pedoman pembuatan (*user interface website*).
5. Tahap editing foto dan ikon menjadi *User Interface Website* menggunakan aplikasi *CorelDraw X8*.
6. Proses pembuatan *user interface website* menggunakan aplikasi *CMS Wordpress* dengan bantuan *Plugin Elementor* dalam proses ini penulis melakukan pembuatan secara *offline* dengan aplikasi *web server Apache* dan penyimpanan database *MySQL*, kedua aplikasi ini termuat dalam satu aplikasi *XAMPP*.
7. Proses upload sehingga menjadi *website online* yang bisa di akses seluruh dunia.

E.3 Paska Produksi

1. Tahap testing atau uji coba website secara *offline*.
2. Pembelian *website hosting* dan *domain*.
3. Tahap *upload* website *online* ke penyedia *hosting*.
4. Tahap *testing* atau uji coba website secara *online*.
5. Membuat laporan.
6. Tahap Pameran.
7. Ujian

. **BAB II** **KERANGKA KONSEP**

A. Penegasan Judul

Untuk memberi gambaran yang jelas dan untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami laporan karya kratif yang berjudul “PROSES PERANCANGAN DESAIN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI SANGGAR TARI “ERSA” YOGYAKARTA”, penulis perlu memberi penegasan dari pengertian istilah judul tersebut, sebagai berikut :

1. Proses merupakan suatu langkah kegiatan yang ditempuh secara bertahap dari awal hingga akhir.
2. Perancangan desain website adalah pembuatan grafik yang nantinya akan ditampilkan di halaman website dengan layout yang dirancang sesuai kebutuhan seperti *header*, *content*, *footer*, keterangan atau deskripsi, pembatas area, *button*, dan lainnya.
3. Media promosi adalah suatu alat untuk memperkenalkan produk/jasa/perusahaan agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.
4. Sanggar Tari Ersas merupakan salah satu tempat atau sarana yang digunakan oleh sekumpulan orang untuk melakukan kegiatan menari yang fokus pada seni tari tradisional.

B. Konsep-Konsep yang digunakan

Berikut adalah konsep-konsep yang digunakan dalam perancangan Karya Kreatif, yaitu :

B.1 Seni Tari

Tari adalah gerak tubuh secara berirama yang dilakukan di tempat dan waktu tertentu untuk keperluan pergaulan, mengungkapkan perasaan, maksud, dan pikiran. Bunyi-bunyian yang disebut musik pengiring tari mengatur gerakan penari dan memperkuat maksud yang ingin disampaikan. Gerakan tari berbeda dari gerakan sehari-hari seperti berlari, berjalan, atau bersenam. Menurut jenisnya, tari digolongkan menjadi tari rakyat, tari klasik, dan tari kreasi baru (Aminudin, 2009).

Pada dasarnya tiga jenis tari tersebut merupakan jenis tari tradisional berdasarkan koreografinya. Tari tradisional adalah suatu tarian yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah tertentu yang dianut secara turun menurun oleh masyarakatnya. Berikut pengertian tiga jenis tari tradisional oleh (Yueornro, 2015):

B.2 Tari Rakyat

Tari rakyat adalah jenis tari tradisional yang lahir dari kebudayaan masyarakat lokal, hidup dan berkembang sejak zaman primitif, dan diturunkan secara turun temurun sampai sekarang. Tari rakyat atau juga dikenal dengan sebutan tari folkklasik umumnya memiliki beberapa ciri khas antara lain kental dengan nuansa sosial, merujuk pada adat dan kebiasaan masyarakat, serta memiliki gerak, rias, dan kostum yang sederhana.

Beberapa contoh tari tradisional yang masuk dalam kategori tari rakyat antara lain tari Lengger, Tayub, Orek-Orek, tari Piring, Joget, Kubrasiwa, Buncis, Ndulalak, Sintren, Angguk, dan tari Rodat. Perlu diketahui bahwa tari rakyat umumnya juga sarat dengan nilai magis.

B.3 Tari Klasik

Pengertian tari klasik adalah tari tradisional yang lahir di lingkungan keraton, hidup dan berkembang sejak zaman feodal, dan diturunkan secara turun temurun di kalangan bangsawan. Tari klasik umumnya memiliki beberapa ciri khas antara lain berpedoman pada pakem tertentu (ada standarisasi), memiliki nilai estetis yang tinggi dan makna yang dalam, serta disajikan dalam penampilan yang serba mewah mulai dari gerak, riasan, hingga kostum yang dikenakan.

Beberapa contoh tari tradisional yang masuk dalam kategori tari klasik antara lain tari Bedaya, Srimpi, Lawung Ageng, Lawung Alit, Gathotkaca Gandrung, Bondabaya, Bandayuda, Palguna-palgunadi, Retna Tinanding, dan tari Srikandi Bisma.

B.4 Tari Kreasi Baru

Pengertian tari kreasi baru adalah tari klasik yang diaransemen dan dikembangkan sesuai perkembangan zaman, namun tetap mempertahankan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Tari kreasi baru umumnya diciptakan oleh para pakar tari. Beberapa tari kreasi dapat kita lihat pada karya-karya Bagong Kusudiarjo dan Sauti. Contoh tari kreasi baru misalnya Tari Kupu-Kupu, Tari Merak, Tari Roro Ngigel, Tari Ongkek Manis, Tari Manipuri, dan Tari Roro Wilis.

Tarian adalah ekspresi jiwa dalam bentuk gerak yang biasanya dipadu dengan alunan musik. Tarian terkait pula dengan momen, dapat melukiskan tentang suatu peristiwa perang, suasana duka, penghormatan pada raja, atau pengejawantahan sebuah norma, misalnya seperti pengabdian seorang perempuan dalam budaya Jawa.

Perkembangan tari di Indonesia berhubungan erat dengan perkembangan masyarakat. James R. Brandon (1967) membagi perkembangan pertunjukan di Asia Tenggara dapat dibagi menjadi 4 periode yaitu:

1. Periode pra-sejarah, sekitar 2500 SM-100 M.
2. Periode masuknya kebudayaan India, 100-1000 M
3. Periode masuknya pengaruh Islam, 1300-1750 M.
4. Periode masuknya Negara barat, 1750-akhir perang dunia kedua.

Perkembangan masyarakat dan keseniannya tidak merupakan perkembangan yang terputus satu sama lain, melainkan saling berkesinambungan dan tidak terputus.

B.5 Analisis SWOT

SWOT adalah sebuah singkatan dari Strengths (S), Weakness (W), Opportunities (O), dan Threats (T). Analisis SWOT sendiri memiliki tujuan untuk memisahkan masalah pokok dan memudahkan pendekatan strategis dalam suatu bisnis atau organisasi. (Suryatama, 2014)

B.5.1 Strengths

Strengths atau kekuatan adalah situasi atau kondisi yang merupakan kekuatan dari organisasi atau program pada saat ini. Strength merupakan faktor internal yang mendukung perusahaan dalam mencapai tujuannya. Faktor pendukung dapat berupa sumber daya, keahlian, atau kelebihan lain yang mungkin diperoleh berkat sumber keuangan, citra, keunggulan di pasar, serta hubungan baik antara *buyer* dengan *supplier*.

B.5.2 Weakness

Weakness atau kelemahan adalah kegiatan-kegiatan organisasi yang tidak berjalan dengan baik atau sumber daya yang dibutuhkan oleh organisasi tapi tidak dimiliki oleh organisasi. Kelemahan itu terkadang lebih mudah dilihat daripada sebuah kekuatan, namun ada beberapa hal yang menjadikan kelemahan itu tidak diberikan solusi yang tepat dikarenakan tidak dimaksimalkan kekuatan yang sudah ada. Weakness merupakan faktor internal yang menghambat perusahaan dalam mencapai tujuannya. Faktor penghambat dapat berupa fasilitas yang tidak lengkap, kurangnya sumber keuangan, kemampuan mengelola, keahlian pemasaran, dan citra perusahaan.

B.5.3 Opportunity

Opportunity atau kesempatan faktor positif yang muncul dari lingkungan dan memberikan kesempatan bagi organisasi atau program kita untuk memanfaatkannya. Opportunity tidak hanya berupa kebijakan atau peluang dalam hal mendapatkan modal berupa uang, akan tetapi bisa juga berupa respons masyarakat atau isu yang sedang diangkat. Opportunity merupakan faktor eksternal yang mendukung perusahaan dalam mencapai tujuannya. Faktor eksternal yang mendukung dalam pencapaian tujuan dapat berupa perubahan kebijakan, perubahan persaingan, perubahan teknologi, dan perkembangan hubungan *supplier* dan *buyer*.

B.5.4 Threat

Threat atau ancaman adalah faktor negatif dari lingkungan yang memberikan hambatan bagi berkembangnya atau berjalannya sebuah organisasi dan program. Ancaman ini adalah hal yang terkadang selalu terlewat dikarenakan banyak yang ingin mencoba untuk kontroversi atau melawan arus. Namun, pada kenyataannya organisasi tersebut lebih banyak layu sebelum berkembang. Threat merupakan faktor eksternal yang menghambat perusahaan dalam mencapai tujuannya. Faktor eksternal yang menghambat perusahaan dapat berupa masuknya pesaing baru, pertumbuhan pasar yang lambat, meningkatnya *bargaining power* daripada *supplier* dan *buyer* utama, perubahan teknologi serta kebijakan baru.

B.6 Strategi Pemasaran

Strategi pemasaran adalah suatu pola fundamental, dimana adanya suatu perencanaan pemasaran, pengarahannya sumber daya, serta interaksi dengan pasar, pesaing, konsumen dan lain sebagainya. (Morissan, 2010)

B.6.1 Segmentasi Pasar

Segmentasi pasar adalah suatu konsep yang sangat penting dalam pemasaran. Eric Berkowitz dan rekan mendefinisikan segmentasi pasar sebagai “*dividing up a market into distinct groups that (1) have common needs and (2) will respond similarly to a market action*” (membagi suatu pasar ke dalam kelompok-kelompok yang jelas yang (1) memiliki kebutuhan yang sama dan (2) memberikan respons yang sama terhadap suatu tindakan pemasaran. Dengan demikian, segmentasi pasar adalah suatu kegiatan untuk membagi-bagi atau mekelompokkan konsumen ke dalam kotak-kotak yang lebih homogen.

Segmentasi diperlukan agar perusahaan dapat melayani konsumennya secara lebih baik, melakukan komunikasi yang lebih persuasif dan yang terpenting adalah memuaskan kebutuhan dan keinginan konsumen yang dituju. Berikut beberapa segmentasi yang terdiri atas segmentasi demografis, geografis, psikografis.

a. Segmentasi Demografis

Segmentasi berdasarkan demografi pada dasarnya adalah segmentasi yang didasarkan pada peta kependudukan, misalnya : usia, jenis kelamin, besarnya anggota keluarga, pendidikan tertinggi yang dicapai, jenis pekerjaan, tingkat penghasilan, agama, suku, dan sebagainya.

b. Segmentasi Geografis

Segmentasi ini membagi-bagi khalayak audiensi berdasarkan jangkauan geografis. Pasar dibagi-bagi ke dalam beberapa unit geografis yang berbeda yang mencakup suatu wilayah negara, provinsi, kabupaten, kota hingga ke lingkungan perumahan.

c. Segmentasi Psikografis

Segmentasi psikografis adalah segmentasi berdasarkan gaya hidup dan kepribadian manusia. Gaya hidup memengaruhi perilaku seseorang, dan akhirnya menentukan pilihan-pilihan konsumsi seseorang. Misalnya, seorang wanita karir dan seorang ibu rumah tangga tentu saja memiliki gaya hidup yang berbeda yang pada akhirnya memengaruhi bagaimana mereka membelanjakan uang mereka.

B.6.2 Target Pasar

Target pasar adalah memilih satu atau beberapa segmen konsumen yang akan menjadi fokus kegiatan-kegiatan pemasaran dan promosi. Perusahaan harus menentukan tujuan dan sasaran berdasarkan target pasar yang sudah dipilih serta apa yang diharapkan untuk dicapai pada pasar tersebut. Pemilihan target pasar tempat perusahaan akan berkompetisi merupakan bagian penting dari strategi pemasaran dan memiliki implikasi langsung bagi kegiatan iklan dan promosi.

B.6.3 Positioning

Positioning adalah strategi komunikasi yang berhubungan dengan bagaimana khalayak menempatkan produk, merek atau perusahaan di dalam otaknya, di dalam alam khayalnya, sehingga khalayak memiliki penilaian tertentu. Dengan demikian, *positioning* harus dilakukan dengan perencanaan yang matang dan langkah yang tepat.

B.6.4 Perilaku

Bidang ilmu perilaku konsumen (*consumer behavior*) mempelajari bagaimana individu, kelompok dan organisasi memilih, membeli, memakai, serta memanfaatkan suatu produk dalam rangka memuaskan kebutuhan dan hasrat mereka.

B.7 Elemen Desain

Elemen atau unsur merupakan bagian dari suatu karya desain. Elemen-elemen tersebut saling berhubungan satu sama lain. Masing-masing memiliki sikap tertentu terhadap yang lain, misalnya sebuah garis mengandung warna dan juga memiliki *style* garis yang utuh, yang terputus-putus, yang memiliki tekstur bentuk, dsb. Elemen-elemen seni visual tersusun dalam satu bentuk organisasi dasar prinsip-prinsip penyusunan atau prinsip-prinsip desain. Dalam hal ini, susunan tersebut sering kali dijadikan dasar pertimbangan atas suatu kritik seni. (Kusrianto, 2007)

Untuk mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa elemen atau unsur yang diperlukan, diantaranya :

B.7.1. Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

B.7.2. Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek, sehingga garis selain dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Ciri khas garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag dan lainnya. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal,

yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan serta bidang dasar tempat garis digoreskan.

B.7.3. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang nongeometri alias tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur keluasannya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

B.7.4. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

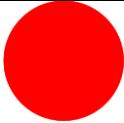

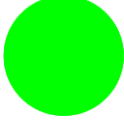
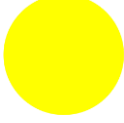




B.7.5. Warna

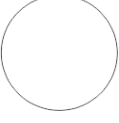

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar dari warna di antaranya adalah *Hue* (spectrum warna), *saturation* (nilai kesepakatan), dan *lightness* (nilai cahaya dari gelap ke terang). Ketiga unsur tersebut memiliki nilai 0 hingga 100. Hal yang paling menentukan adalah *lightness*. Jika ia bernilai 0, maka seluruh palet warna akan menjadi hitam (gelap tanpa cahaya), sebaliknya jika *lightness* bernilai 100, warna akan berubah menjadi putih, alias tidak berwarna karena terlalu silau. Pada nilai 40 hingga 40, kita akan dapat melihat warna-warna dengan jelas.

B.7.6. Kekuatan Warna

Secara visual, warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respons secara psikologis. Molly E. Holzschlag, seorang pakar tentang warna, dalam tulisannya *“Creating Color Scheme”* membuat daftar mengenai kemampuan masing-masing warna ketika memberikan respons secara psikologis kepada pemirsanya sebagai berikut :

Tabel 2. Tabel Kemampuan Respon Warna

Warna	Gambar	Karakter
Merah		Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya
Biru		Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah
Hijau		Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan.
Kuning		Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran/kecurangan, pengecut, pengkhianatan
Ungu		Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan
Orange		Energi, keseimbangan, kehangatan
Coklat		Bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan
Abu-abu		Intelek, futuristic, modis, kesenduan, merusak

Putih		kemurnian/suci, bersih, kecermatan, <i>innocent</i> (tanpa dosa), steril, kematian
Hitam		kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, keanggunan

(Sumber : Pengantar Desain Komunikasi Visual, Kusrianto)

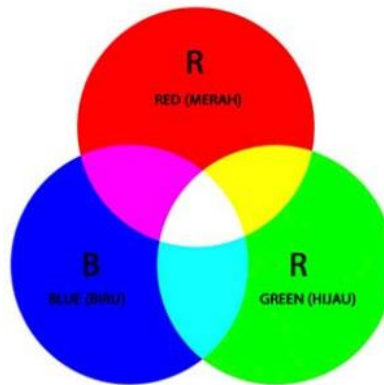
B.7.7. Warna dalam Dunia Komputer

Warna dalam sistem komputer sangat berbeda. Anda tidak hanya menemui warna-warna sebagaimana yang Anda temui pada dunia nyata, tetapi sistem warna digital akan mampu memberikan nuansa warna yang lebih luas lagi yang berjumlah hingga jutaan. Untuk program berbasis bitmap kita ambil Adobe Photoshop, yakni program untuk mengolah citra bitmap foto, dan CorelDRAW sebagai representasi dari program gambar berbasis vector.

Didalam photoshop dikenal dua tipe warna utama, yaitu *Additive Color* dan *Subtractive Color*. Pengetahuan tentang kedua tipe tersebut menunjang langkah Anda untuk memilih cara yang akan digunakan untuk menggarap karya Anda sesuai medianya.

B.7.8. Additive Color sebagai Warna Digital/Komputer (RGB)

Warna Additive dibuat dengan bersumber pada sinar. Kombinasi antara tiga komponen warna Merah (*Red*), Hijau (*Green*), Biru (*Blue*) yang dimaksimalkan (diberi intensitas yang maksimal) akan menghasilkan warna putih. Sebaliknya, jika tiga komponen tersebut dikombinasikan dan intensitasnya dikurangi hingga habis, maka akan dihasilkan warna hitam. Warna-warna tersebut dipergunakan dalam proses mendesain di dalam komputer/dimedia digital. (Kusrianto, 2007)



Gambar 1 Warna RGB

(Sumber : <https://www.grafis-media.website/2017/11/pengertian-warna-cmyk-dan-rgb.html>)

B.7.9. Tipografi

Di dalam desain grafis, tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun” meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki. Lazlo Moholy berpendapat bahwa tipografi adalah alat komunikasi. Oleh karena itu, tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas (*clarity*), dan terbaca (*legibility*). Eksekusi terhadap desain tipografi dalam rancang grafis pada aspek legibility akan mencapai hasil yang baik bila melalui proses investigasi terhadap makna naskah, alasan-alasan kenapa naskah harus dibaca, serta siapa yang membacanya. Huruf cetak timah yang ditemukan oleh Johann Guttenberg pada tahun 1440 merupakan tonggak sejarah tipografi yang sangat berarti. Bahkan dikatakan bahwa Guttenberg adalah Bapak Desain Grafis. Setelah era tersebut, huruf-huruf latin yang kita pergunakan mulai diciptakan satu demi satu. Hingga kini telah ada jutaan jenis font digital.

Perkembangan tipografi banyak dipengaruhi oleh faktor budaya serta teknik pembuatan. Karakter tipografi yang ditimbulkan dari bentuk hurufnya bisa persepsikan berbeda. (Kusrianto, 2007)

B.7.10. Ciri-Ciri Huruf Sesuai Anatomi

Ada 4 kelompok huruf sesuai ciri-ciri anatominya yaitu : *oldstyle*, *modern*, *slab serif*, dan *sans serif*.

1. Gambar huruf *Oldstyle*



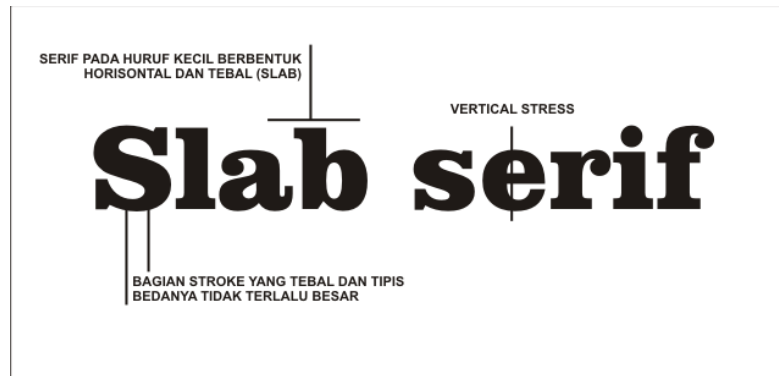
Gambar 2 Huruf Oldstyle

2. Gambar huruf *Modern*



Gambar 3 Huruf modern

3. Gambar huruf *Slab Serif*



Gambar 4 Huruf Slab Serif

4. Gambar huruf *Sans Serif*



Gambar 5 Huruf Sans Serif

B.7.11. Layout

Pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Me-layout adalah salah satu proses/tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan layout pekerjaannya. Namun definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa me-layout itu sama dengan mendesain. (Surianto Rustan, 2010)

Layout yang dikerjakan melalui proses dan tahapan yang benar bukan tidak mungkin akan berdampak positif pada tujuan apapun yang ingindicapai

desainer melalui karya desain yang dibuatnya. Adapun proses membuat layout, diantaranya :

1. Konsep Desain
2. Area kerja atau ruang yang digunakan: per halaman, sisi, muka
3. Bahan kertas
4. Ukuran
5. Posisi
6. Target audiencenya

B.8 Media dan Spesifikasinya

Hal yang penting dilakukan pertama kali setelah mengetahui konsep desain adalah menentukan media dan spesifikasi apa yang digunakan :

1. Media apa yang paling cocok.
2. Bahan, misalnya kertas, kain, dll
3. Ukuran, misalnya A4, A3, 160x60.
4. Posisi, misalnya A4 tegak vertical atau mendatar horizontal
5. Kapan, berapa lama dan dimana saja karya desain tersebut akan didistribusikan/diperlihatkan kepada target audience.

B.9 Thumbnails dan Dummy

Thumbnails adalah sketsa layout dalam bentuk mini. Ada sebaiknya dalam membuat membuat *thumbnails* anda tidak langsung menggunakan komputer, tetapi cukup dengan pensil dan kertas dulu. Sedangkan *Dummy* atau *Mock-Up* adalah contoh jadi suatu desain nantinya.

B.10 Prinsip-Prinsip Layout

Adapun prinsip layout yaitu:

1. *Sequence* atau urutan. Pada dasarnya *sequence* bertujuan untuk membuat prioritas dalam mengarahkan pandangan pembaca.
2. *Emphasis* atau penekanan sebagai *point of interest* yaitu dengan memberi kekontrasan seperti ukuran besar, warna berbeda, posisi

strategis, dan atau gaya berbeda dengan sekitarnya. Berikut beberapa prinsip layout :

3. *Balance* (baik simetris maupun asimetris) menghasilkan keseimbangan
4. *Unity* atau kesatuan = saling berkaitan, selaras dengan pesan dan konsepnya
5. *Consistency* yaitu pengontrolan secara estetik untuk menunjukkan koordinasi keseluruhan.
6. Konstanta *elemen* yang dipertahankan dalam rangkaian kesatuan desain atau benang merah
7. Variable atau *elemen*-elemen yang berubah
8. Kode hirarkis yaitu prinsip urutan atas-bawah, ukuran (besar, kecil) cakupan terluas hingga terkecil
9. Kode estetis *serbagai* tanda atau disebut sebagai simbol/gaya, pesan/makna, komposisi/nirmana, kesan/impresi

B.11 Elemen Invisible dalam Layout

Fondasi atau kerangka acuan dalam pembuatan layout sebagai berikut,

B.11.1. Margin jarak pinggir kertas pada ruang kerja

Grid adalah alat bantu untuk menentukan / meletakkan elemen layout dengan mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout untuk mempertimbangkan ukuran, bentuk bidang, konsep desain, ukuran huruf, berapa banyak isi/informasi guna mengorganisasi informasi & memastikan konsistensi.

B.12 Tahapan dalam Layout

Koordinasi pemisahan elemen sesuai aturan atau fungsinya masing-masing dibagi menjadi ruang formal, ruang informal, ruang statik, ada pula ruang dinamik. Diawali dengan pembuatan GRID atau alat bantu, grid mempermudah menentukan di mana harus meletakkan elemen layout dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout. Layout desain yang mempunyai banyak halaman

seperti company profile, katalog, majalah, newsletter atau koran, bisa mengkombinasikan lebih dari satu sistem grid.

B.13 Desain Website

Desain website yaitu proses pembuatan grafik yang nantinya akan ditampilkan di halaman website dengan layout yang dirancang sesuai kebutuhan.

B.12.1. Deskripsi Desain Website

Desain Website adalah proses membuat suatu website, ini meliputi beberapa aspek yang berbeda, diantaranya : tata letak halaman website, konten dan desain grafis. Selain desain website kita juga sering mendengarkan istilah web development. Secara teknis dapat dikatakan desain website merupakan bagian dari web development. Dalam pendekatan klasik, desain menggambarkan tampilan visual dari sebuah website, sedangkan dalam pendekatan tradisional sebaliknya, mewarnai, keseimbangan, penekanan, irama, gaya elemen grafis (garis, bentuk, tekstur, warna dalam dan arah), penggunaan ikon, tekstur latar belakang dan tampilan umum sebuah website secara keseluruhan. Semua elemen ini dikombinasikan dengan prinsip-prinsip dasar desain dalam rangka menciptakan hasil yang luar biasa untuk pembuatan sebuah website.

Website dibuat dengan menggunakan bahasa markup yang disebut HTML. Desainer web membangun halaman web menggunakan tag HTML yang menentukan isi dan metadata dari setiap halaman. Tata letak dan penampilan dari unsur-unsur dalam sebuah halaman web biasanya didefinisikan dengan menggunakan CSS (Cascading Style Sheet). Oleh karena itu, sebagai website mencakup kombinasi HTML dan CSS yang mendefinisikan bagaimana setiap halaman web akan muncul dalam browser.

Beberapa desainer web memilih membuat coding HTML dan CSS dari awal, sementara yang lain menggunakan “WYSIWYG” editor seperti Adobe Dreamweaver. Jenis editor ini menyediakan antarmuka visual untuk merancang tata letak halaman web dan perangkat lunak yang secara otomatis menghasilkan coding HTML dan CSS yang sesuai. Cara lain yang lebih populer untuk desain website

adalah dengan sistem manajemen konten seperti Wordpress dan Joomla. Layanan ini menyediakan template website yang berbeda dan dapat digunakan sebagai titik awal pembuatan website.

Web master dapat menambahkan konten dan menyesuaikan tata letak menggunakan antarmuka berbasis web. Biasanya HTML dan CSS digunakan untuk membuat tampilan sebuah website supaya kelihatan bagus dan menarik, gambar juga disertakan secara terpisah, itulah mengapa desain grafis selalu bersinggungan dengan desain website. (Muhammad Tohirudin, 2011)

B.12.2. Program Perancangan Desain Website dan Aplikasi

1. CorelDRAW

CorelDraw merupakan software grafis yang mempunyai keunggulan untuk desain publikasi dan ilustrasi. Program yang dapat diaplikasikan di Windows XP/Vista/Seven ini juga merupakan salah satu program grafis yang berbasis vector dan berlisensi. Program ini mempunyai *interface* yang simpel dan *tool-tool* yang mudah dipahami. Selain itu, program ini bertipe vector sehingga tidak perlu khawatir gambar akan pecah walaupun dilakukan perbesaran sampai ukuran maksimal. (Arts, 2012). CorelDraw pada pembuatan desain web ini digunakan sebagai pembuatan *icon-icon* pada tampilan web.

2. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop merupakan sebuah program desain grafis yang banyak digunakan untuk keperluan desain dan fotografi, terutama dalam hal pengolahan objek yang berbasis gambar (bitmap). (Arts, 2012). Beberapa kegunaan Adobe Photoshop dalam pembuatan desain web pada Tugas Akhir ini sebagai grid system yaitu berupa garis bantu untuk mempermudah dalam mendesain dan membuat tampilan website agar lebih rapih. Grid System juga bisa dapat mempermudah developer dalam mengubah file desain menjadi html dan CSS nya.

Sejak graphic desainer sering membuat gambar untuk digunakan di website. Beberapa aplikasi grafis seperti Adobe Photoshop

mempunyai menu pilihan seperti “save for web” yang menyediakan cara paling mudah untuk ekspor gambar dalam bentuk format yang paling optimal untuk pemakaian di website.

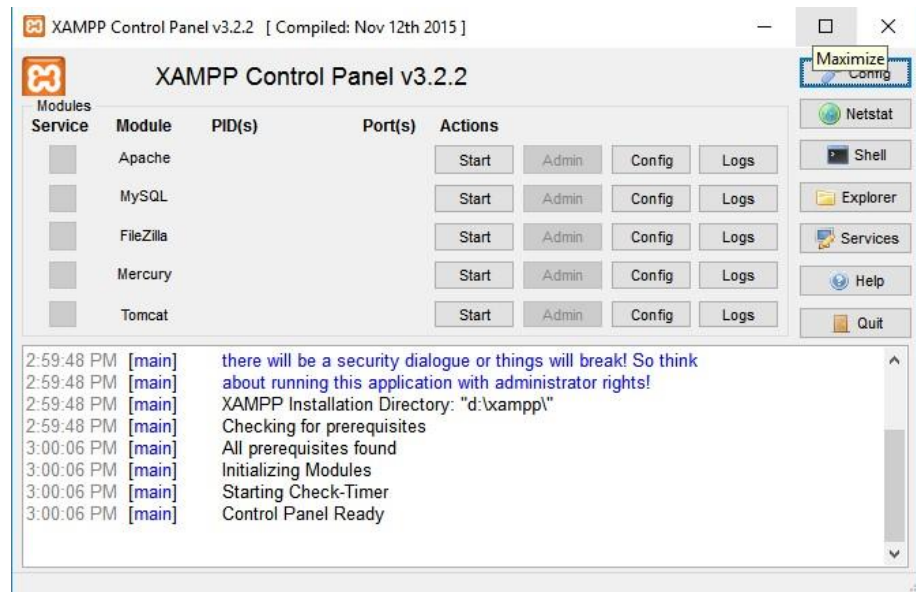
3. Adobe Premiere pro

Adobe Premiere Pro merupakan salah satu software editing video yang banyak digunakan oleh para editor pasca-produksi. Pada pembuatan desain web ini Adobe Premiere digunakan sebagai editing video pendek yang digunakan pada banner halaman depan web.

B.12.3. Konsep Pemrograman Website

1. XAMPP

Perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari berbagai program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*) yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama *XAMPP* merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySL*, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU (*General Public License*) dan bebas. *XAMPP* merupakan web server yang mudah digunakan yang melayani tampilan halaman web yang dinamis. (Aditya, 2011)

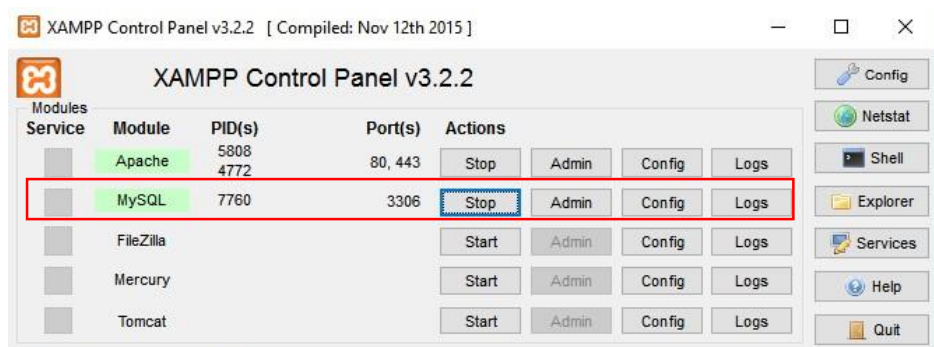


Gambar 6 Tampilan XXAMP

4. Database MySQL

MySQL adalah sebuah sistem manajemen database relasi (*relational database management sistem*) yang bersifat “terbuka” (*open source*). Terbuka maksudnya adalah MySQL boleh didownload oleh siapa saja, baik berisi kode program aslinya (*source code program*) maupun versi binerinya (*executable program*) dan bisa digunakan secara (relatif) gratis baik untuk dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan seorang maupun sebagai suatu program aplikasi komputer (Arbie, 2004).

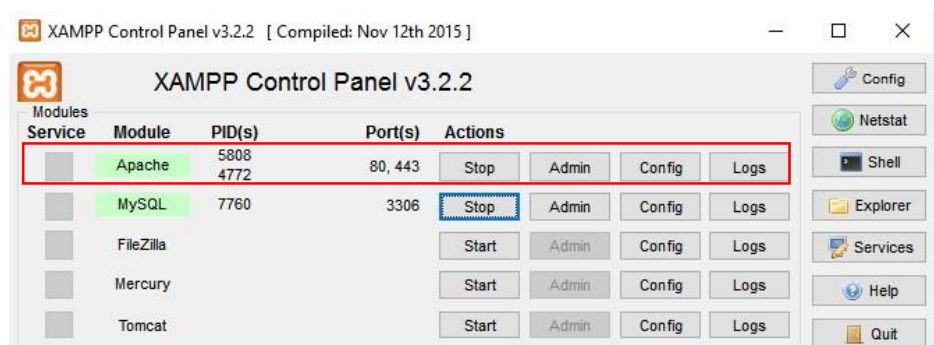
MySQL menggunakan bahasa standar SQL (*Structure Query Language*) sebagai bahasa interkatif dalam mengelola data. Perintah SQL sering juga disebut Query.



Gambar 7 Tampilan MySQL

5. Web Server Apache

Awalnya Apache web server dan MySQL database server ini lebih dikenal di sistem operasi keluarga Unix seperti misalnya keluarga BSD (FreeBSD, OpenBSD, dan NetBSD), SunSolaris, ataupun clone dari Unix seperti halnya Linux dan aneka distribusinya. Pada awalnya, baik Apache, MySQL, dan PHP itu sendiri, harus diinstal sendiri-sendiri dan kemudian dikonfigurasi sesuai kebutuhan. Walaupun XAMPP sendiri sudah ada yang berjalan di sistem operasi keluarga Unix dan kita tidak perlu lagi bersusah-susah mengkonfigurasi port nya. (W. Purbo, 2001)

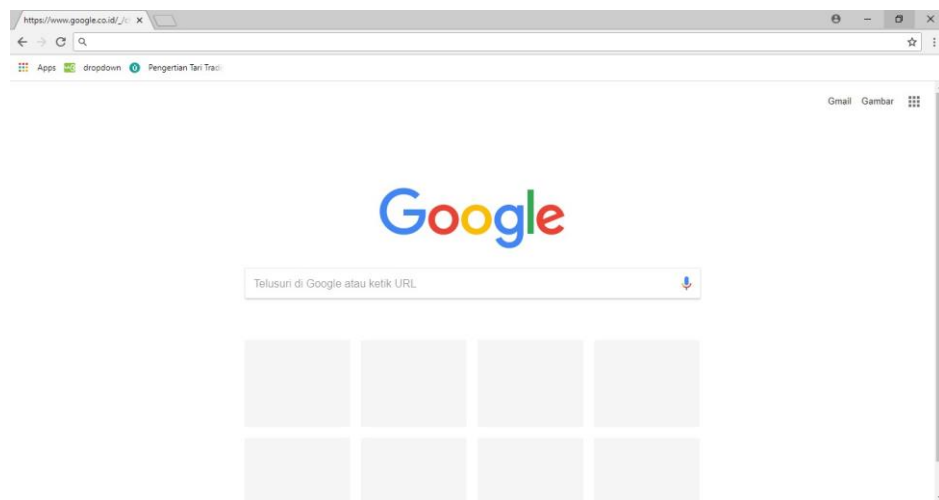


Gambar 8 Tampilan Apache

6. Web Browser

Web browser digunakan untuk menampilkan atau menerjemahkan bahasa HTML ke tampilan antar muka dari hasil website yang dibuat. Jenisnya banyak sekali. Masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangannya. *Web browser* yang paling sering digunakan diantaranya adalah Mozilla Firefox, Google Chrome, Edge, UC

Browser, dan lainnya. Disarankan untuk menggunakan lebih dari satu web browser untuk memastikan website dapat berjalan dan tampil sempurna di berbagai web browser, terutama zaman sekarang web browser untuk di mobile / smartphone. (Abdulloh, 2015)



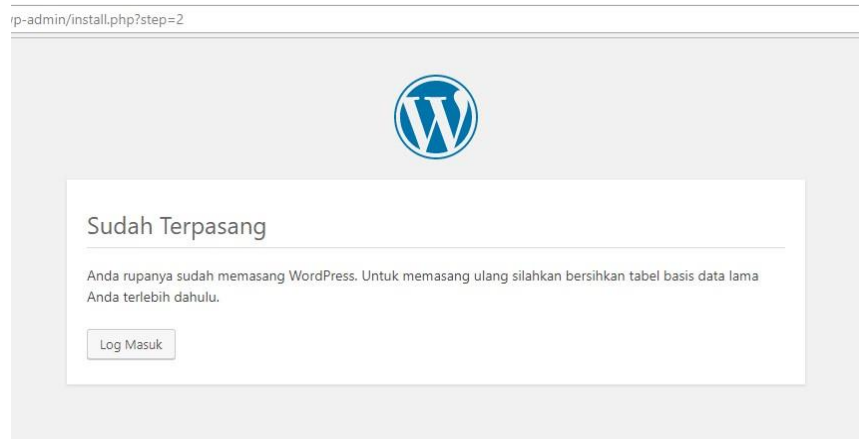
Gambar 9 Tampilan Google Chrome

7. CMS (Content Management System)

CMS (Content Management System) adalah perangkat lunak yang memungkinkan seseorang menambah dan/atau memanipulasi isi *web*. CMS terdiri dari dua elemen, yaitu CMA (Content Management Application) dan CDA (Content Delivery Application). Contoh aplikasi CMS adalah Joomla, Wordpress, dan Drupal. (Muhammad Tohirudin, 2011)

Wordpress merupakan aplikasi utama yang akan membangun toko online. Wordpress merupakan salah satu aplikasi pembuat blog yang berkembang sangat pesat dan sangat populer hingga saat ini. Aplikasi ini muncul pertama kali tahun 2003. Sebenarnya aplikasi pembuat blog bukan hanya Wordpress saja, akan tetapi mengapa penulis memilih Wordpress dibandingkan dengan pembuat blog lainnya, karena Wordpress memiliki kelebihan dibandingkan dengan yang lainnya,

salah satunya adalah cara mengolah Wordpress sangat mudah dan tidak membuat orang bingung, terutama bagi para pemula.



Gambar 10 Tampilan Log Masuk WordPress

Berikut ini merupakan beberapa keunggulan Wordpress dibandingkan dengan yang lainnya :

- Wordpress bersifat open source, yang bisa didapatkan secara gratis dari situs resminya. Wordpress juga dapat dikembangkan sendiri.
- Wordpress memiliki keunggulan dalam bidang CMS yang memudahkan pengguna untuk mengubah atau menambahkan isi dari situs.
- Dukungan plugin yang sangat lengkap.
- Wordpress memiliki tema yang sangat banyak, dan bisa memilih tema sesuai dengan kebutuhan, misal untuk toko online maupun untuk blog pribadi.
- Dalam hal *search engine*, Wordpress memiliki sistem sama seperti Yahoo dan Google yang mudah dikenali.
- Wordpress memberikan kemudahan kepada pengguna untuk melakukan perawatan dan *back up*.

B.12.4. Pengunggahan Website

1. Web Domain

Domain adalah nama unik yang diberikan untuk mengidentifikasi nama server komputer seperti web server atau email server di internet. Domain memberikan kemudahan pengguna di internet untuk melakukan akses ke server yang dikunjungi, dibandingkan harus mengingat IP.

Top Level Domain (TLD) adalah deretan kata di belakang nama domain seperti:

- .com (dotcommercial)
- .net (dotnetwork)
- .org (dotorganization)
- .edu (doteducation)
- .gov (dotgovermaent)
- .mil (dotmilitary)
- .info (dotinfo)
- Dan lainnya

Country Code Top Level Domain (ccTLD) sebagai berikut :

- .id (dotindonesia)
- .sg (dotsingapore)
- .cn (dotchina)
- .my (dotmalaysia)
- .jp (dotjapan)
- Dan lainnya

2. Web Hosting

Hosting awalnya dari kata host yang berarti komputer yang terhubung dalam sebuah jaringan, sehingga hosting bisa disebut pemanfaatan komputer yang berada dalam jaringan dan memanfaatkan sumber daya server untuk ditempatkan sebagai penyimpanan data dan informasi.

Server hosting biasanya terdiri dari satu atau beberapa server yang terhubung kedalam jaringan internet dengan kecepatan tinggi.

Web hosting dapat diartikan sebagai salah satu bentuk layanan jasa penyewaan tempat penyimpanan data pada server di internet yang memungkinkan pribadi, organisasi, atau pemerintahan menampilkan informasi di web/situs yang memiliki koneksi ke internet sehingga data tersebut dapat diakses oleh user.

3. Plugin Elementor

Elementor merupakan plugin Wordpress yang sangat kompleks, dan mudah untuk mendesain website, terutama sesuai layout yang kita inginkan. Mulai dari atur kolom, *grid*, *heading*, *image*, *text*, *background*, warna obyek, font dan sebagainya. Selain itu elementor khusus untuk Wordpress yang otomatis membuat website menjadi maksimal dan terupdate teknologinya. (Prasetyo, 2016)

BAB III
DESKRIPSI OBYEK/PERUSAHAAN PEMILIK
SANGGAR TARI Ersa

A. Sejarah, Visi, Misi dan Tujuan

Berikut ini adalah penjelasan komprehensif terkait dengan Sanggar Tari Ersa.

A.1 Sejarah Sanggar Tari Ersa

Sebelumnya Sanggar Tari Ersa merupakan sebuah organisasi kecil dan didirikan pada tanggal 16 Juni 2010. Sejak dulu beralamatkan di Kauman, Pleret, Bantul. Latarbelakang pendirian STE merupakan sebuah keinginan besar dari seorang alumni jurusan tari di ISI yang juga pendirinya, Dian Kurniasih, S. Sn. Dian begitu ia biasadipanggil ingin mempunyai sebuah sanggar sendiri dan dikelola dengan *passion* yang dimiliki. Pada saat itu saudari Dian memanfaatkan pendopo yang berada di rumah Pak Dukuh. Dengan adanya peluang dan kesempatan tersebut ia memulai membuka pelatihan kecil-kecilan dengan mengajak anak-anak yang berada disekitar rumahnya untuk mengikuti pelatihan tari tradisional.

Awalnya Sanggar Tari Ersa hanya diikuti oleh sebagian masyarakat kecil kemudian saudari Dian mulai mencoba mencari siswa dengan cara pasang iklan di salah satu radio yang ada di Jogja. Setelah pemasangan iklan tersebut siswa di STE mulai bertambah dari yang berasal dari dekat rumah hingga yang berasal dari kota Jogja. Karena saudari kewalahan Dian akhirnya meminta suaminya Erwin Saputro ikut membantu mengurus kegiatan STE, mulai perizinan administrasi hingga pembuatan akte STE di Dinas Kebudayaan Yogyakarta. Sampai saat ini dengan memiliki siswa tetap yang berjumlah rata-rata 30 orang.

Kegiatan menari di Sanggar Tari Ersa diadakan seminggu sekali, yaitu setiap hari Minggu. Guru tari di STE melatih anak didiknya di sanggar dan rutin melaksanakan pentas di kampung Pleret atau desa-desa lain yang mengundang. Beberapa diantaranya adalah acara Paguyuban Seni, Peringatan Hari Kemerdekaan RI atau 17-an, dan diundang untuk berpartisipasi acara pemerintahan yang didukung oleh Dinas Kebudayaan Yogyakarta, seperti acara di JEC, Ayo Menari,

Pasar Kangen, dan lain sebagainya. Tidak kalah eksis STE pernah mengikuti perlombaan di tingkat lokal dan mendapatkan prestasi.

A.2 Visi

Terwujudnya keutuhan budaya akan menumbuhkan jati diri masyarakat dengan tata nilai budaya lokal yang didukung oleh pemerintah daerah yang katalistik dan partisipasi bagi stake holders masyarakat Indonesia.

A.3 Misi

1. Sanggar Tari “Ersa” Kabupaten Bantul sebagai pendorong motivasi masyarakat dalam melestarikan, mengamankan dan mengelola kesenian tradisi untuk mewujudkan jati diri masyarakat Bantul dengan mendasarkan pada kearifan budaya lokal.
2. Membangun kemitraan dengan pelaku seni tradisi.
3. Menciptakan masyarakat yang partisipatif, berpijak pada kesadaran akan tradisi sebagai basis nilai yang tetap layak dipertahankan.

A.4 Tujuan

1. Melestarikan dan melindungi budaya tradisi yang dinamis di masyarakat Indonesia.
2. Mendinamisasikan seni tari masyarakat Indonesia.
3. Memberdayakan pelaku/pengelola seni tradisi dalam memikirkan ekspresi dan kemampuan untuk memproduksi berbagai hasil yang memiliki makna social budaya dan ekonomi.
4. Mensosialisasikan program-program pemerintah Kabupaten Bantul khususnya pelestarian, pembinaan dan pengembangan di bidang seni tradisi melalui menumbuhkan kepedulian dan konsistensi untuk pelestarian pengamanan dan pengelolaan seni tradisi dengan berdasarkan pada tata nilai budaya lokal.

A.5 Logo

Berikut adalah logo lama Sanggar Tari Ersa yang sebelumnya digunakan atau hingga kemudian penulis membuat/*redesign* logo tersebut tanpa mengurangi esensi makna dari Sanggar Tari Ersa itu sendiri.



Gambar 11 Logo lama Sanggar Tari Ersa

Keterangan logo Sanggar Tari Ersa :

1. Logo diatas berarti seperti orang menari dan caping adalah simbol sanggar Seni Tari Ersa mengajak masyarakat selalu melestarikan budaya untuk mewujudkan jati diri.
2. Tulisan Sanggar Tari Ersa adalah tulisan identitas sanggar.
3. Ersa adalah singkatan nama dari kata Erwin Saputro salah satu penari dalam Sholawatan Montro Suka Lestari yang pada waktu itu menjadi contoh dalam penelitian karya tulis dan diharapkan agar menjadi semangatnya seperti generasi muda.

B. Struktur Organisasi dan Pemberian Tugas

Struktur organisasi STE yang dapat dipilih menjadi pengurus adalah pelaku/pengelola seni tradisi Kabupaten Bantul. Pengurus Sanggar Tari “Ersa” terdiri dari:

1. Pelindung : Murdiyanto (Dukuh Kauman Pleret)
2. Ketua : Dian Kurniasih, S. Sn
3. Sekretaris : Erwin Saputro
4. Bendahara : Rindang Isnaini Qoirunnisa
5. Divisi-divisi
 - a. Sie Pengajaran : Jamila dan Yupi
 - b. Sie Kegiatan : Triyani dan Wulan Sari

Pemberian tugas pada pengurus STE yaitu untuk ketua bertanggung jawab atas keseluruhan aktivitas STE, memegang kebijaksanaan baik yang berpengaruh dalam sanggar maupun luar. Kemudian tugas umum pengurus harian, diantaranya:

1. Membantu ketua umum dalam tugas Sanggar.
2. Melaksanakan kegiatan yang telah ditetapkan/disepakati.
3. Sekurang-kurangnya 6 (enam) bulan sekali mengadakan rapat/evaluasi.

Pada struktur organisasi STE masa jabatan pengurus organisasi 5 tahun, formasi pengurus sekurang-kurangnya terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan koordinator, dalam keadaan tertentu ketua tidak dapat menjalankan tugasnya, sementara diganti pengurus lain atau yang diserahi tugas/ditunjuk.

Adapun persyaratan sebagai anggota adalah anggota merupakan masyarakat di wilayah Bantul atau di luar Kabupaten Bantul. Anggota kehormatan merupakan Aparat pemerintahan, pengusaha, dan public relation

Syarat menjadi anggota Sanggar Tari Ersa, diantaranya :

1. Meyakini azas dan tujuan organisasi
2. Menerima anggaran dasar, anggaran rumah tangga, Program umum dan peraturan (Sanggar Tari “Ersa”)
3. Sanggup aktif mengikuti kegiatan-kegiatan
4. Ditetapkan dan dikukuhkan oleh ketua selaku penanggungjawab

Adapun kewajiban anggota STE bersikap rendah diri dan berbudi luhur menjunjung dan menjaga nama baik Sanggar, mentaati anggaran dasar, anggaran rumah tangga dan keputusan rapat-rapat, menghadiri rapat-rapat, membayar iuran sesuai ketentuan yang telah ditetapkan. Hak anggota biasa adalah menerima perlakuan yang sama dari sanggar, mengeluarkan pendapat dan saran serta mengajukan usul-usul, memilih dan dipilih menjadi pengurus, memperoleh pembinaan, pendidikan, pembelaan dan perlindungan sanggar dan hak anggota kehormatan adalah anggota kehormatan mempunyai hak mengajukan usul, saran, serta pertanyaan kepada pengurus dan dapat menjadi sponsor.

C. Obyek Karya Kreatif

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, penulis membuat obyek karya berupa desain website untuk Sanggar Tari Ersa sebagai media promosi dan informasi. Konten yang disajikan berupa sejarah STE, struktur organisasi, prestasi, galeri foto, jadwal pelatihan, cara pendaftaran dan informasi administrasi. Pada pembuatan desain website penulis fokus pada obyek yang dikerjakan, meliputi :

1. Desain ulang logo Sanggar Tari Ersa
2. Pemotretan untuk bahan pembuatan desain yang dimuat di website
3. Desain banner untuk dipasang di halaman depan website
4. Merancang layout link, icon, gambar, dan keterangan konten yang akan dimuat dalam website.
5. Mengaplikasikan hasil rancangan diatas menjadi user interface menggunakan CMS Wordpress
6. Pegujian dan testing ke Sanggar Tari Ersa dan sedikit dari masyarakat umum.

BAB IV

KEGIATAN KARYA KREATIF DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Pra Produksi sampai dengan Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap pencarian data awal oleh penulis yang menjadi pedoman untuk melakukan tahap produksi. Data tersebut kemudian dijadikan bahan untuk menentukan konsep desain website yang akan dibuat. Pada tahap pengambilan data awal, metode yang dilakukan penulis adalah dengan cara datang langsung ke tempat Sanggar Tari Ersa berkegiatan, yaitu dengan cara wawancara, diskusi dan *sharing* mengenai permasalahan yang dihadapi oleh Sanggar Tari Ersa. Pada pertemuan pertama dengan Sanggar Tari Ersa, penulis bertemu dengan Dian selaku pendiri Sanggar Tari Ersa. Dari proses tersebut didapat informasi bahwa Sanggar Tari Ersa belum memiliki media informasi dan promosi yang mengarah ke *audience langsung*. Dari informasi tersebut penulis membuat analisis SWOT sebagai berikut :

A.1 Analisis SWOT

A.1.1. Strength (Kekuatan)

1. Tenaga pengajar lulusan perguruan tinggi seni.
2. Pengemasan konsep latihan dengan properti lengkap membuat anak tidak bosan
3. Memiliki tempat (pendopo) sendiri untuk latihan.
4. Kualitas Sanggar Tari Ersa sangat baik.
5. Sarana dan prasarana tari lengkap.
6. Seni Tari dan Sanggar Tari merupakan kesenian yang sangat didukung oleh Dinas Kebudayaan.

A.1.2. Weakness (Kelemahan)

1. Ketergantungan dengan jumlah siswa yang ada.
2. Kapasitas tempat Sanggar Tari Ersa terbatas
3. Biaya pengelolaan terbatas.
4. Kurangnya media informasi dan promosi.

A.1.3. Opportunities (Peluang)

1. Antusiasme anak-anak dalam mengikuti kegiatan seni.
2. Orang tua yang resah melihat anaknya melakukan kegiatan yang kurang bermanfaat.
3. Penambahan jam latihan di Sanggar Tari Ersa.
4. Banyak bakat-bakat seni yang perlu mendapatkan ruang pengembangan bakat.
5. Terdapat program desa yang menggalakkan kesenian.
6. Banyaknya media informasi dan promosi untuk memperluas pemasaran/memperkenalkan Sanggar Tari Ersa

A.1.4. Threats (Ancaman)

1. Perubahan sosial, budaya, serta lingkungan demografi
2. Kemungkinan besar muncul pesaing-pesaing baru.
3. Persaingan dengan sanggar yang lain untuk mendapatkan dana dari Dinas Kebudayaan
4. Hiburan (bukan seni) di media televisi dan media yang lain semakin marak.
5. Anak-anak semakin besar malu untuk berkesenian.

Untuk dibuat strategi dapat dideskripsikan sebagai berikut :

Tabel 3. Matrix Analisis SWOT

	S (Strength)	W (Weakness)
O (Opportunity)	1. SO a. Meningkatkan kepercayaan Dinas Kebudayaan terhadap STE b. Meningkatkan kelas STE dengan mempromosikan	2. WO a. Meningkatkan jumlah anggota sanggar b. Mengatur jadwal jam dan kelas yang berbeda untuk

	<p>ke peminat sanggar yang lebih luas.</p> <p>c. Meningkatkan kualitas pra sarana yang lebih baik lagi.</p> <p>d. Memperkenalkan lebih luas lagi baik sanggar maupun persewaan sarana.</p>	<p>memkasialkan tempat STE yang ada.</p> <p>c. Meningkatkan efisiensi biaya.</p> <p>d. Memaksimalkan kepercayaan kepada Dinas Kebudayaan dengan memperluas iklan yang terpusat.</p>
T (Threat)	<p>3. ST</p> <p>a. Membuat STE lebih menarik dibandingka sanggar lain.</p> <p>b. meningkatkan kualitas promosi untuk menjaring peminat STE yang lebih luas</p> <p>c. Menonjolkan kelbihan dari STE dan prasaranya walau dengan cara pemasaran yang sama dengan sanggar lain.</p>	<p>4. WT</p> <p>a. a. Menetapkan strategi pemasaran yang baru untuk mempertahankan siswa.</p> <p>b. Lebih mempertahankan kualitas dengan tempat dan biaya terbatas semaksimal mungkin</p> <p>c. Memaksimalkan pemasaran dengan biaya pengelolaan dan kapasitas STE sebaik mungkin</p>

A.2 Brief

Dari analisi SWOT diatas diperoleh brief sebagai berikut :

Tema : Promosi Sanggar Tari ERSA

Produk : Sanggar Tari “ERSA”

Hasil Karya : Desain Website

Aplikasi Desain Website : Sebagai media promosi dan penyampaian informasi tentang Sanggar Tari Ersa agar masyarakat lebih mengenal kegiatan dan prestasi dari STE. Desain website yang menarik seperti website *company profile* pada umumnya dengan warna dominan warna merah dan gold serta memberikan kesan ceria pada pengunjung website nantinya. Halaman depan website terdapat banner yang memuat foto-foto anggota STE terutama puteri dari pemilik STE.

A.3 Konsep dan Ide

Konsep ini diambil berdasarkan masalah yang dialami oleh pemilik Sanggar Tari Ersa untuk melakukan publikasi dalam memperkenalkan sanggarnya. Disamping itu kesaksian dari para siswa dan wali murid ketika sebelum melakukan pendaftaran mereka kesulitan untuk mencari informasi tentang STE. Dengan adanya permasalahan diatas penulis membuat sebuah desain website yang mengangkat *company profile* Sanggar Tari Ersa. Untuk menyebarkan informasi kegiatan, prestasi, serta berita terbaru tentang STE juga perkembangan dalam melestarikan seni tari nusantara dengan tujuan dapat tersampaikan dan mengajak masyarakat untuk bergabung dengan STE.

Penulis akan membuat desain website sesuai dengan *client brief* yaitu website *company profile*. *Company profile* pada umumnya memuat menu utama, profil, struktur organisasi, jadwal kegiatan, prestasi, galeri, informasi kontak dan berita. Pada halaman utama akan dimuat *slide banner* dengan beberapa banner yang didesain agar menarik perhatian pengunjung. Dengan jenis desain *pattern style* yang bernuansa ceria namun tidak hilang nuansa tradisionalnya. Warna dominan merah dan ceria akan digunakan dalam pembuatan desain website.

A.3.1. Segmentasi

Segmentasi desain website Sanggar Tari ERSA adalah dengan segmentasi demografis dengan usia 5 – 18 tahun (TK, SD, SMP, dan SMA sederajat) dan semua gender. Segmentasi psikografis dengan gaya hidup dari kelompok kelompok sejahtera, kelompok sukses, penyendiri, pencemas, pencari perhatian dan lainnya, kelas sosial A – C (kelas bawah, menengah dan atas). Segmentasi geografis untuk Negara Indonesia khususnya wilayah Yogyakarta dan sekitarnya. Target perilaku yaitu para orang tua yang ingin memberikan kegiatan tambahan untuk anaknya.

A.3.2. Targeting

Dari beberapa segmentasi yang diuraikan maka target pasar fokus pada segmentasi orang tua yang memiliki anak usia 5-18 tahun untuk memberikan kegiatan tambahan untuk mengurangi kegiatan yang kurang bermanfaat bagi anaknya.

A.3.3. Positioning

Pada strategi positioning penulis menempatkan desain website Sanggar Tari Ersas sebagai media informasi dan promosi yang valid dalam memberikan informasi tentang kegiatan, jadwal serta prestasi yang sudah diraih.

A.3.4. Strategi Kreatif Promosi

Melalui desain website yang unik dan menggambarkan karakter Sanggar Tari Ersas ini penulis ingin menyampaikan pesan yang langsung tertuju kepada pengunjung website, karena saat ini hampir semua orang memiliki *gadget*. Dengan demikian informasi tersebut menjadikan salah satu referensi yang akan menarik dan mengajak pengunjung website bergabung di Sanggar Tari ERSA.

A.3.5. Strategi Kreatif Desain

Kemudahan dalam membaca harus diutamakan. Pada desain website ini penulis membuat *headline*, nomor telepon, nama terang, alamat kontak dan judul konten jenis font yang digunakan San-Serif : Trebuchet MS Bold dengan gaya

tulisan tebal untuk memberikan kesan maskulin. Kemudian untuk isi konten website masih menggunakan font Trebuchet MS yang kurus dan ringan untuk memberikan kesan feminim.

Permainan warna untuk membuat desain akan lebih menarik digunakan untuk membuat tekanan atau menciptakan fokus. Warna yang digunakan dalam membuat desain website ini adalah merah hati (*maroon*), kuning, putih, dan abu-abu. Pemilihan warna merah dengan alasan pemilik Sanggar Tari Ersa sangat suka dengan warna merah kemudian penulis padukan dengan warna yang kontras yaitu warna kuning untuk mencuri perhatian pengunjung website. Warna putih dan abu-abu sebagai keseimbangan dalam desain. Ide atau figur penting dalam suatu desain harus ditekankan dengan proporsi dan warna. *Headline* setiap halaman pada website penulis membuat proporsi font terlihat lebih besar, lebih tebal, dan berbeda dan agar pengunjung website dapat membaca dengan jelas.

Gaya desain pada desain website ini menggunakan pattern style untuk menyesuaikan segemnetasi Sanggar Tari Ersa yaitu dari kategori TK, SD, SMP hingga SMA. Pattern style yang digunakan bertema floral dan semi batik yang menunjukkan suasana Sanggar Tari Ersa yang termasuk dalam kesenian dan kebudayaan. Selain itu, penulis memberikan sentuhan flat design untuk mengikuti style desain zaman saat karya ini dibuat.

Sebagian besar pada desain website ini akan lebih banyak menggunakan foto untuk komposisi desain sehingga pengunjung akan lebih tertarik dengan Sanggar Tari Ersa dan berpeluang menarik perhatian untuk menjadi anggota Sanggar tari Ersa.

A.4 Logo Type

Penulis menggunakan *logotype* yang diwujudkan logo profil organisasi Sanggar Tari Ersa yang pada akhirnya menjadi identitas organisasi yang dibuat agar mudah diingat dari nama yang sebenarnya. Fungsi *logotype* yaitu menegaskan kembali logo lama Sanggar Tari Ersa tanpa mengurangi esensi makna dari Sanggar Tari Ersa. Logo baru Sanggar Tari Ersa menggunakan simbol berupa huruf “E”. Kemudian penulis menambahkan kesan keindahan dengan bentuk seperti susunan

mahkota bunga. Warna yang digunakan pada logo baru Sanggar Tari Ersa adalah warna merah memberikan karakter berani, kuat, bertenaga, kehangatan dan cinta. Warna kuning pada logo Sanggar Tari Ersa memberikan karakter optimis dan harapan.



Gambar 12 Tampilan Logo Lama Sanggar Tari Ersa



Gambar 13 Logo baru Sanggar Tari Ersa

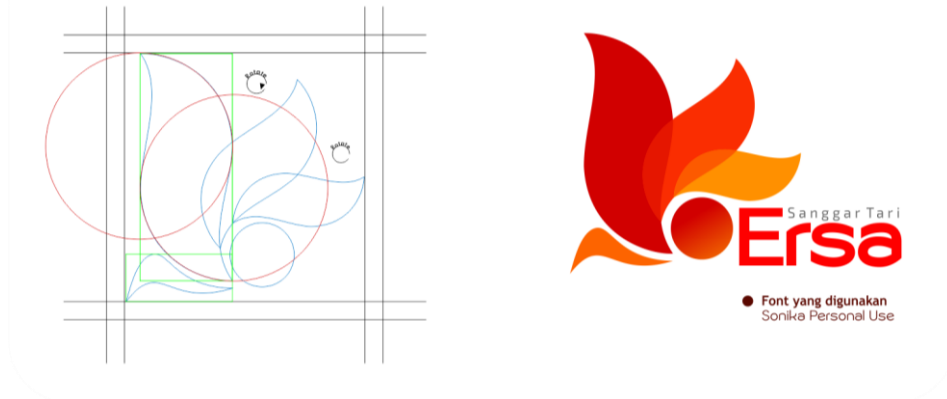
A.4.1. Tipografi

Logo Sanggar Tari Ersa menggunakan jenis font Sans-Serif yaitu Sonika Personal Use Bold, huruf tebal pada tulisan "Ersa" memberikan kesan maskulin pada logo, kemudian tulisan "Sanggar Tari" memberikan kesan ramah dan rendah hati. Tipografi pada logo baru Sanggar Tari Ersa disusun sejajar atas bawah dan ditempatkan di pojok bawah kiri logo agar terlihat profesional, elegan, unik dan konsisten. Tulisan "Ersa" dibuat lebih besar agar menonjolkan nama organisasi dan mudah diingat.

A.4.2. Layout

Dalam pembuatan logo Sanggar Tari Ersa, penulis menggunakan bantuan *guideline*, *rectangle* dan *circle*, yaitu dengan teknik desain dasar penggabungan beberapa persegi panjang dan lingkaran yang memiliki diameter berbeda serta letak *guideline* yang konsisten. Selanjutnya persegi panjang tersebut dipotong

menggunakan lingkaran dengan proporsi yang telah diatur. Selain itu menggunakan teknik penggandaan obyek dengan rotasi yang telah ditentukan.



Gambar 14 Grid System pembuatan logo baru Sanggar Tari Ersal

A.5 Perancangan Desain Website

Perancangan desain website dilakukan dengan software CorelDRAW X8 untuk pembuatan layout dan desain websitenya, kemudian output hasil dari CorelDRAW X8 berupa image yang berbentuk *.PNG yang kemudian akan diproses selanjutnya penataan dan upload di Wordpress dengan bantuan plugin website builder Elementor.

A.6 Karya Desain Website

Karya desain website terdiri dari satu logo dan enam halaman website yaitu halaman beranda, halaman profil, halaman prestasi, halaman galeri, halaman pengurus dan halaman kontak. Logo dan halaman website tersebut penulis implementasikan sampai menjadi website online. Alamat website tersebut www.sanggartariersa.com.

A.7 Pameran

Pameran Desain Website ini dilaksanakan pada :

Hari : Kamis & Jumat, 9-10 Agustus 2018

Tempat : Yogyatourium Dagadu Djokdja, Jl. Gedongkuning Sel. No 128 Rejowinangun, Kotagede, Kota Yogyakarta

Pukul : 15.00 – 21.00 WIB
Tema : Bramantya! Collaboration Exhibition
Bramantya berarti “Semangat!”.



Gambar 15 Desain Pamflet Pameran

Didalam pameran tersebut desainwebsite merupakan salah satu karya di pameran tugas akhir “Bramantya!”. Dalam penyajiannya penulis menampilkan display empat proses pembuatan desain website yaitu proses *re-design logo*, layout desain website, desain website, upload desain website dan satu spot display untuk mengaskes hasil karya desain website tersebut.

B. Pembahasan

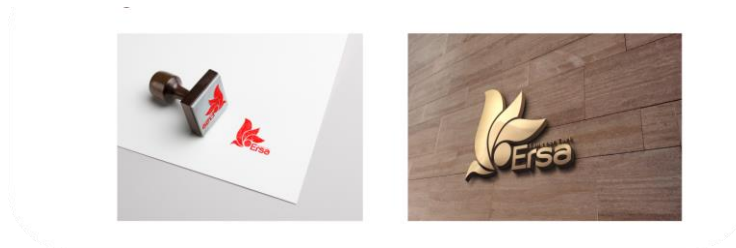
B.1 Redesign Logo

Berikut adalah *redesign logo* dari logo lama Sanggar Tari Ersas tanpa mengurangi esensi makna dari Sanggar Tari Ersas itu sendiri.



Gambar 16 Logo baru Sanggar Tari Ersas berwarna dan satu warna (hitam)

Secara alamiah, seseorang biasanya mengenal ciri logo terlebih dahulu dari pada produknya. Oleh karena itu memperoleh kesan yang baik, timbullah *image* yang baik (menarik, simpatik) sehingga dalam imajinasi orang tersebut, produk yang diwakili oleh logo itu sebaik yang dibayangkan. Redesign logo Sanggar Tari Ersa yang penulis buat tetap mengacu pada arti dari logo lama Sanggar Tari Ersa namun penulis mengubah bentuk dan tipografi logo dengan karakter yang lebih unik, lebih kuat dan tebal, elegan serta konsisten. Sehingga logo tetap bagus dengan desain satu warna agar lebih mudah dalam pembuatan stample, papan nama, sablon pada kaos, dan lainnya seperti contoh mock up di bawah ini :

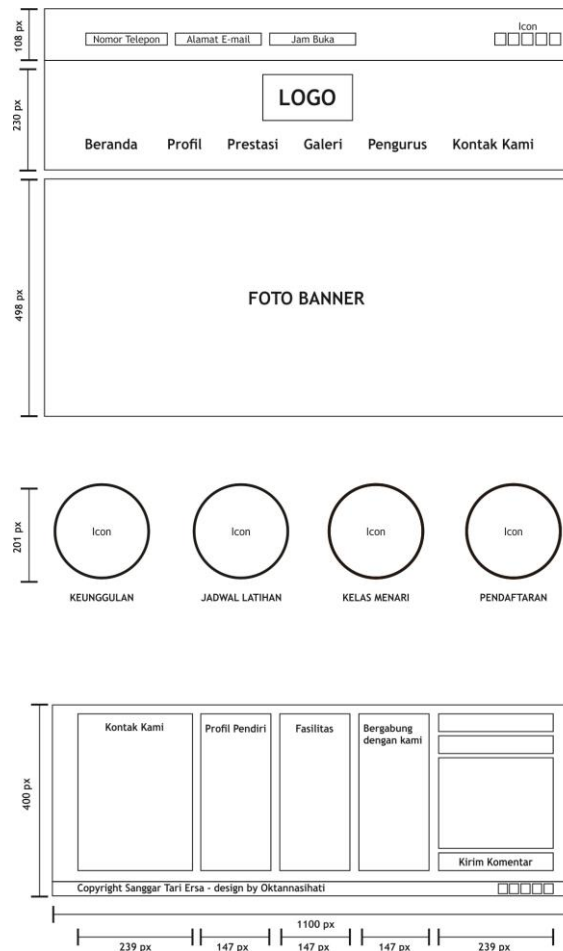


Gambar 17 Mock Up logo baru Sanggar Tari Ersa

B.2 Desain Layout

Desain layout merupakan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu. Disini penulis menggunakan desain digital untuk mendukung konsep/pesan yang digunakan untuk membuat *desain user interface website* selanjutnya. Dalam layout ini penulis susun berupa *shape* dan keterangan yang diataranya adalah sebagai berikut:

B.2.1. Desain Layout Beranda



Gambar 18 Layout halaman Beranda

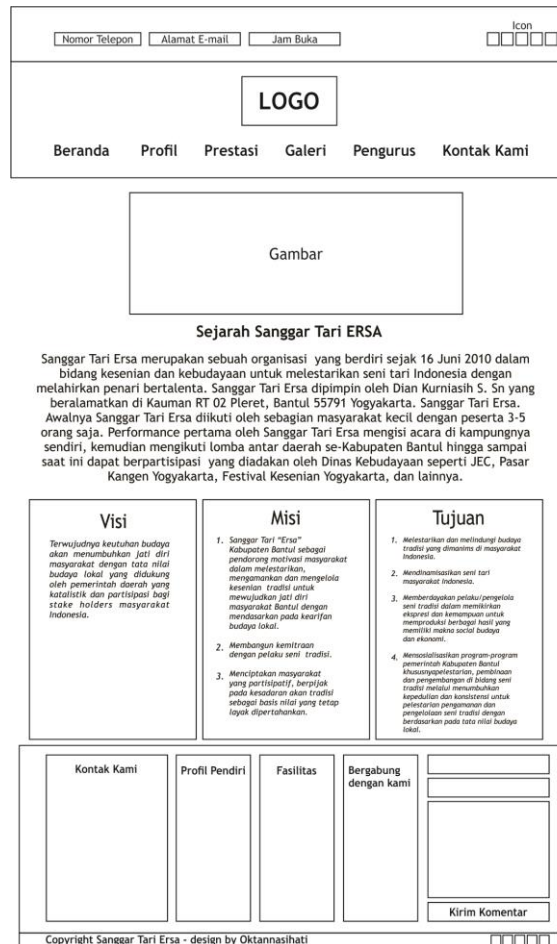
Pada halaman beranda ukuran website lebar 1100px. Bagian atas sendiri terdapat bilah navigasi dibagi dua sisi kiri berisi *text* nomor telepon, *text* alamat email, *text* jam buka. Kemudian sisi kanan berisi *button* media sosial. Di bawah navigasi terdapat logo utama diposisi tengah dengan resolusi 120 x 95px. Di bawah logo terdapat *button* berisi menu yaitu beranda, profil, prestasi, galeri, pengurus, dan kontak. Semuabagian di atas merupakan rangkaian *header*.

Di bawah *menu button* merupakan bagian *page*. Bagian ini terdapat banner dengan resolusi 498px. Dibawah banner terdapat *button* yang berupa ikon berisi keunggulan, jadwal latihan, kelas menari, dan pendaftaran. Dibawah masing-masing ikon terdapat *text title*.

Kemudian di bawah ikon merupakan bagian *footer* yang terbagi menjadi 5 bagian yaitu kontak, profil pendiri, fasilitas, bergabung dengan kami, dan kolom

komentar. Serta dibawahnya ditambahkan bilah navigasi yang dibagi menjadi dua, sisi kiri berisi *copyright* desainer dan sebelah kanan *button* media sosial desainer.

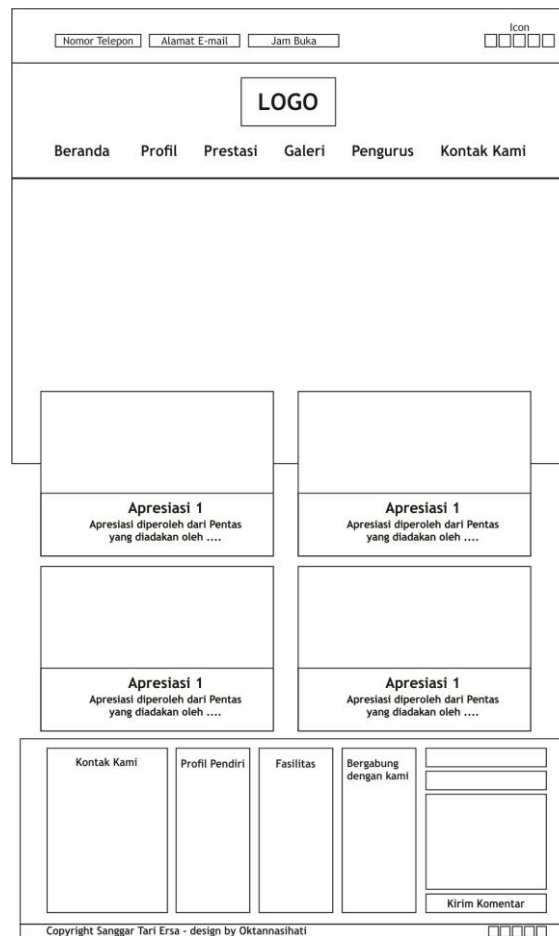
B.2.2. Desain Layout Profil



Gambar 19 Layout halaman profil

Pada layout profil dibagian *header* dan *footer* sama seperti halaman beranda. Perbedaan pada bagian *page* yaitu berisi *image* yang memperlihatkan identitas Sanggar Tari Ersa. Kemudian di bawahnya berupa *tittle* besar berisi *text* Sanggar Tari Ersa”. Dibawah *tittle* terdapat area teks tentang profil Sanggar Tari Ersa. Di bawah teks terdapat 3 *widget* yang masing –masing lebar 300px. *Widget* yang pertama berisi *tittle* Visi dan teks deskripsi, *widget* kedua berisi *tittle* Misi dan teks deskripsi, dan *widget* ketiga berisi *tittle* Tujuan dan teks deskripsi.

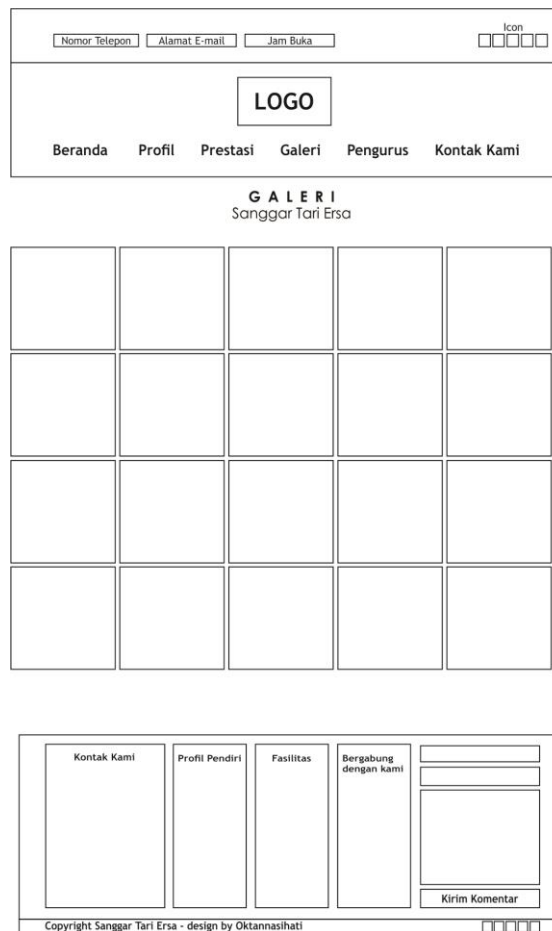
B.2.3. Desain Layout Prestasi



Gambar 20 Layout halaman prestasi

Pada layout prestasi dibagian *header* dan *footer* sama seperti halaman beranda. Perbedaan pada bagian *page* yaitu berisi *image* yang memperlihatkan kegiatan Sanggar Tari Ersa. Di bawah *image* terdapat empat *widget* masing-masing lebar 463px. Keempat *widget* berisi *image*, *text tittle* dan teks deskripsi.

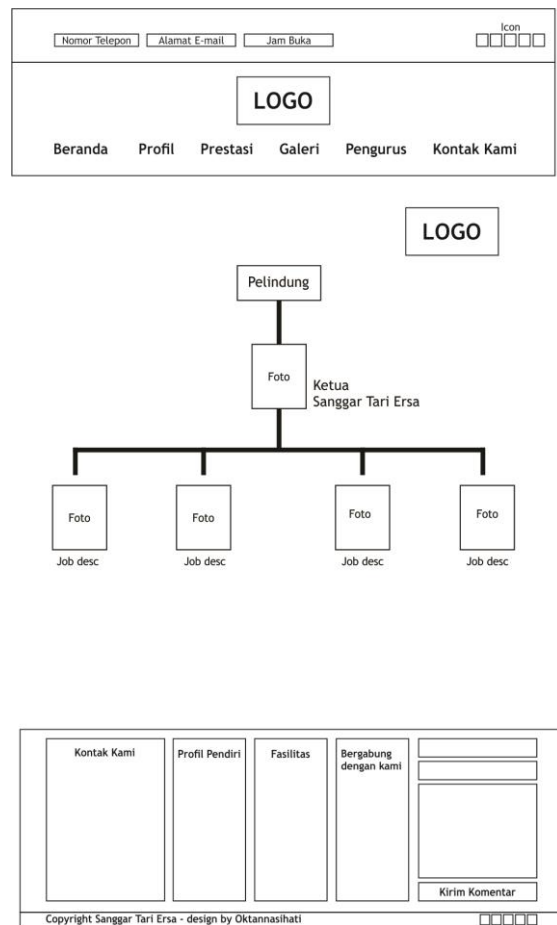
B.2.4. Desain Layout Galeri



Gambar 21 Layout halaman galeri

Pada layout galeri dibagian *header* dan *footer* sama seperti halaman beranda. Perbedaan pada bagian *page* yaitu berisi 20 *widget* yang berisi *image*, *text* *tittle* dan teks deskripsi.

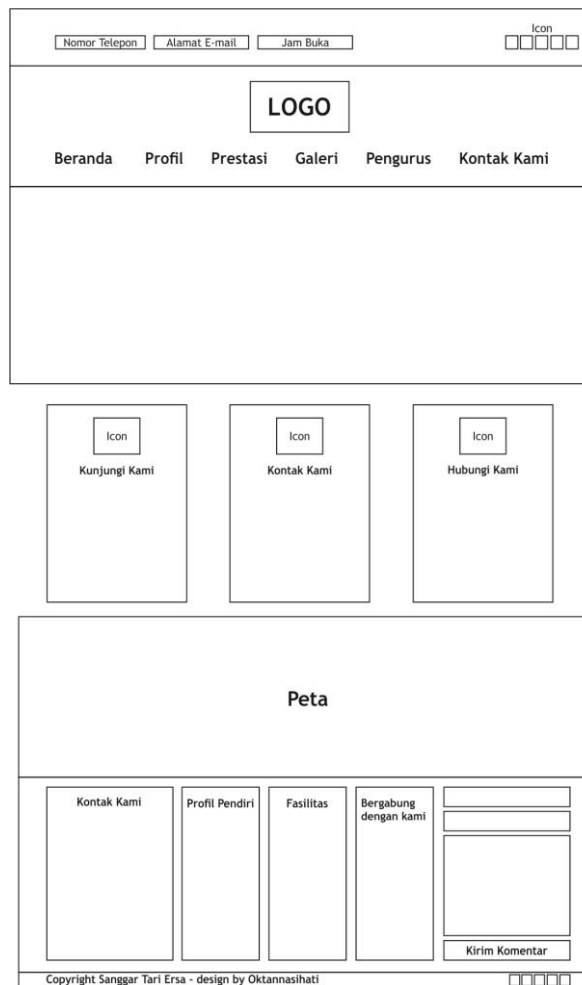
B.2.5. Desain Layout Pengurus



Gambar 22 Layout halaman pengurus

Pada layout prestasi dibagian *header* dan *footer* sama seperti halaman beranda. Perbedaan pada bagian *page* yaitu di bawah *button menu* sebelah sisi kanan atas terdapat logo Sanggar Tari Ersa, kemudian dibagian tengah bawah logo terdapat desain bagan dengan teks dari yang paling atas nama terang pelindung, *image* dan nama ketua Sanggar Tari Ersa, dan dibawahnya sejajar dari sebelah kiri berupa *image* dan nama sekretaris, sebelahnya sekretaris terdapat *image* dan nama bendahara, sebelah kanan bendahara terdapat *image* dan nama divisi pengajaran, sebelah divisi pengajaran terdapat *image* dan nama divisi kegiatan.

B.2.6. Desain Layout Kontak



Gambar 23 Layout halaman kontak

Pada layout prestasi dibagian *header* dan *footer* sama seperti halaman beranda. Perbedaan pada bagian *page* yaitu berisi *image* yang memperlihatkan anggota Sanggar Tari Ersa. Kemudian di bawah image terdapat tiga *widget* dengan masing-masing lebar 265px. *Widget* pertama terdapat ikon di bawahnya berisi *text tittle* kunjungi kami dan teks deskripsi, *widget* kedua terdapat ikon, di bawahnya berisi *text tittle* kontak kami dan teks deskripsi, *widget* ketiga terdapat ikon di bawahnya berisi *text tittle* hubungi kami dan teks deskripsi. Pada bagian bawah widget terdapat area yang berisi peta.

B.3 Desain website interface

Desain website *interface* yaitu proses pembuatan grafik yang nantinya akan ditampilkan di halaman website dengan pedoman desain layout yang telah dibuat. Desain website *interface* terdapat 6 desain website, diantaranya sebagai berikut :

B.3.1. Desain Website Beranda



Gambar 24 Desain website halaman beranda

Pada desain website beranda sesuai dengan desain layout yang telah dibuat. Bagian bilah navigasi menggunakan warna kuning (#FCB902) dan teks warna putih (#FFFFFF). Kemudian bagian *header*, logo menggunakan logo yang berwarna. *Menu button* menggunakan warna hitam (#000000) dan dengan variasi line kuning (#FCB902). Pada bagian banner menggunakan *slide show* yang didalamnya terdapat *image*, *tittle* dan *text*. Bagian ikon menggunakan *flat design style* dengan variasi floral paduan warna merah maroon (#5B0800), putih

(#FFFFFF) dan kuning (#FCB902). Kemudian teks dibawah ikon berwarna merah maroon (#5B0800). Bagian *footer* menggunakan *background* warna merah maroon dan floral. Dan setiap kolom berbentuk persegi dengan sudut/*border radius* agak melengkung dengan warna merah maroon. *Text tittle* pada masing-masing kolom berwarna putih. Dan khusus *button* berwarna kuning. Terakhir bagian bilah navigasi bawah berwarna kuning dengan teks dan ikon putih.

B.3.2. Desain Website Profil

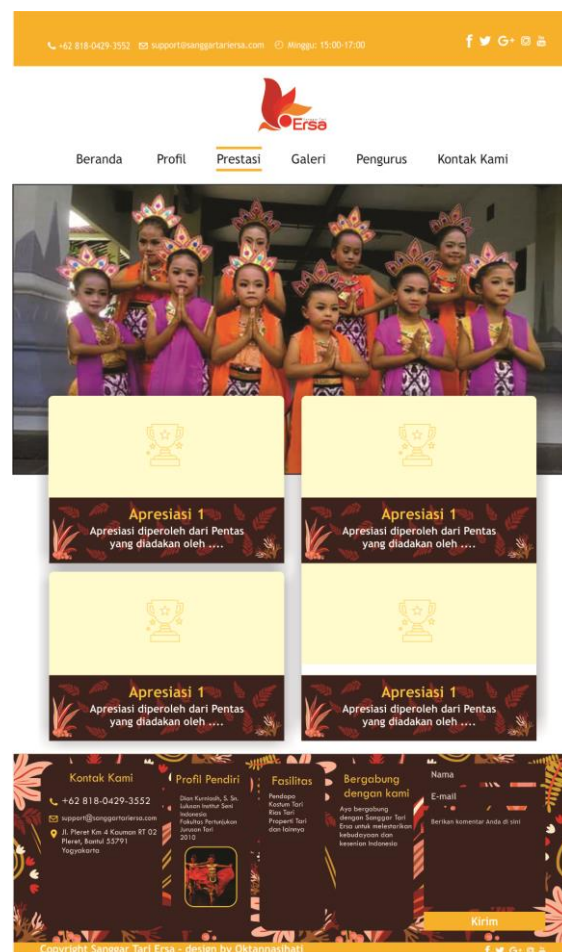


Gambar 25 Desain website halaman profil

Pada desain website beranda sesuai dengan desain layout yang telah dibuat. Bagian bilah navigasi, *header* dan *footer* sama seperti desain website beranda. Perbedaan bagian *page* yaitu dibawah *menu button* terdapat *image* sebagai identitas dari Sanggar Tari Ersa dengan desain obyek floral tanpa *background*. Di bawah *image* terdapat *text tittle* “Sanggar Tari Ersa” menggunakan *shape* berwarna merah maroon (#5B0800) dan teks berwarna

putih (#FFFFFF). Dibawah *text title* terdapat area teks yang berisi deskripsi informasi profil Sanggar Tari Ersa berwarna merah maroon (#5B0800). Dibawah area teks terdapat 3 *widget* berwarna merah maroon dan *background* floral, ketiga *widget* tersebut terdapat *text title* “Visi”, “Misi”, dan “Tujuan” berwarna putih (#FFFFFF) dan menggunakan *shape* berwarna kuning (#FCB902). Kemudian di bawah *text title* berisi deskripsi dari Visi, Misi, dan Tujuan.

B.3.3. Desain Website Prestasi

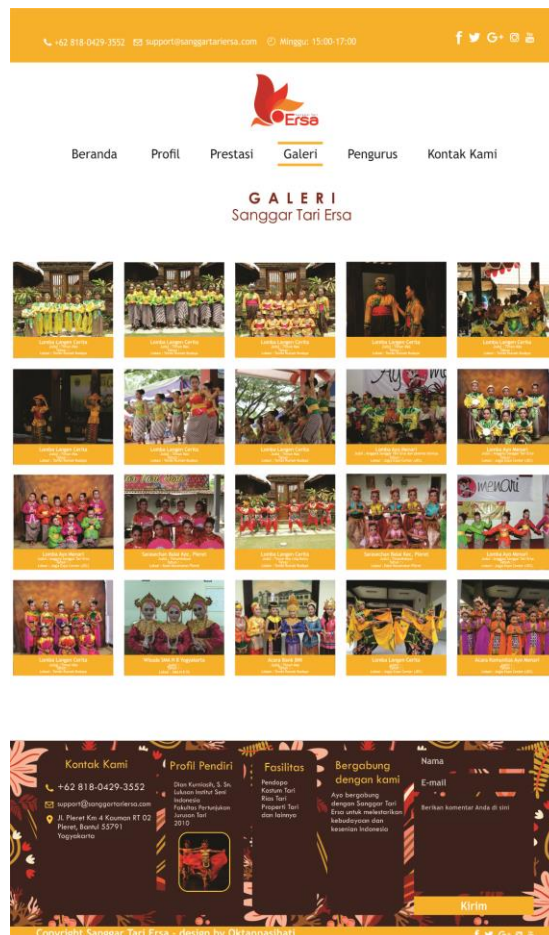


Gambar 26 Desain website halaman prestasi

Pada desain website beranda sesuai dengan desain layout yang telah dibuat. Bagian bilah navigasi, header dan footer sama seperti desain website beranda. Perbedaan bagian page yaitu di bawah *menu button* terdapat *image* berupa kegiatan Sanggar Tari Ersa. Dibagian bawah *image* terdapat empat

widget. Keempat *widget* tersebut berisi *image* prestasi yang pernah diraih oleh Sanggar Tari Ersa, namun pada gambar yang penulis sajikan berupa *default image* karena penulis belum mendapatkan informasi untuk diupload ke halaman prestasi. Sehingga penulis tambahkan *background* berwarna cream (#FFFAD1) dan *clipart* berwarna kuning (#FCB902) setiap mode *default*. Keempat *widget* dibagian bawah terdapat *shape* dengan *background* floral berwarna merah maroon (5B0800) agar senada dengan halaman desain website lainnya. Di dalam *shape* tersebut berisi *text tittle* berwarna kuning (#FCB902) dan teks deskripsi berwarna putih (#FFFFFF).

B.3.4. Desain Website Galeri



Gambar 27 Desain website halaman galeri

Pada desain website beranda sesuai dengan desain layout yang telah dibuat. Bagian bilah navigasi, *header* dan *footer* sama seperti desain website beranda. Perbedaan bagian *page* yaitu di bawah *menu button* terdapat area

teks untuk mengisi *text tittle* “GALERI” menggunakan huruf kapital agar terlihat lebih tegas dengan font Sans-Serif Trebuchet MS agar terkesan ramah dengan hurufnya yang kurus dan berwarna merah maroon (#5B0800) kemudian di bawahnya tulisan galeri berupa teks “Sanggar Tari Ersa” berwarna merah maroon dengan ukuran yang lebih kecil dan kurus. Di bawah *text tittle* terdapat 20 kolom *image* yang berisi dokumentasi kegiatan Sanggar Tari Ersa dan di dalam kolom *image* terdapat *shape* berwarna kuning (#FCB902) dan berisi *text tittle* dan deskripsi dari *image* yang diunggah dengan warna putih (#FFFFFF).

B.3.5. Desain Website Pengurus



Gambar 28 Desain website halaman pengurus

Pada desain website beranda sesuai dengan desain layout yang telah dibuat. Bagian bilah navigasi, *header* dan *footer* sama seperti desain website beranda. Perbedaan bagian *page* yaitu di bawah *menu button* di sisi kanan logo Sanggar Tari Ersa berwarna dengan lebar 199px. Lalu, dibawah logo terdapat *image* bagan struktur organisasi dengan gaya *flat design* berwarna

merah maroon (#5B0800), coklat (#A65D23), peach (#FC5D34), dan kuning (#FCB902). Kemudian setiap *Job Description* berwarna abu (#777777), untuk nama terang berwarna merah maroon (#5B0800).

B.3.6. Desain Website Kontak

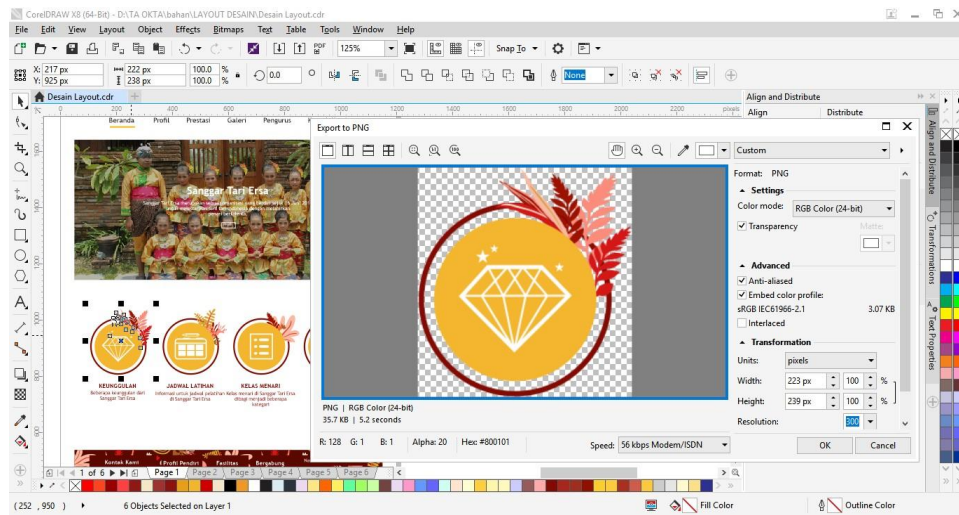


Gambar 29 Desain website halaman kontak

Pada desain website beranda sesuai dengan desain layout yang telah dibuat. Bagian bilah navigasi, *header* dan *footer* sama seperti desain website beranda. Perbedaan bagian *page* yaitu di bawah *menu button* terdapat *image* anggota dari Sanggar Tari Ersa berupa *background* halaman. Kemudian di bawah *image* terdapat tiga area *widget*. *Widget* pertama berisi *home icon* berwarna merah maroon (#5B0800) kemudian di bawah ikon berupa teks “Kunjungi kami” dan di bawahnya berupa teks informasi alamat dengan warna abu (#777777) dan nama pemilik Sanggar Tari Ersa berwarna merah maroon (#5B0800). *Widget* kedua berisi *telephone icon* berwarna merah

maroon (#5B0800) kemudian di bawah ikon berupa teks “Kontak Kami” dan di bawahnya berupa teks informasi kontak dengan warna abu (#777777) dan nomor telepon warna merah maroon (#5B0800). *Widget* ketiga berisi *E-mail icon* berwarna merah maroon (#5B0800) kemudian di bawah ikon berupa teks “Hubungi kami” dan di bawahnya berupa teks informasi kritik dan saran dengan warna abu (#777777) dan alamat e-mail berwarna merah maroon (#5B0800). Kemudian di bawah *widget* terdapat area peta.

B.4 Export Gambar Menjadi PNG



Gambar 30 Proses export desain menjadi PNG

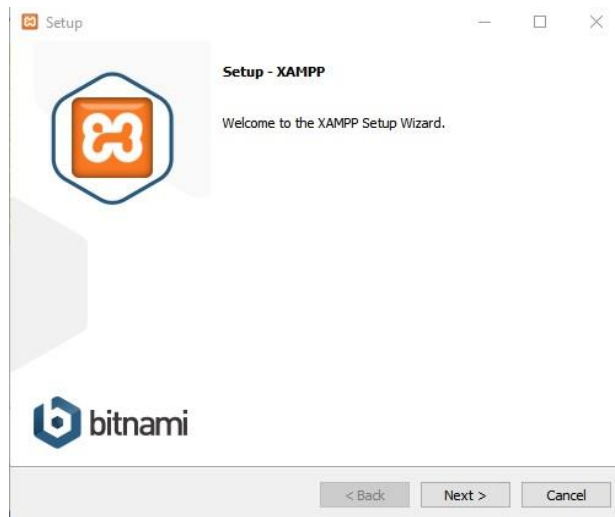
Setelah semua website sudah jadi di CorelDRAW X8 langkah selanjutnya adalah slicing/memotong bagian-bagian per-interface website menjadi sebuah image. Disini penulis mengexport bagian-bagian desain menjadi *.PNG seperti gambar di atas. Penulis menggunakan *.PNG karena ukuran gambarnya ringan, adanya warna transparan dan alpha, kompresi tidak menghilangkan data dan *powerfull* dengan warna yang lebih banyak.

B.5 Implementasi Menjadi Website

B.5.1. Install Wordpress di XAMPP (Server Offline)

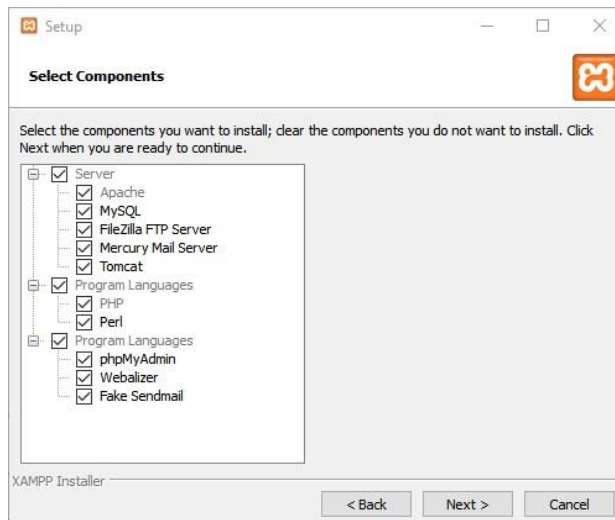
4. Instal Aplikasi XAMPP

a. Klik tombol *next*.



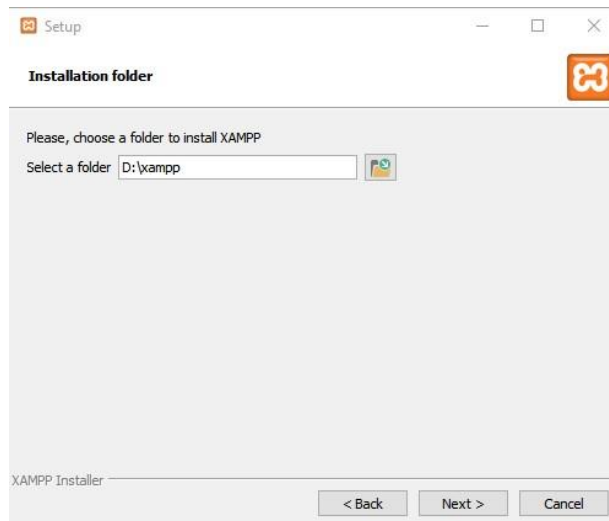
Gambar 31 Proses Instal Aplikasi XAMPP 1

b. Klik tombol *Next*



Gambar 32 Proses Instal Aplikasi XAMPP 2

c. Letakkan pada folder yang diinginkan, kemudian klik *next*



Gambar 33 Proses Instal Aplikasi XAMPP 3

d. Tunggu proses install sampai selesai



Gambar 34 Proses Instal Aplikasi XAMPP 4

e. XAMPP selesai diinstal dan dapat digunakan.



Gambar 35 Proses Instal Aplikasi XAMPP 5

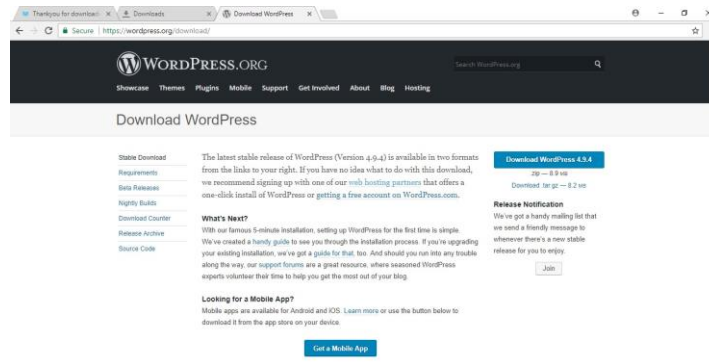
B.5.2. Download Wordpress di situs resmi worpress.org

a. Buka wordpress.com di browser, kemudian Klik tombol
"Download Wordpress"



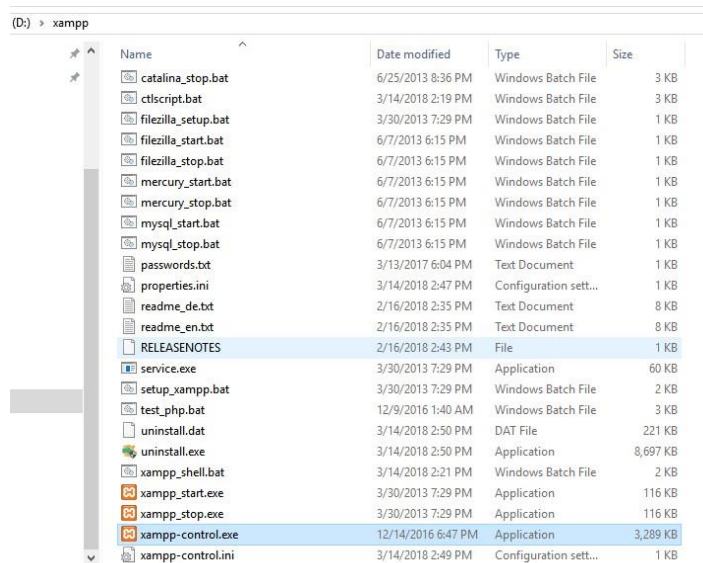
Gambar 36 Tampilan halaman Wordpress.com

b. Klik tombol “Download WordPress” versi terbaru



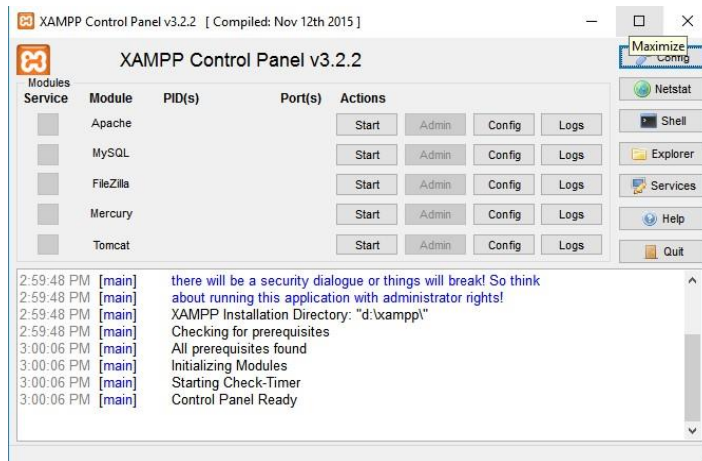
Gambar 37 Tampilan halaman download Wordpress

c. Buka Folder XAMPP kemudian Klik “xampp-control.exe”



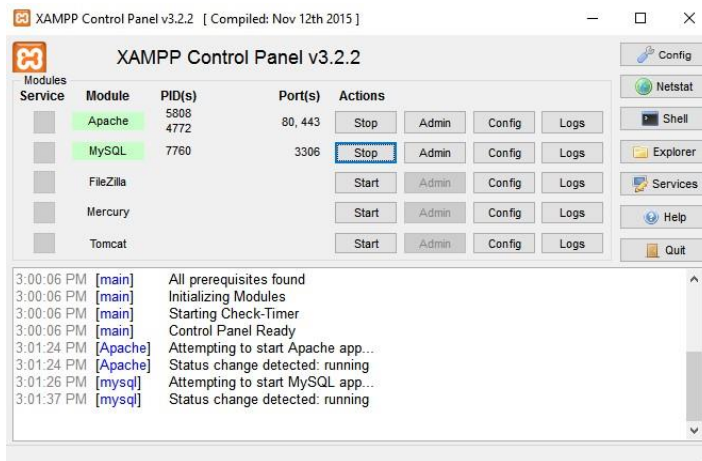
Gambar 38 Tampilan folder XAMPP

- d. Setelah tampilan XAMPP Control Panel terbuka, kemudian Klik tombol “Start” pada module “Apache dan MySQL”.



Gambar 39 Tampilan XAMPP

- e. Tampilan module Apache dan MySQL aktif.



Gambar 40 Tampilan XAMPP Apache dan MySQL aktif

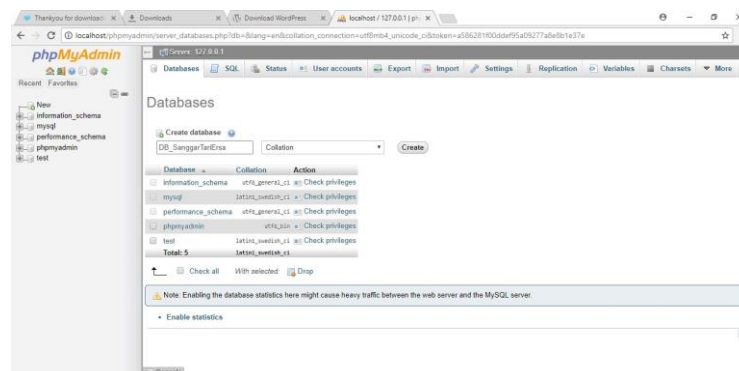
- f. Cek di browser dengan mengetik [URL:http://localhost](http://localhost), maka akan tampil halaman utama XAMPP



Gambar 41 Tampilan halaman utama XAMPP pada browser

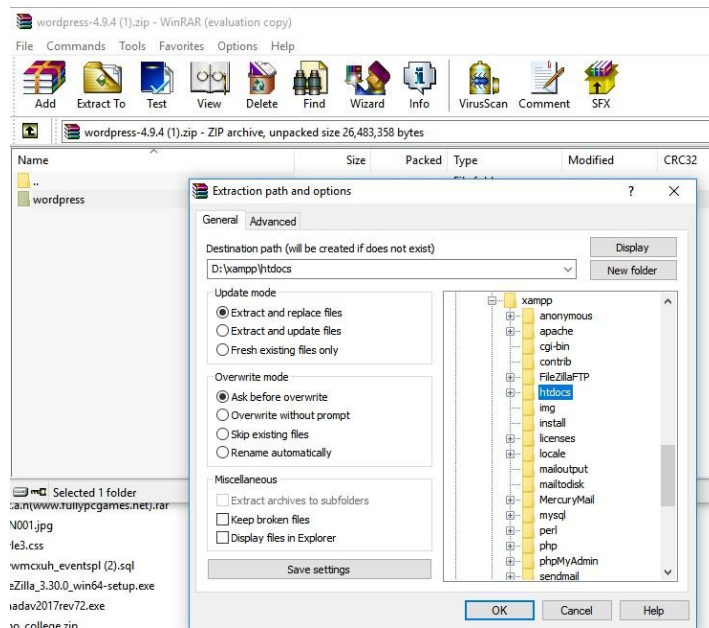
B.5.3. Install aplikasi WordPress

- a. Sebelum install wordpress buat database terlebih dahulu dengan membuka [URL:http://localhost/phpmyadmin](http://localhost/phpmyadmin) kemudian isi form Create Database dengan nama database yang diinginkan. Disini penulis menggunakan nama “db_sanggartariersa”. Lalu Klik “create”



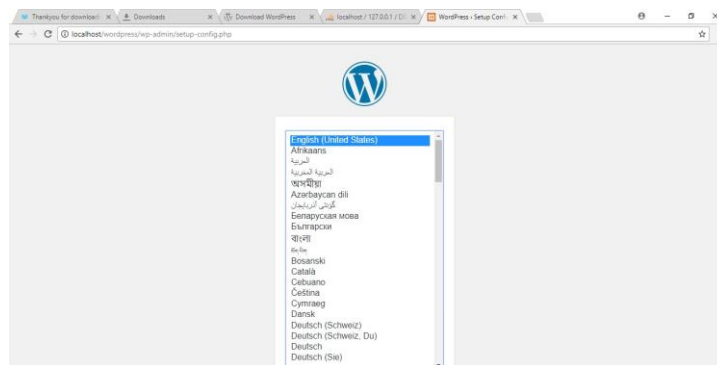
Gambar 42 Tampilan form Database

- b. Langkah selanjutnya Extract hasil download WordPress di folder XAMPP tepatnya XAMPP/htdocs sesuai gambar.



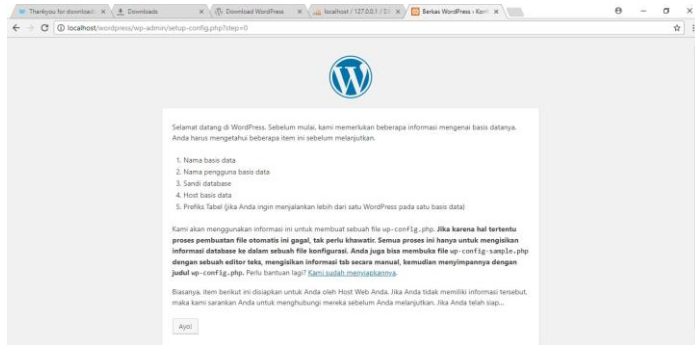
Gambar 43 Tampilan folder XAMPP/htdocs

- c. Buka WordPress melalui browser dengan mengetik URL: <http://localhost/wordpress>



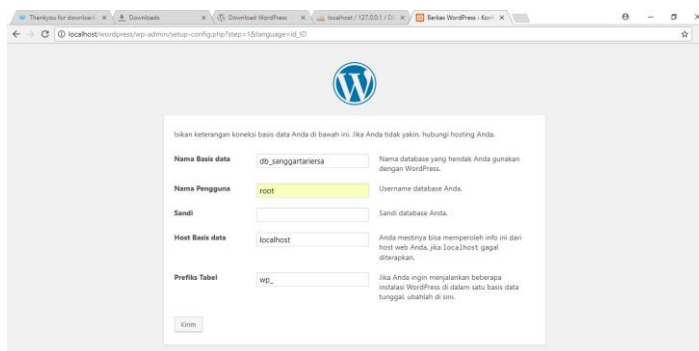
Gambar 44 Tampilan Wordpress 1

d. Klik tombol “Ayo!”



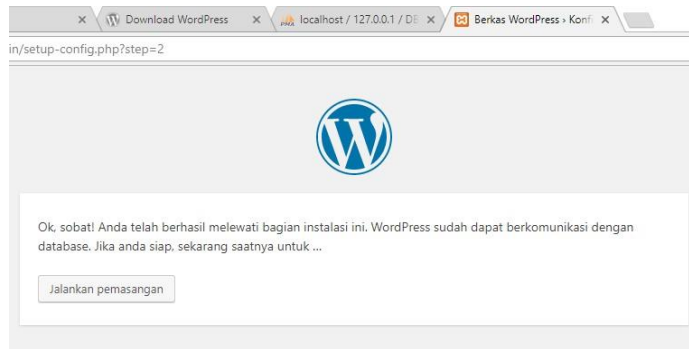
Gambar 45 Tampilan Wordpress 2

e. Mengisi form WordPress sesuai dengan database yang telah dibuat, kemudian nama pengguna, sandi, dan host disesuaikan seperti gambar. Untuk password dikosongkan, lalu Klik “Kirim”.



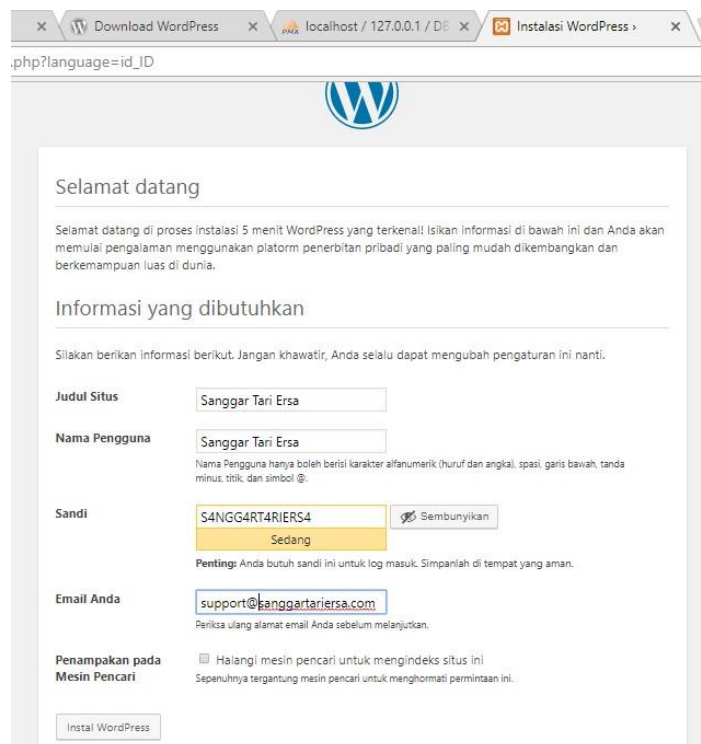
Gambar 46 Tampilan form Wordpress 3

- f. Setelah terdaftar akan masuk ke halaman notifikasi bahwa WordPress telah terhubung ke database dan siap digunakan. Lalu Klik tombol “Jalankan Pemasangan”.



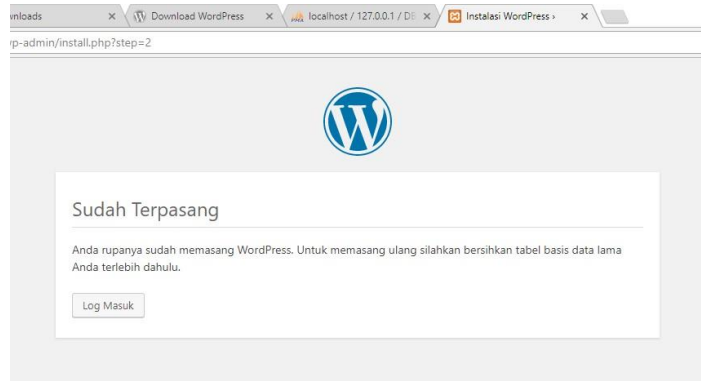
Gambar 47 Tampilan Wordpress 4

- g. Setelah itu akan masuk ke halaman platform wordpress. Disini penulis memasukkan informasi dasar tentang Sanggar Tari Ersa.



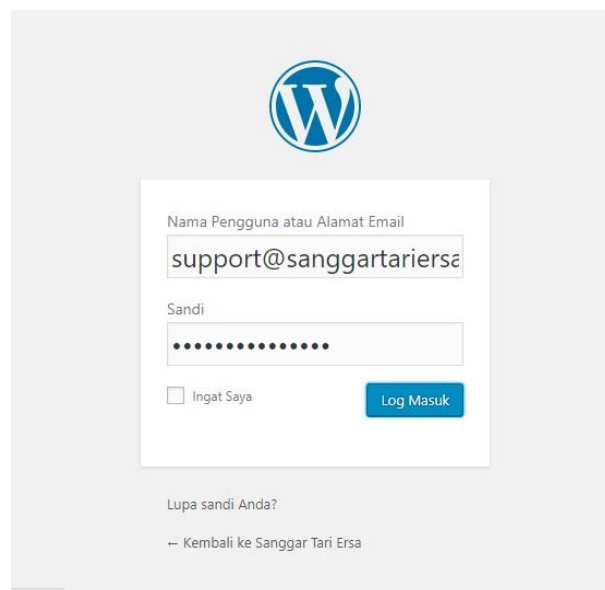
Gambar 48 Tampilan platform Wordpress

h. Tampilan notifikasi WordPress sudah terpasang.



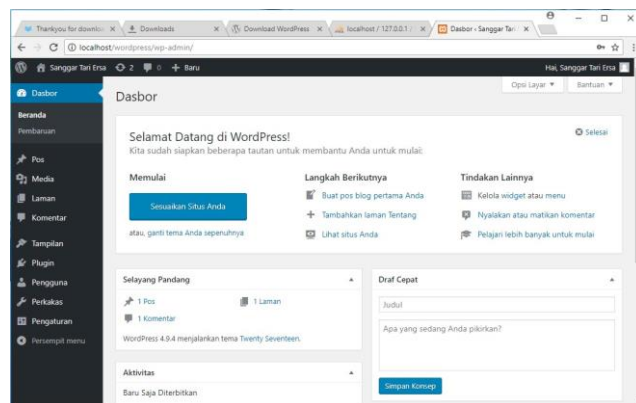
Gambar 49 Tampilan Wordpress 5

i. Langkah selanjutnya Log in ke dashboard WordPress.



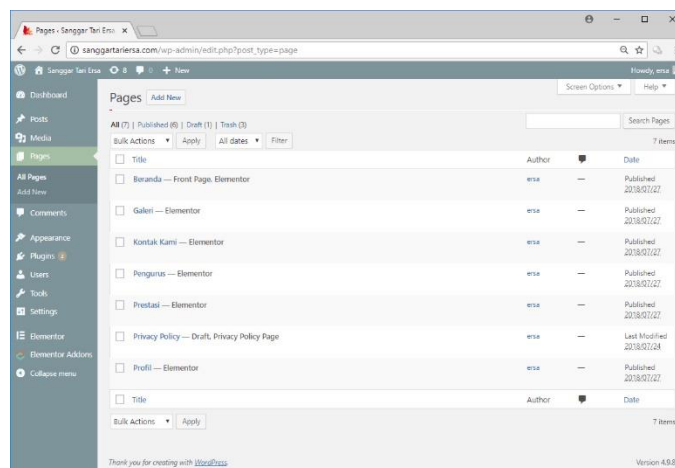
Gambar 50 Tampilan Login Wordpress

- j. Setelah masuk ke halaman dasbor wordpress, disini tempatnya penulis untuk menyusun dan mendesain rancangan website sesuai dengan yang dirancang sebelumnya di software editor gambar. Dibagian ini penulis akan menggunakan tool yang tersedia untuk mengatur font, layout, warna dan lainnya

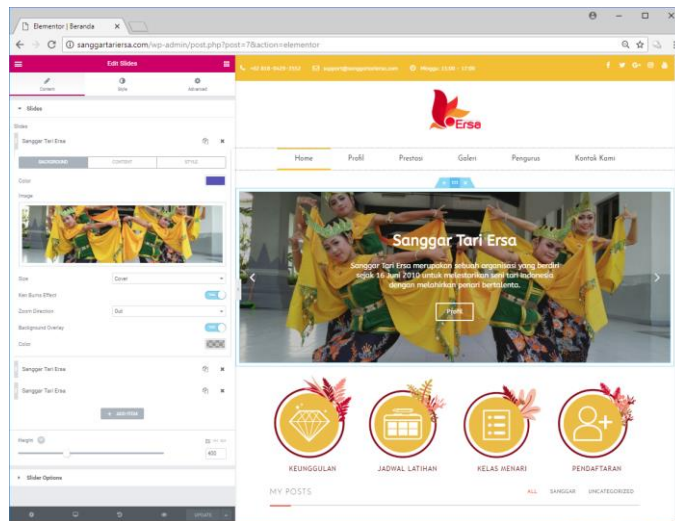


Gambar 51 Tampilan Dashboard Wordpress

B.5.4. Susun Desain Web yang sudah dirancang di Pengolah Image menggunakan bantuan CMS Wordpress & Elementor



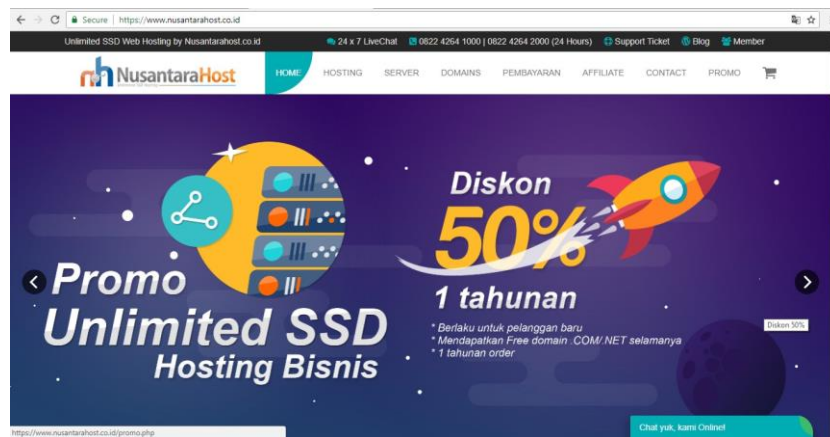
Gambar 52 Tampilan Dashboard dengan bantuan CMS Wordpress



Gambar 53 Tampilan Plugin Elementor

B.5.5. Upload di internet pada hosting yang telah dibeli dan disinkronkan dengan domain sanggartariersa.com

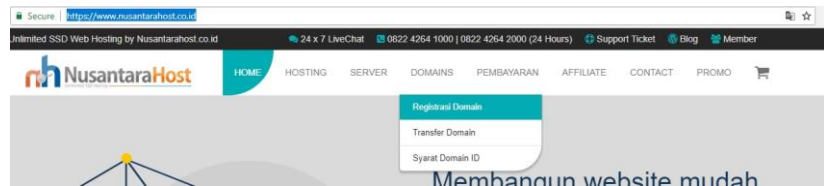
1. Masuk ke halaman penyedia domain.



Gambar 54 Tampilan halaman utama nusantarahost.com

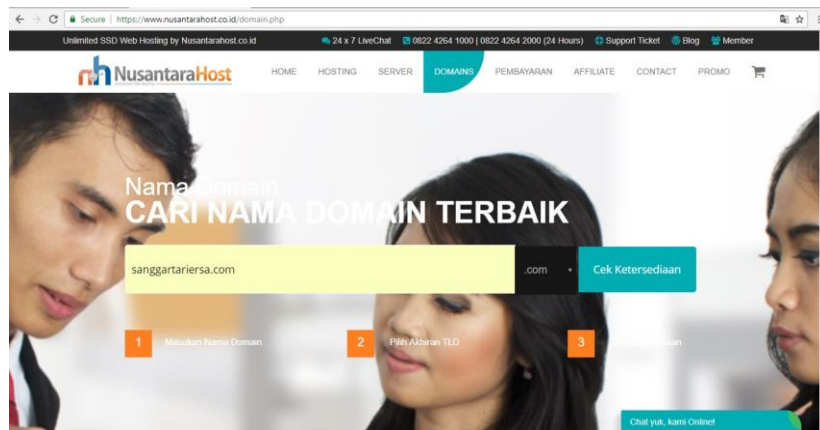
Sebelum melakukan upload di hosting, perlu memiliki sebuah domain. Dalam Karya Kreatif ini penulis membeli domain untuk sanggartariersa.com di nusantarahost.com.

2. Pilih Registrasi Domain



Gambar 55 Tampilan opsi Registrasi Domain

3. Masukkan domain yang diinginkan

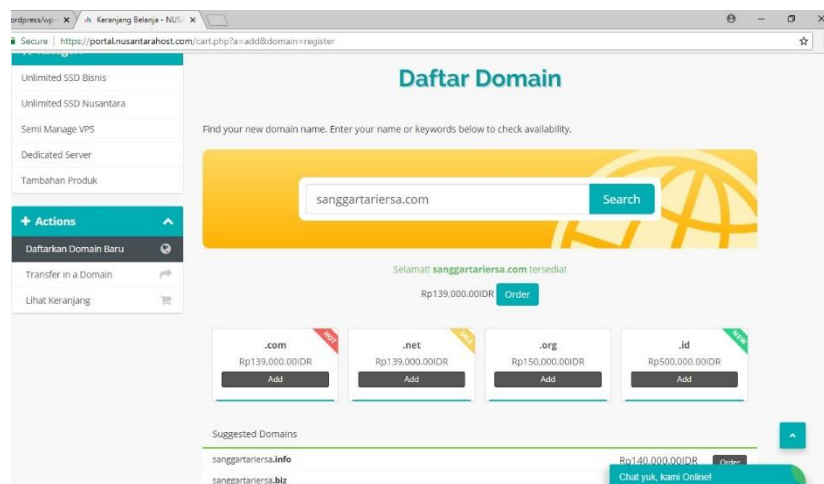


Gambar 56 Tampilan form domain di nusantarahost.com

Sesuai keinginan klien domain yang digunakan adalah

www.sanggartariersa.com

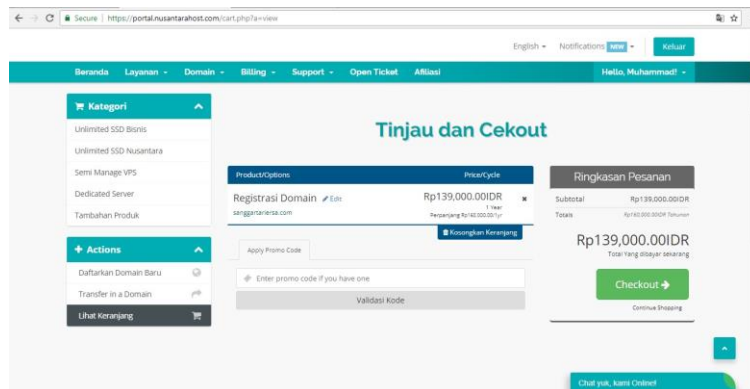
4. Memastikan domain yang diinginkan tersedia



Gambar 57 Tampilan Daftar Domain di nusantarahost.com

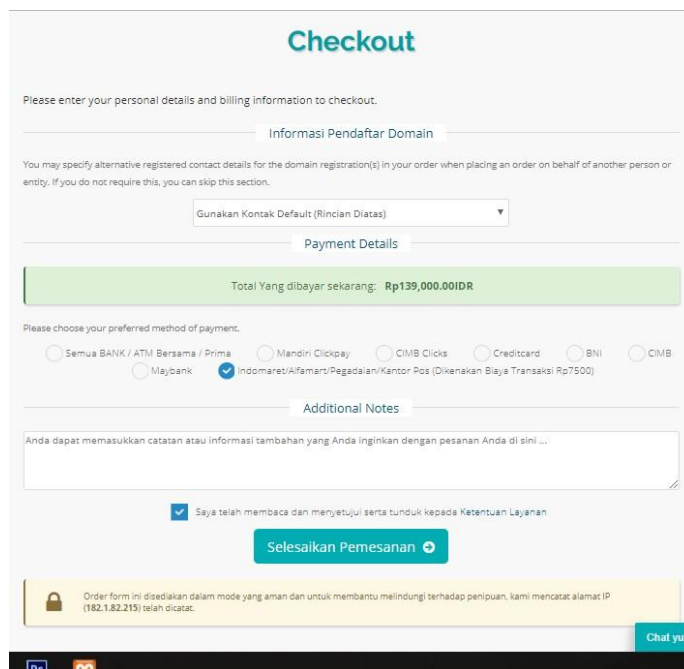
Apabila domain yang diinginkan tersedia, kemudian Klik “order” dan akan masuk ke halaman *checkout*.

5. Tinjau dan Checkout



Gambar 58 Tampilan Tinjau dan Checkout di nusantarahost.com

6. Checkout



Gambar 59 Tampilan halaman Checkout di nusantarahost.com

Di halaman checkout pilih metode pembayaran. Dibagian ini penulis memilih metode pembayaran melalui Indomaret. Kemudian Klik “Selesaikan Pemesanan” maka akan diarahkan ke halaman invoice.

7. Invoice (Nota Pembayaran)

mh NusantaraHost
Layanan Hosting

Faktur #7795

BELUM DIBAYAR
Tanggal Jatuh Tempo: 18/07/2018

[Bayar Sekarang](#)

Ditagihkan Kepada:
Event Supplias
Muhammad Fatkhun
Jl. Imogiri Timur KM 10, Wonokromo II, RT03,
Wonokromo, Pleret
Bantul, D.I Yogyakarta, 55791
Indonesia

Bayar Kepada:
NUSANTARAHOST.CO.ID
Jl. Munggur No 114 B, Sanggrahan, Condong Catur,
Depok, Sleman, D I Yogyakarta 55283
Telp Billing 0822 4264 1000 / Support 0822 4264
2000
Email support@nusantarahost.com /
billing@nusantarahost.com

Metode Pembayaran:
Indomaret/Alfamart/Pegadaian/Kantor Pos (Dikenakan Biaya Transaksi Rp7500)

Tanggal Faktur:
18/07/2018

Invoice Items

Deskripsi	Jumlah
Pendaftaran Domain - sanggarteria.sa.com - 1 Tahun (18/07/2018 - 17/07/2019)	Rp139,000.00IDR
Sub Total	Rp139,000.00IDR
Kredit	Rp0.00IDR
Total	Rp139,000.00IDR

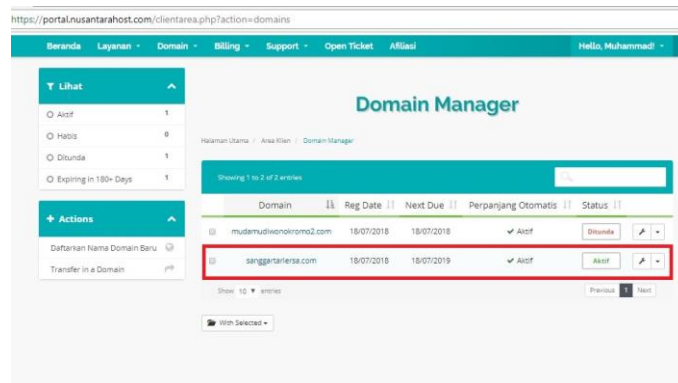
Tanggal Transaksi	Gerbang Pembayaran	ID Transaksi	Jumlah
Tidak ada Transaksi yg Berhubungan ditemukan			
	Saldo		Rp139,000.00IDR

[Print](#) [Download](#)

Gambar 60 Tampilan invoice nusantarahost.com

Pembayaran dilakukan sesuai dengan metode yang dipilih. Dan kode pembayaran yang diterima. Setelah pembayaran selesai domain akan otomatis aktif.

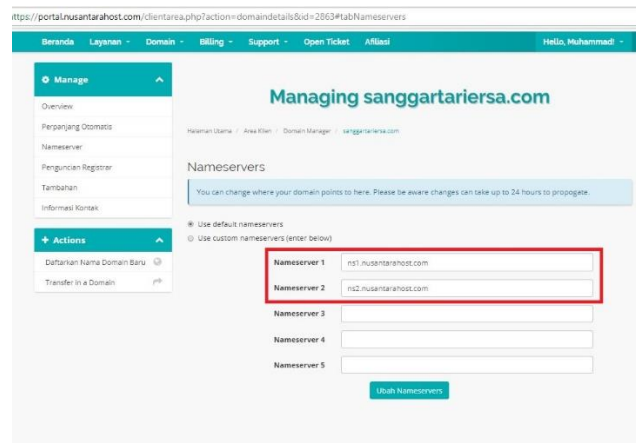
8. Domain Aktif



Gambar 61 Tampilan Domain Manager

Ketika domain sudah aktif maka dapat digunakan akan tetapi harus setting *nameserver* agar alamat yang dibuka tertuju pada hosting yang tersedia dengan Klik Manage nameserver di domain tersebut.

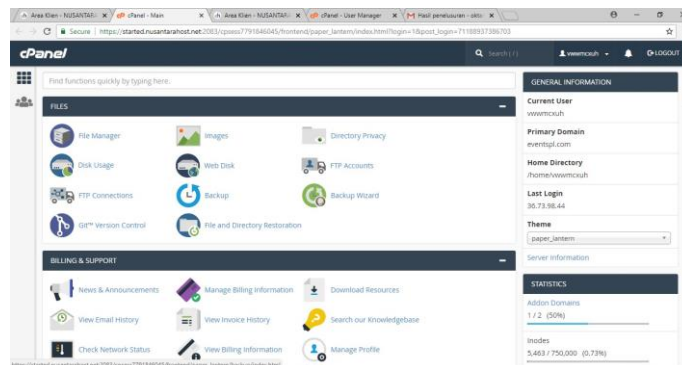
9. Mengatur Nameserver



Gambar 62 Tampilan managing domain

Pada saat mengatur nameserver sebelumnya harus sudah memiliki hosting atau wadah tempat website tersebut. Disini penulis membeli hosting sama-sama di nusantarahost.com. dan mendapatkan nameserver hasil pembelian hosting melalui email. Lalu masukkan nameserver sesuai nameserver hosting yang ada.

10. Login to cPanel Hosting



Gambar 63 Tampilan cPanel hosting

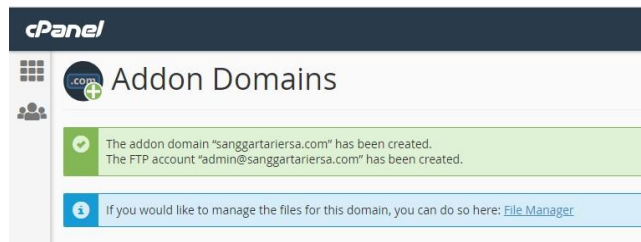
11. Menambahkan Domain di Hosting

The image shows the 'Add Domain' form in cPanel. The title is 'Add Domain' with a sub-header 'Create an Addon Domain'. Below the title, there's a brief explanation: 'An addon domain is an additional domain that the system stores as a subdomain of your main site. Use addon domains to host additional...'. The form contains several input fields: 'New Domain Name' (filled with 'sanggartierisa.com'), 'Subdomain' (filled with 'sanggartierisa'), 'Document Root' (filled with 'sanggartierisa.com'), 'FTP Username' (filled with 'admin'), 'Password' (masked with dots), and 'Password (Again)' (masked with dots). There's a checkbox for 'Create an FTP account associated with this Addon Domain.' which is checked. Below the password fields, there's a 'Strength' indicator showing 'Very Strong (100/100)' with a green bar. At the bottom left, there's a blue 'Add Domain' button, and at the bottom right, there's a 'Password Generator' button.

Gambar 64 Tampilan form penggabungan domain dengan hosting

Untuk menambahkan domain di hosting penulis menggunakan fitur Addon Domains di cPanel hosting dengan mengisi form Create an Addon Domains seperti gambar di atas. Kemudian Klik Add Domain pada form tersebut.

12. Domain Berhasil di tambahkan.



Gambar 65 Tampilan domain berhasil ditambahkan

13. Upload Database Dan File Website di Hosting yang telah di beli melalui CPANEL.

Langkah terasir yaitu mengupload seluruh database dan file web yang berada di xampp ke lokasi di hosting online.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dengan selesainya laporan Karya Kreatif yang berjudul “Proses Perancangan Desain Website sebagai Media Promosi Sanggar Tari Ersas Yogyakarta” ini, mulai dari pengumpulan data sampai ujicoba. Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya, sekaligus menjawab rumusan masalah yang terdapat pada bab 1, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan Desain Website ini diawali pengumpulan data dan analisis dengan metode SWOT, yaitu Strength, Weakness, Opportunity, Threat tentang suatu kondisi organisasi di Sanggar Tari Ersas. Hasil dari analisis tersebut, saat ini Sanggar Tari Ersas membutuhkan media iklan berbentuk website.
2. Setelah pengumpulan data dan analisis lalu dilakukan dengan cara wawancara dan pengumpulan data dari Sanggar Tari Ersas sendiri yang meliputi keinginan desain website maupun data data yang dibutuhkan untuk membuat desain website Sanggar Tari Ersas.
3. Berdasarkan data yang didapat, penulis kemudian melanjutkan langkah desain layout yang dibutuhkan, yaitu redesign logo, pembuatan layout halaman beranda, layout halaman profil, layout halaman prestasi, layout halaman galeri, layout halaman pengurus, layout halaman kontak. Untuk desain layout penulis menggunakan software CorelDRAW X8.
4. Berdasarkan Layout yang telah dibuat di atas, penulis melakukan langkah selanjutnya yaitu desain logo baru, dan desain *interface* website yang meliputi desain halaman utama, desain halaman profil, desain halaman prestasi, desain halaman galeri, desain halaman pengurus, desain halaman kontak. Langkah ini juga dilakukan penulis menggunakan software CorelDRAW X8.

5. Setelah semua desain selesai, penulis menerapkan hasil website atau implementasi ke bentuk halaman website dengan menggunakan Software XAMPP (Localhost Apache & Database MySQL) dengan bantuan CMS Wordpress dan Plugin Elementor untuk menyusun layout website.
6. Penulis Melakukan Pengujian dengan cara upload ke server Online yaitu dengan Domain www.sanggartariersa.com dan Hosting di www.nusantarahost.com .
7. Setelah website berhasil online, kami melakukan perawatan secara rutin, yaitu mulai mengecek website secara rutin, dan pembimbingan kepada client (Sanggar Tari Ersa) agar bisa mengelola website sendiri kedepannya.

B. Saran

Kami selaku penulis dan pembuatan desain website menyadari masih adanya kekurangan dalam pembuatan karya kreatif desain website ini, oleh karena itu kami masih perlu banyak masukan baik dari pembaca maupun pihak yang berkepentingan. Akan tetapi penulis ingin mengajukan beberapa pemikiran berupa saran sebagai pertimbangan kepada pembaca, atau peneliti selanjutnya antara lain :

B.1 Sanggar Tari Ersa

1. Menyempurnakan tampilan desain website khususnya versi *mobile / gadget*.
2. Menambahkan desain pendaftaran siswa sanggar secara *online* dengan lebih interaktif.
3. Mengupdate berita terkini terkait agenda kegiatan/tambahan-tambahan.

B.2 Institusi/STIKOM Yogyakarta

1. Mengapresiasi karya mahasiswa dengan memberikan penghargaan berupa sertifikat.
2. Meningkatkan daya kreatifitas mahasiswa untuk terjun ke dunia kerja lebih dalam.

Daftar Pustaka

A. Referensi Buku

- Abdulloh, Rohi. 2015. *Web Programing is Easy*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Aditya. 2011. *Pemrograman web dengan PHP*. Bekasi : Dunia Computer.
- Aminudin. 2009. *Apresiasi Karya Seni Tari Daerah Nusantara*. Bandung : PT. PURI PUSTAKA.
- Arbie. 2004. *Manajemen Database dengan MySQL*. Yogyakarta : Andi.
- Arts, Athenk. 2012. *Efek-efek terbaik CorelDRAW dan Photoshop*. Yogyakarta : Citra Media Pustaka.
- Jaiz, Muhammad. 2014. *Dasar-Dasar Periklanan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI).
- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta : KENCANA PRENADA MEDIA GROUP.
- Kertamukti, Rama. 2015. *Strategi Kreatif dalam Periklanan*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Onno., Wahyudi, Aang Arif W. Purbo. 2001. *Mengenal eCommerce*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Rustan, Suriyanto.2010. *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. Jakarta : PT Gramedia Utama.
- Sutinah, Bagong Suyanto. 2005. *METODE PENELITIAN SOSIAL: Berbagai Alternatif Pendekatan Edisi Ketiga*. Jakarta : KENCANA PRENADA MEDIA GROUP.
- Tohirudin, Muhammad. 2011. *Pintar Membuat Web dengan JOOMLA*. Jakarta : KANAYApres, Grup Puspa Swara, Anggota IKAPI Wisma Hijau.

B. Referensi Internet

Prasetyo, Anjrah Ari. 2016. Apa itu Elementor dan Kegunaan Plugin Elementor, Mengapa Penting Buat Kita? *Anjrah web*. [Online] November 12, 2016. [Cited: Agustus 13, 2018.] <https://www.anjrahweb.com/plugin-wordpress/apa-itu-elementor-dan-kegunaan-plugin-elementor-wordpress/>.

webbisnis. 2015. Macam-macam media iklan untuk promosi. *webbisnis.com*. [Online] 2015. [Cited: 4 19, 2018.] <https://webbisnis.com/macam-macam-media-iklan-untuk-promosi/>.

Yueornro, Tewguth. 2015. Pengertian Tari Tradisional, Tari Klasik, Tari Rakyat dan Tari Kreasi Baru. *Kisah Asal Usul*. [Online] Sepetember 14, 2015. [Cited: Mei 5, 2018.] <http://kisahasalusul.blogspot.com/2015/09/pengertian-tari-tradisional-klasik.html>.

Lampiran

Karya Kreatif tugas akhir ini telah dilaksanakan pameran dengan tema “Bramantya! Exhibition Collaboration” pada :

Hari : Kamis & Jumat, 9-10 Agustus 2018

Lokasi : Yogyatourium Dagadu Djokdja

Berikut lampiran dokumentasi pameran :



