

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1 Sintesis

3.1.1. Tujuan Visualisasi

Tujuan visualisasi dari perancangan website ini adalah memberikan kesan tradisional namun tidak membosankan dan menarik dalam website tersebut sehingga menarik minat remaja untuk melihat website tersebut dan mencari segala sesuatu informasi yang ada dalam website tersebut tanpa mengabaikan bahwa batik adalah salah satu kesenian yang bersifat tradisional yang berasal dari Indonesia.

3.1.2 Strategi Visualisasi

Strategi untuk mengvisualisasikan kesan tradisional namun tidak membosankan seperti yang dijelaskan diatas adalah:

Dari segi warna yaitu dengan tetap menggunakan warna *background* yang bersifat tradisional dalam membuat desain dari web tersebut dengan tambahan unsur warna-warna cerah pada garis dan kolom yang ada yang pada umumnya disukai oleh anak muda.

Dari segi font yaitu dengan tetap menggunakan font yang bersifat serius namun tetap nyaman untuk dibaca pada bagian artikel (*Times New Roman*), dan menggunakan font yang unik dan menarik untuk bagian tombol-tombol navigasi (*Ravie*).

Dari segi *layout* yaitu dengan membuat layout yang semenarik mungkin, dengan tambahan unsur-unsur ornamen yang berhubungan dengan batik tetapi tetap menggunakan warna yang cerah yang menarik minat anak muda untuk melihat website tersebut.

Dari segi gambar yaitu dengan memasukan gambar-gambar batik yang bersifat informatif lengkap dengan nama dari masing-masing batik tersebut serta penjelasan singkat mengenai batik tersebut mulai dari sejarahnya, proses perkembangannya, motif dan pola batik-batik tersebut, hingga proses membuatnya dan alat-alat yang diperlukan dalam membuat batik tersebut. Selain itu juga ada unsur pendukung lainnya yaitu foto model remaja pria dan wanita yang mengenakan baju batik. Dari foto itu diharapkan agar anak muda yang

melihat sadar bahwa mereka tidak perlu malu untuk menggunakan batik karena sebenarnya mereka juga bisa tampil *fashionable* dengan menggunakan batik yang ada.

3.2. Proses Kreatif

Proses Kreatif untuk perancangan website sebagai media pengenalan batik bermula dari pencarian latar belakang masalah mengapa penting dibuat sebuah media (website) untuk mengenalkan batik tersebut. Setelah mendapatkan latar belakang masalah yang jelas, kemudian muncul beberapa rumusan masalah yang nantinya akan terjawab dalam tujuan perancangan. Setelah itu proses dilanjutkan dengan mencari batasan masalah yang meliputi *target market* (yang terdiri dari 4 macam segi yaitu: Geografis, Demografis, Psikografis, dan Behavioristik). Setelah *target market* jelas, kemudian disusunlah manfaat perancangan yang meliputi manfaat bagi batik itu sendiri, manfaat bagi penulis dan manfaat bagi masyarakat luas. Kemudian proses dilanjutkan dengan membuat serta memikirkan metode perancangan yang digunakan, konsep perancangan nantinya seperti apa, serta skematika dari perancangan itu sendiri.

Proses berikutnya adalah proses studi literatur yaitu mengumpulkan berbagai macam data yang berhubungan dengan batik dan website. Untuk data mengenai batik, data-data yang ada diambil dari buku, artikel koran, serta website-website yang meliputi: sejarah batik, perkembangan batik, jenis-jenis dan motif batik, pola batik, proses membuat batik, dan alat-alat yang diperlukan untuk membuat sebuah batik. Kemudian untuk data mengenai website, data-data diambil dari buku serta website yang isinya meliputi: sejarah website, dan jenis-jenis website yang ada. Setelah mengumpulkan data-data tersebut, proses dilanjutkan dengan pengidentifikasian data yang meliputi data produk dan data pemasaran. Dalam data produk tertera hasil akhir yang akan dihasilkan dari proses perancangan ini dan dalam data pemasaran tertera beberapa inti meliputi strategi pemasaran, wilayah pemasaran, potensi pasar, serta potensi dari batik itu sendiri. Setelah itu proses dilanjutkan ke analisa data, yaitu mencari beberapa website-website lain baik lokal maupun luar negeri yang mengandung isi yang hampir sama dengan website ini. Setelah ditemukan beberapa website lokal dan luar

negeri, kemudian dari masing-masing website tersebut di analisa menurut SWOTnya, atau meliputi *Streght*, *Weakness*, *Oppurtunity*, dan *Threat* yang dimiliki oleh masing-masing website tersebut. Setelah mengetahui *Streght*, *Weakness*, *Oppurtunity*, dan *Threat* dari masing-masing website tersebut, kemudian proses dilanjutkan dengan mencari USP (*Unique Selling Preposition*) yaitu keunikan yang dimiliki dari website yang akan dirancang ini yang membuatnya berbeda dengan website-website lainnya. Kemudian setelah itu barulah dilakukan positioning terhadap website yang akan dirancang tersebut dan ditariklah beberapa kesimpulan mengenai hasil dari analisa data tersebut.

Proses dilanjutkan dengan menentukan konsep perancangan secara lebih mendalam. Pertama yaitu dengan menentukan tujuan visualisasi dan strategi visualisasi dengan jelas. Setelah menemukan tujuan visualisasi dan strategi visualisasi dengan jelas, proses dilanjutkan dengan mereview lg semua kegiatan yang dilakukan dan kesemuanya itu dirangkum kedalam Proses Kreatif. Proses Kreatif ini sendiri mencakup segala sesuatu yang dilakukan selama proses pembuatan website mulai menentukan latar belakang masalah, mencari informasi untuk studi litelatur, mencari dan menganalisa competitor-kompetitor yang ada hingga menentukan konsep dari website yang akan dibuat ini. Setelah itu proses dilanjutkan dengan menentukan biaya produksi yang mencakup detail segala bentuk biaya yang dikeluarkan selama proses pengerjaan website ini.

Setelah semuanya selesai proses dilanjutkan dengan menentukan elemen-elemen grafis dan multimedia serta *interface* dan alur desain dari website ini. Dan barulah proses terakhir yaitu memasukan Layout dari website yang sudah dibuat mulai dari *Thumbnail*, *Tight Tissue* dan *Final*.

3.3. Konsep Kreatif

Media pengenalan batik kepada remaja berupa sebuah website dengan nama www.BatikNusantara.com Website dibuat dengan ukuran 1024x768 pixels dengan tujuan agar web tersebut mudah diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja. Dalam website tersebut nantinya akan berisi segala informasi mengenai batik-batik yang ada di Indonesia mulai dari sejarah, perkembangan, motif dan jenis-jenis hingga cara pembuatan batik serta alat-alat yang diperlukan.

Kesemuanya itu akan disajikan didalam sebuah website dengan *layout* yang semenarik mungkin sehingga mendorong minat *audience* untuk melihat website tersebut secara lebih jauh. Selain itu selain dari sisi layout, tampilan yang ada dalam website tersebut juga dibuat se-*interaktif* mungkin sehingga akan membuat website tersebut berbeda dengan website-website yang sudah ada pada umumnya.

Tujuan utama pembuatan website ini adalah untuk memberikan informasi serta pengetahuan tentang batik kepada masyarakat, sehingga nantinya mampu meningkatkan kecintaan masyarakat tentang batik serta mendorong masyarakat untuk melestarikan salah satu budaya Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO tersebut. Selain itu, media website ini juga dapat menjadi referensi bagi mahasiswa-mahasiswa lain yang juga mengambil bidang website atau webdesign sebagai topic dari tugas akhir mereka.

Yang menjadi kelebihan dan USP (Unique Selling Proposition) dalam website ini adalah, disamping *layout* yang disajikan dengan desain semenarik dan sevariatif mungkin , informasi yang diberikan dalam website juga lengkap serta didukung dengan gambar-gambar yang menarik dan bersifat informatif tentang berbagai macam motif batik yang berasal dari seluruh Indonesia dan segala macam gambar yang berhubungan dengan proses pembatikan tersebut.

Website ini nantinya akan memposisikan dirinya sebagai website dengan layout yang menarik serta gambar-gambar yang bersifat informatif dimana isi dari website tersebut memberikan informasi kepada masyarakat mengenai hal-hal yang berhubungan dengan batik Indonesia mulai dari sejarah, perkembangan, motif dan jenis hingga proses pembuatan serta alat-alat yang dibutuhkan untuk membuat batik tersebut. Selain itu juga untuk jenis-jenis dan motif-motif batik tidak terpaku hanya kepada beberapa sentra batik saja, tetapi juga mencakup seluruh sentra batik yang ada di Indonesia.

3.4 Biaya Kreatif

3.4.1 Website

Biaya Domain.com (1 tahun)	Rp. 250.000
Biaya sewa Hosting (1 tahun)	Rp. 3.000.000
Biaya Maintenance Website (1 tahun)	Rp. 1.000.000
Biaya iklan ke search engine google.com (1 thun)	Rp. 5.850.000
(perhitungan dengan kurs \$ = Rp.9000)	

Total Biaya	Rp. 10.100.000
PPH: 6%	Rp. 606.000

Total Biaya Keseluruhan Rp 10.706.000

3.4.2 Kaos

Biaya sablon kaos	Rp. 50.000
Jumlah kaos 100 (50 Pria dan 50 Wanita)	

Total Biaya	Rp. 5.000.000
PPH: 6%	Rp. 300.000

Total Biaya Keseluruhan Rp. 5.300.000

3.4.3 X-Banner (60cm x 160cm)

Biaya X-Banner	Rp. 90.000
Jumlah X-Banner 2	

Total Biaya	Rp. 180.000
PPH: 6%	Rp. 10.800

Total Biaya Keseluruhan	Rp. 190.800
3.4.5 Sticker (6cm x 10cm)	
Biaya Sticker	Rp 1.000
Jumlah Sticker 800 (8 jenis masing-masing 100 buah)	

Total Biaya	Rp 800.000
PPH: 6%	Rp 48.000

Total Biaya Keseluruhan	Rp. 848.000
3.4.6. Katalog (14cm x 20cm)	
Biaya Katalog	Rp. 7.500
Jumlah Katalog 100	

Total Biaya	Rp. 750.000
PPH: 6%	Rp. 45.000

Total Biaya Keseluruhan	Rp. 795.000
GRAND TOTAL BIAYA	Rp. 17.839.800