



Arty 8 (1) 2019

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

MAN 1 NGANJUK'S WEBSITE REDESIGN

PERANCANGAN ULANG WEBSITE MAN 1 NGANJUK

Ahmad Fuji Hartono✉

Progam Studi Seni Rupa Kons. DKV Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Nov 2019
Disetujui Nov 2019
Dipublikasikan Januari 2019

Keywords:

Redesain, Website, Media Informasi, MAN 1 Nganjuk

Abstrak

MAN 1 Nganjuk merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berlatar belakang pendidikan Agama Islam yang bermaksud untuk melakukan perancangan ulang media informasi *online (website)* yang mudah diakses, mudah untuk difahami dan dimengerti, serta dapat di manfaatkan sebagai sarana pendaftaran siswa baru. Perancangan proyek studidirancang melalui 4 tahap yaitu proses *preliminary*, proses pra-produksi, proses produksi, dan proses pasca-produksi. Jenis pesan yang terkandung dalam media informasi bersifat informatif, interaktif, pengingat, penambah nilai dan membantu aktivitas lain. Perancangan ulang karya *website* serta penerapannya pada media informasi ini diharapkan dapat meningkatkan jangkauan informasi yang lebih luas, lebih aktual, dan mampu menjadi sumber informasi yang dapat dijadikan sumber bagi para pengguna internet mengenai lembaga tersebut. Juga memberikan citra dan pelayanan yang baik sebagai lembaga pendidikan di hadapan masyarakat luas sesuai dengan visi dan misi sekolah, serta media yang telah dirancang juga dapat didistribusikan sesuai dengan khalayak sasaran yang dituju.

Abstract

MAN 1 Nganjuk is one of the educational institutions with islamic education background that have an intention to redesign the online information media (website) that is easily accessible, easy to understand, and can be utilized as a means of registering new student. The design of the study project was designed through 4 stages, namely is preliminary process, pra-production process, production process, and post-production process. The types of messages contained in information media are informative, interactive, reminders, adding value and helping other activities. The redesign of the website's work and its application to the information, more actual, and be able to be a source of information that can be used as a resource for internet users about the instituion. It also provides good image and service as an educational institution in front of the wider community in accordance with the vision and mission of the school, and the media that has been designed can also be distributed according to the intended target audience.

© 2018 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: ahmad.fuji@gmail.com

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Di era sekarang ini media penyebaran informasi telah dimanfaatkan ke berbagai macam tujuan yang berbeda, seperti profil perusahaan, lembaga pendidikan, iklan produk, sampai dengan promosi keahlian perorangan yang mana sebagian besar memanfaatkan teknologi jaringan internet. Kebutuhan yang tinggi terhadap informasi mengenai mutu dan kualitas lembaga pendidikan setiap tahun, mengharuskan pihak lembaga memanfaatkan media informasi sebagai wadah dalam mempublikasikan keunggulan yang terdapat pada lembaga. Pentingnya memenuhi kebutuhan tersebut, mulai bermunculan lembaga pendidikan yang mengembangkan media informasi *website* untuk dapat memberikan pelayanan yang lebih efektif dan efisien dalam memberikan informasi kepada seluruh lapisan masyarakat.

MAN 1 Nganjuk sebagai salah satu lembaga pendidikan berbasis agama islam yang terdorong untuk mampu memberikan informasi yang mudah diakses, mudah untuk difahami dan dimengerti, serta dapat di manfaatkan sebagai sarana pendaftaran siswa baru. Maka perlu melakukan perancangan ulang *website*. Adapun nanti perubahan dari *website* yang saat ini di gunakan sekolah sebagai media informasi tidak mengubah karakteristik identitas sekolah, bahkan sebaliknya semakin memperkuat karakter identitas yang terdapat pada sekolah tersebut. Melihat kondisi yang demikian, faktor – faktor di atas kemudian dapat dijadikan strategi sebagai upaya memperkuat posisi dan citra sekolah agar keberadaanya semakin diakui sebagai salah satu lembaga yang memiliki pelayanan pendidikan yang baik.

Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas yang dilandasi pengetahuan, bersifat rasional, dan pragmatis (Widagdo 1993: 31).

Ranah desain komunikasi visual senantiasa dinamis, penuh gerak, dan perubahan. Hal itu juga karena peradaban dan ilmu pengetahuan modern memungkinkan lahirnya industrialisasi. Sebagai produk kebudayaan yang terkait dengan sistem sosial dan ekonomi, desain komunikasi visual juga berhadapan pada konsekuensi sebagai produk massal dan konsumsi massa (Tinarbuko, 2007).

Seorang desainer bertanggung jawab untuk dapat memecahkan masalah melalui komunikasi visual dalam penyampaian informasi tersebut secara fungsional, elegan, proporsional, sederhana dan ekonomis, demikian halnya pada perancangan sebuah *website*. Proses komunikasi sebuah kerja *website* menghadirkan produk komunikasi visual, sehingga tampilan situs web sangat ditentukan perancang web-nya. Seperti yang tertulis pada pernyataan Roger Black (1997:15) tentang dominasi perancang situs web,

The internet is question. The answer is being formulated now by programmers, producer, editors, content providers, sysops, Webmeisters, users, visitors, Web watchers, 1 2 cable operators, phone companies, and designers. Especially degigners.

Sebagai sebuah produk, desain *web* adalah hasil pemecahan masalah berdasarkan pendekatan komunikasi visual, berisi spesifikasi produk yang sangat khas dan operasional (Pranata, 2000). R. Buckminster Fuller (dalam Wijaya 1999:47) menegaskan bahwa sebuah desain komunikasi visual harus dapat memenuhi kebutuhan masyarakatnya tidak hanya untuk memuaskan desainer itu

sendiri.sehubungan dengan itu, perancang *website* seharusnya memperhatikan karakter tersebut dan *needs target audience* – nya agar di capai daya dan kimunikasi yang optimal.

Prinsip Desain Komunikasi Visual

Prinsip dasar desain merupakan pengorganisasian unsur – unsur dasar desain dengan memperhatikan prinsip – prinsip dalam menciptakan dan mengaplikasikan kreativitas. Jefkins (1997: 245) mengelompokkan prinsip – prinsip desain menjadi: kesatuan, keberagaman, ritme, keserasian, proporsi, skala, dan penekanan.

Kesatuan merupakan sebuah upaya untuk menggabungkan unsur – unsur desain menjadi suatu bentuk yang proporsional dan menyatu satu sama lain kedalam sebuah media..

Keberagaman dalam desain bertujuan untuk menghindari suatu desain yang monoton. Untuk itu diperlukan sebuah perubahan dan pengkontrasan yang sesuai.

Keseimbangan adalah komposisi yang menimbulkan kesan tidak berat sebelah.Secara garis besar keseimbangan dalam desain dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu secara simetris, asimetris, dan radial.

Ritme/irama ialah Aliran secara keseluruhan terhadap desain selalu menyiratkan irama yang nyaman.

Suptandar (1995: 19) mengartikan keserasian sebagai usaha dari berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen lain yang disusun secara seimbang.

Proporsi merupakan perbandingan antara suatu bilangan dari suatu obyek atau komposisi (Kusmiati, 1999:19).

Skala adalah ukuran relatif dari suatu obyek, jika dibandingkan terhadap obyek atau elemen lain yang telah diketahui ukurannya (Kusmiati, 1999: 14).

Menurut Jefkins (1997:246) adanya penekanan dalam desain merupakan hal yang

penting untuk menghindari kesan membosankan.

Website

Yuhefizar, Mooduto, dan Hidayat (2009:2) mengatakan bahwa *website* adalah keseluruhan halaman – halaman *web* yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi.

Website merupakan sarana bagi setiap orang untuk mengirim dan menerima data dari satu tempat ke tempat lain lewat protokol jaringan internet (*HTTP*) dengan menggunakan bahasa khusus yang disebut *Hypertext*.

Kaidah Perancangan Website

Brown (dalam King 1999) menegaskan rancangan komunikasi visual dari sebuah *web* merupakan media komunikasi untuk menyampaikan ide, cerita, berita, konsep dan informasi secara visual. Rancangan pada sebuah situs *web* adalah sebuah desain komunikasi visual yang ditayangkan melalui layar monitor yang dapat dihadirkan pada suatu waktu tertentu. Layar monitor berfungsi sebagai media komunikasi visual, tampilannya tidak ada bedanyadengan desain sebuah majalah atau surat kabar (Istanto,2001).

Elemen – elemen pokok yang digunakan dalam sebuah rancangan untuk komunikasi visual *website* antara lain tipografi, simbolisme, ilustrasi, dan fotografi (Istanto,2001; Nugrahani dkk, 2014).

Sedangkan menurut Beard (2007:8) menambahkan, sebuah *website* terdiri dari beberapa elemen antara lain *containing block*, *identity block*, *navigation*, *content*, *footer*, dan *whitespace*.

Berikut beberapa penjelasan mengenai elemen – elemen tersebut menurut kedua pendapat: tipografi, ilustrasi, fotografi, *containing block*, *identity block*, *navigation*, *content*, *footer*, *whitespace*.

Layout dalam Website

Adapun salah satu cara dan metode untuk merancang sebuah layout grafis ialah dengan menggunakan *Grid Sytem*. Menurut Beaird (2007:10) Sebuah grid diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen – elemen visual dalam sebuah ruang. *Grid system* dalam desain grafis adalah menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik.

Menurut Goodman (2001:45) *grid* adalah kolom – kolom atau garis bantu yang membantu untuk mentukan ruang teks, ilustrasi, fotografi, dan lain – lain. Tujuan utama dari *grid* adalah untuk menghindari ketidakrapian. Keuntungan bekerja dengan *grid* adalah *clarity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *economy* (ekonomis) dan *continuity* (berkelanjutan). Sebuah *grid* memperkenalkan susunan yang sistematis terhadap sebuah *layout*, membedakan tipe-tipe informasi dan mempermudah navigasi pengguna. Beberapa jenis *grid* diantaranya sebagai berikut:

Manuscript Grid, columnt grid, modular grid, hierachical grid.

Perancangan Ulang (*Redesign*)

Redesain berasal dari kata *redesign* yang terdiri dari dua kata, yaitu *re-* dan *design*. Dalam bahasa Inggris, penggunaan kata *re-* mengacu pada pengulangan atau melakukan kembali, sehingga *redesign* dapat diartikan sebagai desain ulang.

Menurut American Heritage Dictionary (2000) "*redesign means to make a revision in the appearance of function of*", yang dapat diartikan membuat revisi dalam penampilan atau fungsi.

Disebutkan dalam Oxford Business English Dictionary (2006) "*redesign : to design a product service, system, etc, again in different way*", yang berarti untuk mendesain

fungsi produk, sistem, dan lain-lain, lagi dalam bentuk yang berbeda.

Menurut Hardiningsih (2006), *redesign* adalah sebuah aktivitas yang melakukan perubahan pembaharuan dengan berpatokan dari wujud desain yang lama diubah menjadi baru, sehingga dapat memenuhi tujuan-tujuan positif yang mengakibatkan kemajuan. *Redesign* atau desain ulang merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk memperbaiki desain yang sudah ada, dikarenakan desain tersebut tidak berfungsi secara maksimal.

Menurut Swastha (1987:40) mengemukakan bahwa *redesain* adalah kegiatan mengubah dan menyegarkan identitas suatu *brand* atau produk agar tetap berada di depan pesaing.

Profil MAN 1 Nganjuk

MA Negeri 1 Nganjuk merupakan lembaga pendidikan tingkat menengah atas berbasis pendalaman ilmu agama islam, berada dibawah naungan pondok pesantren Miftahul 'Ula yang didirikan oleh KH. Abdul Fattah Jalalain, dan telah diangkat menjadi MA Negeri sejak tahun 1990'an. MA Negeri 1 Nganjuk beralamat di Jl. KH. Abdul Fattah Ds. Nglawak Kec. Kertosono Kab. Nganjuk Jawa Timur. Lembaga pendidikan ini memiliki empat jurusan, yaitu IPA, IPS, Bahasa, dan Agama (islam).



Gambar 2. Profil MAN 1 Nganjuk

METODE BERKARYA

Media Berkarya

Media berkarya merupakan semua bahan dan peralatan yang dibutuhkan dan digunakan untuk proses berkarya untuk merealisasikan ide dan konsep desain dalam perancangan ulang *website* MAN 1 Nganjuk. Media yang digunakan untuk berkarya harus disesuaikan dengan jenis karya desain yang akan dibuat dan kemampuan teknis pembuatnya, menggunakan beberapa media yang terdiri dari alat dan bahan. Adapun media yang digunakan antara lain: Kertas, Tinta Warna, Alat Gambar Manual, *Scanner*, *Printer*, Kamera, Laptop, *Mouse*, *Flasdisk*, Kamera, Perangkat Lunak dan Perangkat Keras.

Teknik Berkarya

Teknik berkarya adalah bagaimana alat dan bahan digunakan untuk merancang ulang desain *website* MAN 1 Nganjuk. Penggunaan alat dan bahan menjadi pertimbangan bagi penulis dalam menghasilkan rancangan *interface* halaman *website*.

Teknik berkarya yang digunakan dalam proses pembuatan *website* MA Negeri 1 Nganjuk yaitu dengan teknik digital atau komputerisasi, selain itu juga menggunakan teknik manual. Teknik manual biasanya digunakan pada tahap awal mendesain yaitu dengan membuat sketsa *layout website*, kemudian setelah proses itu akan dilakukan teknik digital atau komputerisasi. Pembuatan *website* ini menggunakan teknik antara lain: *Wireframing*, *desain manual*, *coding*, *slicing*, *inspect element*.

Proses Berkarya

Dalam membuat suatu karya dibutuhkan kreativitas dan inovasi dalam menciptakan dan merealisasikan sebuah ide, sehingga membutuhkan proses berkarya yang panjang. Hal ini

dilakukan untuk mengurangi resiko tingkat kesalahan dalam pembuatan desain. Berikut beberapa tahapan kerja yang dilakukan penulis dalam membuat karya.

Preliminary Planning

Proses *preliminary* proses ini merupakan tahap awal dalam proses berkarya. Proses ini dilakukan sebelum proses perancangan karya dimulai. Proses *preliminary* menentukan langkah yang tepat dalam perancangan karya dengan sumber-sumber yang tepat tersedia untuk memenuhinya. Proses *preliminary* dimulai dari, Riset: Memahami Permasalahan, Menetapkan Tujuan, Mencari Ide, Mengumpulkan Data dengan Mengadakan Observasi, Melakukan Wawancara, Studi Literatur. Analisis: Analisis Khalayak Sasaran seperti Geografis, Demografis, Psikografis dan Behavioral. Analisis SWOT. Profil distro Insting Bandung.

Pra Produksi

Kegiatan pra produksi disini yang berhubungan dengan persiapan berupa hal-hal yang harus dicapai sebelum melakukan produksi dalam perancangan media informasi berupa halaman *interface* sebuah *website*, yaitu diantaranya Sintetis: Penentuan Konsep Karya, menentukan strategi perancangan, menentukan *sitemap*.

Produksi

Kegiatan ini mengenai penciptaan yang terdiri dari, Visualisasi: Pendekatan Gaya, Warna, dan Tipografi. Pembuatan Sketsa (*rough sketch*), Komputerisasi, konsultasi dosen pembimbing, revisi dan penyempurnaan karya, pengunggahan karya pada media *online*, pencetakan.

Pasca Produksi

Menunjukkan hasil akhir perancangan ulang *website* MAN 1 Nganjuk dan aplikasinya

pada media informasi *online* / situs *web* dengan mengadakan Pameran dan Distribusi kepada lembaga pendidikan MAN 1 Nganjuk.

ANALISIS KARYA

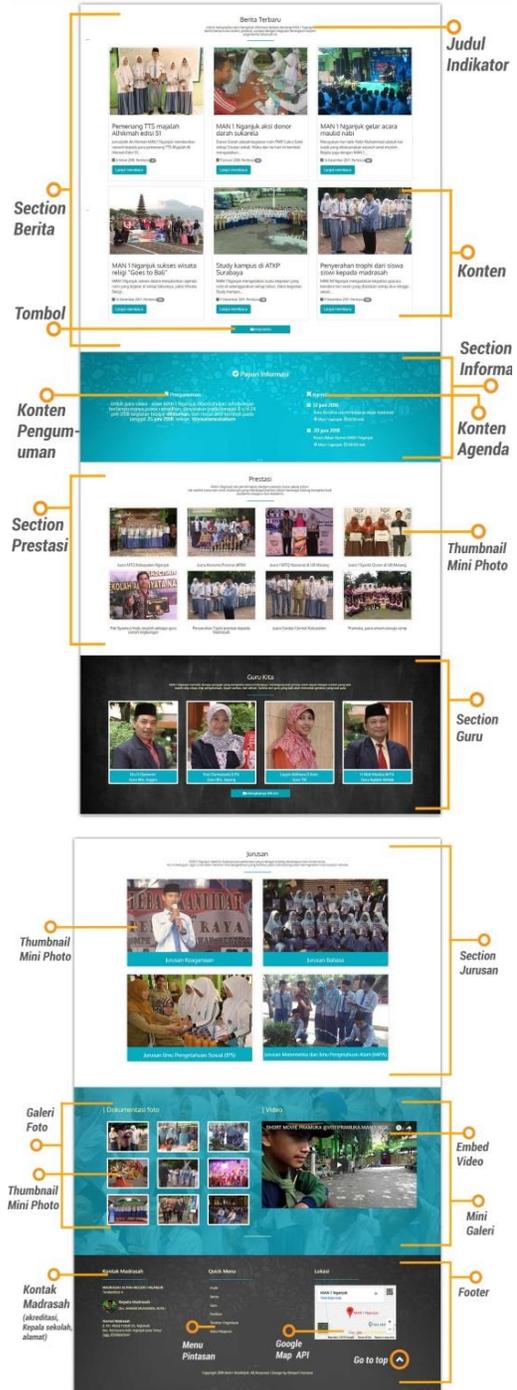
Setelah melewati proses berkarya serta berkonsultasi dengan klien maupun dosen pembimbing, diperoleh perancangan ulang *website* MAN 1 Nganjuk dan aplikasinya pada media informasi *online* / situs *web* dan dirancang dari segi visual yang meliputi halaman beranda, halaman profil, halaman struktur organisasi, halaman guru dan karyawan, halaman arsip berita, halaman fasilitas, halaman mata pelajaran, dan halaman pendaftaran, yang mana diaplikasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman dalam format *HTML*. Berikut beberapa deskripsi dan analisis setiap karya di antaranya:

Halaman Beranda Website

Setelah melalui proses pemilihan dengan melakukan prosedur *creative brief* dengan admin *website* MAN 1 Nganjuk, dilakukan konsultasi untuk mempertimbangkan komposisi dan kesesuaian tampilan visual dengan konsep perancangan pada halaman beranda, yang merupakan wajah bagi suatu situs *website*.



Gambar 2. Header halaman beranda



Gambar 3. Body content halaman beranda.

Deskripsi Karya

Halaman beranda *website* memiliki ukuran lebar 1280 *pixel* dan tinggi 5336 *pixel*, secara keseluruhan tampilan beranda *website* berukuran 6 kali tinggi proporsi layar komputer sehingga tampilan *website* pada layar komputer/PC akan terpotong, dan menggunakan *scrolling* untuk menggeser kebawah.

Kebutuhan akses berbagai perangkat *mobile, website* ini menggunakan pendekatan desain *webresponsive* yang menyesuaikan bermacam ukuran layar perangkat yang lebih kecil, agar didapat pengalaman menjelajah dalam halaman *website* yang lebih optimal.

Analisis Karya

Aspek Teknik: Desain halaman beranda MAN 1 Nganjuk menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop*, resolusi yang digunakan adalah 72 dpi karena merupakan resolusi standar tampilan pada layar monitor. Mode warna yang digunakan dalam mendesain tampilan *website* ini adalah *RGB colour*.

Aspek Estetis: Karya pada halaman beranda ini memiliki unsur warna yang didominasi oleh warna hitam, biru, dan putih, nampak secara keseluruhan perpaduan warna tersebut terbagi atas masing-masing *section* yang tersusun secara vertikal runtut kebawah. Hal ini dirancang tentu agar memiliki kesan yang lebih dinamis dan menghindari kesan monoton untuk menciptakan nilai keindahan yang mampu memberikan daya tarik secara khusus disaat para pengunjung *website* mulai menjelajah kedalam halaman beranda situs ini.

Pada bagian *header* halaman ini menggunakan *space/ruang* yang lebih luas yang didalamnya terdapat logo sekolah, motto sekolah, dan tombol navigasi yang mengarah kepada halaman profil.

Selanjutnya di *section* berita terbaru, menerapkan *background* warna putih agar

para pengunjung *web* mendapatkan nilai keterbacaan yang lebih maksimal. Selain itu pada bagian ini terdapat enam panel yang tersusun atas 3 baris dan dua kolom yang berisi tentang masing-masing berita terkini yang baru diunggah.

Terakhir pada susunan visual halaman beranda adalah pada *footer*, dibagian ini susunan visual terdiri dari *background* warna hitam dihiasi dengan *pattern* berbentuk ikonik untuk menambah kesan sekolahan yang lebih kuat. Pada bagian *footer* terbagi menjadi 3 kolom yang masing-masing kolom memiliki isi konten berupa alamat sekolah, menu pintasan, dan peta lokasi. Perancangan *footer* menitik beratkan pada menu dan informasi yang terdapat pada isi konten. Dan keindahan yang terdapat pada bagian ini adalah terletak pada gambar *background* yang membangun suasana para pengunjung saat sedang menjelajah pada halaman tersebut.

Aspek Komunikatif: *Website* MAN 1 Nganjuk merupakan *website* dengan diterapkannya sistem dinamis yang didalamnya terdapat permainan interaksi berupa efek multimedia. Didalam pembahasan halaman beranda *web* MAN 1 Nganjuk, sisi interaktif dapat dinikmati melalui berbagai elemen konten diantaranya animasi *hover* pada setiap tombol navigasi, *thumbnail mini photo* yang akan mengalami *zoom in* ketika diklik, tombol *back to top* dan akses lokasi pada *google map*. Sistem penataan dan pengaturan navigasi, mempermudah para pengunjung *website* melompat dari satu *link* kepada *link* lainnya, hal ini menjadi sebuah nilai tambah bagi pengunjung *website*.

Penerapan sistem interaktif *zoom in* pada setiap *thumbnail mini photo* pada menu utama, sengaja dilakukan untuk memancing pengunjung untuk masuk ke dalam permainan interaksi *zoom in* dan *zoom out* yang bergerak secara dinamis dan elegan. Ilustrasi foto yang

bergerak dari tampilan kosong dan membesar menutupi seluruh layar dengan *background* warna hitam transparan, memungkinkan pengunjung *website* untuk memahami ilustrasi foto secara lebih efektif, dan dilengkapi dengan tombol *close* untuk menutup dan kembali ke halaman utama.

Animasi *hover* pada tiap berita yang disajikan berfungsi sebagai penempatan judul nama tombol navigasi. Gerak dinamis yang muncul ketika *pointer* disorot ke tombol navigasi yang terpili dan kemudian disambung dengan perubahan warna pada judul tersebut, menjadikan animasi *hover* sebagai cara komunikasi media *web* kepada pengunjung melalui interaksi elemen *visual website*.

Halaman Profil



Gambar 4. Halaman profil

Deskripsi Karya

Melalui visual desain yang sederhana, halaman ini lebih mengedepankan informasi dalam bentuk tekstual. Kandungan komponen yang berada pada halaman ini dirancang agar

pengunjung dapat membaca dengan nyaman dan baik, yakni ditunjukkan dengan mempertimbangkan penggunaan font yang baik dari segi keterbacaan.



Gambar 5. Lightbox halaman beranda

Analisis Karya

Aspek Teknik: Desain halaman profil MAN 1 Nganjuk menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop*, resolusi yang digunakan adalah 72 dpi karena merupakan resolusi standar tampilan pada layar monitor. Mode warna yang digunakan dalam mendesain tampilan website ini adalah *RGB colour*.

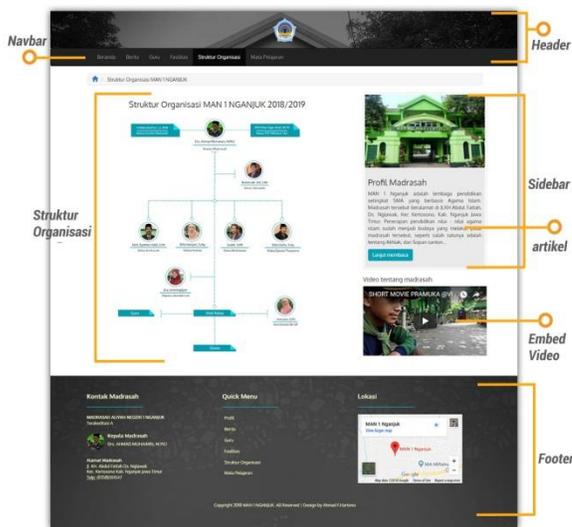
Aspek Estetis: Dalam halaman tersebut terdapat foto ilustrasi yang dikemas dalam bentuk *slider* atau foto yang dengan otomatis bergerak geser kesamping menampilkan foto gambar yang berbeda-beda. Ditampilkan pula informasi dalam bentuk paragraf. Dilihat dari segi keindahan, halaman ini menerapkan prinsip kesatuan yang menggabungkan unsur – unsur desain menjadi suatu bentuk yang proporsional dan menyatu satu sama lain kedalam sebuah media.

Aspek Komunikatif: Berkenaan dengan aspek komunikatif, pada halaman ini mengkomunikasikan perihal sejarah berdirinya sekolah beserta latar belakang kepada pengunjung *web* dan khalayak sasaran, sehingga mereka memiliki pengetahuan dan wawasan lebih terkait MAN 1 Nganjuk.

Penyampaian pesan yang dilakukan secara rasional yang memberikan fakta secara

historis bahwa MAN 1 Nganjuk merupakan sebuah lembaga pendidikan yang dapat diketahui secara kronologis tentang keberadaannya, hal ini akan membentuk persepsi dan pola pikir masyarakat dan khususnya target audiens bahwasannya madrasah tersebut memiliki jurusan yang mempunyai daya saing yang tinggi pada era saat ini, serta penanaman, pendidikan, serta pembangunan moral yang berbasis agama islam akan mencetak lulusan yang pandai dalam bidang agama.

Halaman Struktur Organisasi



Gambar 6. Halaman struktur organisasi

Deskripsi Karya

Halaman Struktur organisasi menyuguhkan tampilan informasi berupa daftar nama melalui bagan, yang disusun secara urut vertikal dimana kepala madrasah menempati posisi tertinggi jabatan yang didampingi oleh ketua komite madrasah dan ketua ypp miftahul 'ula, kemudian dibawahnya terdapat ketua TU, lanjut dibantu oleh wakil kepada yang terbagi atas 4 bidang yakni waka kurikulum, waka humas, waka kesiswaan, waka sarana prasarana, kemudian dibawahnya

lagi terdapat ketua laboratorium, lanjut turun kepada wali kelas yang didampingi oleh guru pelajaran dan koordinator BP/BK, dan kemudian pada posisi paling bawah terdapat siswa yang dimana berperan sebagai yang menerima pengawasan, pendidikan, dan pelayanan. Seluruh kedudukan dalam organisasi madrasah tersebut tersusun secara terstruktur sesuai dengan data yang sebenarnya pada pihak lembaga. Aset bagan didesain berbentuk lingkaran berisikan foto profil individu setiap pengampu jabatan dengan garis lingkaran putus-putus agar lebih menonjolkan foto profil.

Analisis Karya

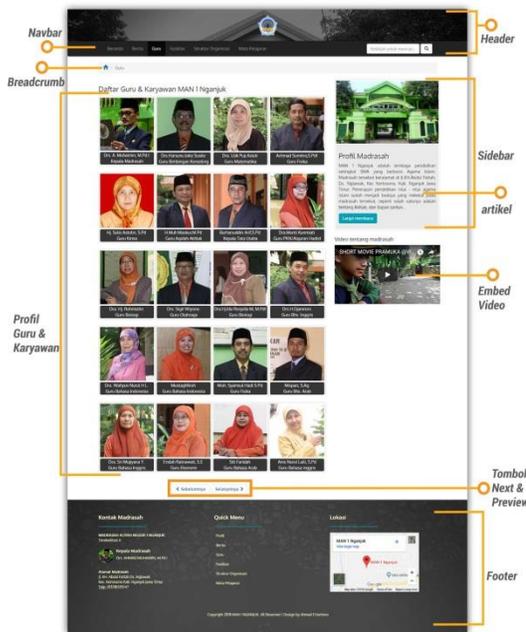
Aspek Teknik: Desain halaman profil MAN 1 Nganjuk menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop*, resolusi yang digunakan adalah 72 dpi karena merupakan resolusi standar tampilan pada layar monitor. Mode warna yang digunakan dalam mendesain tampilan website ini adalah *RGB colour*.

Aspek Estetis: Karya dalam halaman struktur organisasi ini memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur disajikan dalam garis lurus dan lengkung, serta terdapat pula aksesoris putus-putus pada garis-garis tertentu. Secara umum pada halaman ini memiliki bentuk *header* dan *footer* yang menggunakan susunan yang sama pada halaman sebelumnya, sehingga struktur bentuk dan penempatan posisinya hanya tinggal menyalin dari halaman-halaman sebelumnya.

Aspek Komunikatif: Desain tampilan halaman struktur organisasi ini dirancang agar lebih menonjolkan pada unsur-unsur bagan struktur yang menjadi pusat utama *body* konten. Unsur kesatuan dalam halaman ini terlihat dari bentuk bagan organisasi yang memiliki karakteristik warna yang serupa dengan varian bentuk yakni lingkaran dan persegi panjang. Meskipun dilihat dari segi

bentuk ada beberapa yang menggunakan persegi dan lingkaran akan tetapi tetap mempertimbangkan segi visual yang konsisten, hal ini agar pengunjung *website* tidak merasa bingung, justru sebaliknya agar lebih mudah untuk dibaca dan dimengerti.

Halaman Guru dan Karyawan



Gambar 7. Halaman Guru dan Karyawan

Deskripsi Karya

Pada halaman guru dan karyawan tersebut berisi tentang informasi berupa daftar guru beserta karyawan MAN 1 Nganjuk secara menyeluruh yang disajikan melalui foto profil individu setiap guru dan karyawan beserta informasi mengenai kontak, alamat, dan tanggal lahir serta tugas yang diemban didalam madrasah. Desain halaman dibuat serupa dengan halaman struktur organisasi namun terdapat perbedaan pada konten yang ditampilkan yakni berupa foto profil para guru dan karyawan yang dikemas dalam bentuk kotak-kotak kecil (*Thumbnail mini photo*).

Analisis Karya

Aspek Teknik: Desain halaman Guru dan karyawan MAN 1 Nganjuk menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop*, resolusi yang digunakan adalah 72 dpi karena merupakan resolusi standar tampilan pada layar monitor. Mode warna yang digunakan dalam mendesain tampilan website ini adalah *RGB colour*.

Aspek Estetis: Karya pada halaman guru ini didominasi oleh bentuk segi empat atau persegi yang secara keseluruhan disajikan secara rapih dalam jumlah 4 kolom terbagi atas 5 baris berisi masing-masing satu persegi adalah satu gambar foto profil. Kombinasi antara bentuk persegi dengan gambar memberikan kesan yang lebih mudah dan praktis saat mencari salah seorang personal dari sekian data guru yang tersaji. Pada dasarnya tidak terlalu banyak makna dan arti dalam setiap penempatan dan tata letaknya, akan tetapi lebih mengutamakan aspek penyampaian informasi yang mampu ditangkap dengan mudah sekaligus penyajian data yang memiliki nilai keindahan.

Aspek Komunikatif: Interaksi elemen tampilan visual *website* pada halaman guru dan karyawan terletak pada animasi *hover* pada setiap foto profil yang disajikan, *hover* tersebut akan aktif ketika *pointer* diarahkan kepada area salah satu objek foto. Maka akan nampak *hover* berupa garis tepi berwarna biru yang mengelilingi obyek, agar menjadi sebuah animasi yang mampu menandakan bahwasannya foto tersebut dapat di-klik. Dengan pergerakan *dislove* yang muncul ketika *pointer* disorot kepada foto yang terpilih, menjadikan animasi *hover* sebagai cara komunikasi media *web* kepada pengunjung melalui interaksi elemen visual *website*.

Halaman Arsip Berita Deskripsi Karya

Halaman arsip berita memuat sejumlah berita-berita yang terjadi di MAN 1 Nganjuk secara aktual dan faktual. Berita-berita yang termuat pada halaman pertama arsip berita berjumlah 10 baris berita yang tersusun berdasarkan berita aktual. Berita terbaru secara otomatis berada pada halaman pertama baris paling atas. *Layout* konten arsip berita dibuat 1 kolom dan 10 baris dengan mengutamakan unsur judul berita yang tertulis memanjang dengan lebar maksimal *counter* konten. Tiap baris berita dilengkapi dengan foto ilustrasi berita lewat *mini thumbnail* yang terletak pada pojok kiri konten berita, selanjutnya pada bawah judul arsip berita terdapat nama admin, tanggal *upload* berita dan *page view* berita.



Gambar 8. Halaman Arsip Berita

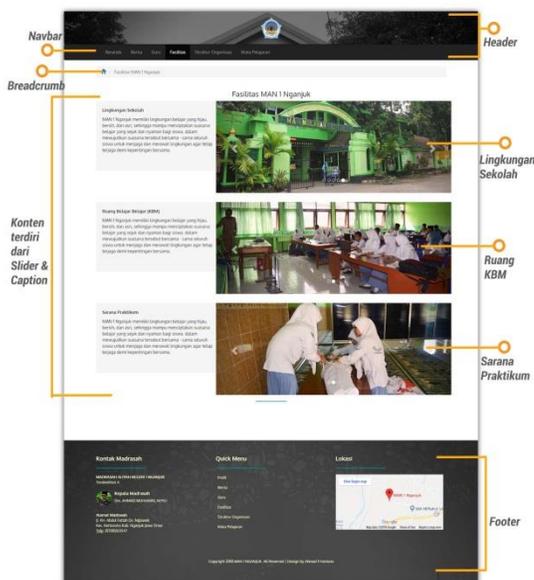
Analisis Karya

Aspek Teknik: Halamn arsip berita MAN 1 Nganjuk menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop*, resolusi yang digunakan adalah 72 dpi karena merupakan reolusi standar tampilan pada layar monitor. Mode warna yang digunakan dalam mendesain tampilan website ini adalah *RGB colour*.

Aspek Estetis: Desain pada halaman arsip berita ini terdiri dari unsur-unsur elemen grafis yakni tipografi dan gambar ilustrasi. Data yang disajikan pada halaman arsip berita berada dalam satu kolom baris dengan ukuran lebar yang menyesuaikan bidang konten yang telah tersedia, posisi gambar ilustrasi berada pada paling kiri, yang dimaksudkan bahwasannya keterbacaan rata-rata masyarakat pada umumnya adalah dari kiri kekanan, begitu pula dengan maksud dibuatnya rata kiri. Seluruh data arsip berita diurutkan dari berita yang paling baru berada di posisi paling atas dan yang paling lama berada pada posisi paling bawah.

Aspek Komunikatif: Ditinjau dari aspek fungsi komunikasi yang diterapkan dalam konten halaman arsip berita adalah kesan sederhana dan fokus utama yakni judul berita yang ditampilkan secara jelas dan ringkas, fungsi keseimbangan asimetris dengan penempatan gambar ilustrasi berita berada di sisi kiri judul dan pembagian antar elemen yang memebentuk konten utama sehingga tidak terkesan kaku.

Halaman Fasilitas



Gambar 9. Halaman Fasilitas

Deskripsi Karya

Halaman arsip fasilitas memuat informasi seputar lingkungan sekolah yang menjadi rumah kedua bagi siswa-siswi MAN 1 Nganjuk dalam melaksanakan kegiatan sehari-hari dilingkungan madrasah. Pada halaman ini berisi tentang dokumentasi yang di sajikan dalam bentuk media interaktif berupa *photo slider* yang dapat memudahkan para pengunjung untuk menjelajahi setiap ilustrasi yang disajikan, yang terbagi atas 3 kategori, diantaranya foto terkait lingkungan, ruang belajar (KBM), dan ruang praktikum.

Analisis Karya

Aspek Teknik: Halamn fasilitas MAN 1 Nganjuk menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop*, resolusi yang digunakan adalah 72 dpi karena merupakan reolusi standar tampilan pada layar monitor. Mode warna yang digunakan dalam mendesain tampilan website ini adalah *RGB colour*.

Aspek Estetis:Desain pada halaman fasilitas ini terdiri dari unsur-unsur elemen grafis yakni tipografi dan gambar ilustrasi. Data yang disajikan pada halaman arsip berita terbagi dalam dua kolom tiga baris dengan ukuran lebar yang menyesuaikan bidang konten yang telah tersedia. Secara menyeluruh konten pada halaman ini memiliki perbandingan ukuran gambar yang lebih lebar dengan ukuran area untuk deskripsi. Tentu hal ini menjadi *point of view* bagi para pengunjung, agar para pengunjung tidak bosan atau berkesan monoton atas data informasi yang bersifat verbal.

Aspek Komunikatif: Aspek komunikasi yang di diterapkan pada halaman fasilitas menggunakan *photo slider* yang telah diaplikasikan pada 3 baris displai foto ilustrasi yang mampu memberikan efek gerak menggeser dari arah kanan ke kiri. Yang dilengkapi pula dengan tombol navigasi *next dan preview*, agar para pengunjung yang masuk kehalaman fasilitas mampu memilih foto yang ingin dilihat dengan menekan tombol navigasi tersebut.

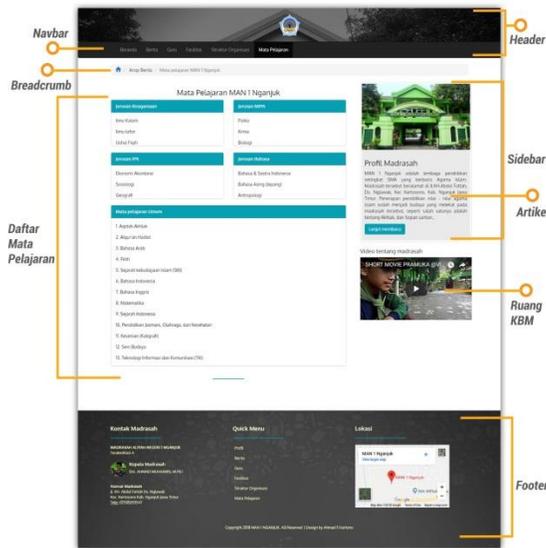
Halaman Mata Pelajaran

Deskripsi Karya

Pada halaman mata pelajaran berisi mengenai informasi yang mencakup mata pelajaran yang diampu oleh MAN 1 Nganjuk dari mata pelajaran umum, mata pelajaran agama, mata pelajaran lokal, dan mata pelajaran jurusan peminatan. Desain halaman mata pelajaran memiliki bentuk tampilan yang lebih sederhana yang disajikan dengan menggunakan format tabel, yang bertujuan agar pengunjung terfokus pada isi konten yakni mata pelajaran. Halaman ini dimulai dengan *breadcrumb* yang berada tepat dibawah menu navigasi, kemudian judul isi halaman, dan kemudian masuk pada tampilan tabel yang terbagi atas 5 tabel, yakni meliputi

mata pelajaran jurusan KEAGAMAAN, MIPA, IPS, BAHASA, serta mata pelajaran umum dan lokal tergabung dalam satu tabel.

diharapkan pengunjung tidak merasa sumpek atau sempit pada layar perangkatnya.



Gambar 10. Halaman Mata Pelajaran

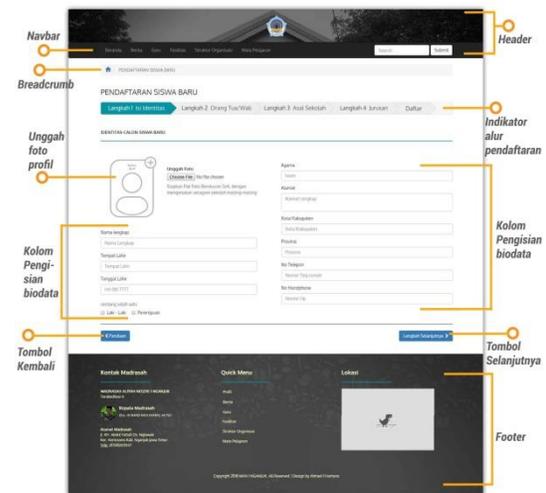
Aspek Komunikatif: Perancangan visual halaman mata pelajaran berkomunikasi kepada pengunjung melalui sajian informasi berupa daftar mata pelajaran yang terbagi atas mata pelajaran jurusan peminatan, dan mata pelajaran umum. Tersusun dengan konsep sederhana dan ringkas, sehingga diharapkan masyarakat dan target audiens memiliki pengetahuan berlebih mengenai mata pelajaran yang diampu oleh MAN 1 Nganjuk. Di sisi lain, kemudahan akan didapat oleh pengunjung dengan dirancangnya visual halaman ini, untuk kepentingan proses pencarian data informasi terkait dengan salah satu mata pelajaran sehingga menjadi pelengkap informasi yang disampaikan untuk menambah pemahaman.

Analisis Karya

Aspek Teknik: Halaman mata pelajaran MAN 1 Nganjuk menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop*, resolusi yang digunakan adalah 72 dpi karena merupakan resolusi standar tampilan pada layar monitor. Mode warna yang digunakan dalam mendesain tampilan website ini adalah *RGB colour*.

Aspek Estetis: Desain tampilan halaman mata pelajaran website MAN 1 Nganjuk lebih mengutamakan pada unsur tabel yang membangun *body* konten halaman website. unsur kesatuan dalam halaman ini terlihat dari bentuk baris-baris tabel yang sama, dengan penempatan keterangan berupa mata pelajaran jurusan peminatan, dan mata pelajaran umum. Penempatan konten utama berupa tabel disamping kiri dari *sidebar* yang difungsikan agar tampilan visual-nya juga memiliki ruang kosong yang cukup sehingga

Halaman Pendaftaran



Gambar 11. Halaman Pendaftaran

Deskripsi Karya

Perancangan desain halaman pendaftaran tes masuk *online* difokuskan dalam bentuk pengisian data profil calon peserta didik

melalui visual sederhana yang terbagi dalam 2 kolom *container block*. Proses pendaftaran diawali dengan *sign up* atau pendaftaran akun setiap personal siswa, yang bertujuan supaya data-data pribadi hanya dapat diakses oleh satu akun. Pada proses pengisian data terbagi atas beberapa tahapan, diantaranya ialah pengisian identitas siswa, kemudian orang tua/wali, lalu asal sekolah, selanjutnya pilihan program peminatan yang akan dijadikan sebagai acuan dan alternatif serta yang terakhir adalah mencetak kartu tes mengikuti ujian seleksi untuk dapat masuk menjadi siswa/siswi MAN 1 Nganjuk.

Analisis Karya

Aspek Teknik: Halamn Pendaftaran MAN 1 Nganjuk menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop*, resolusi yang digunakan adalah 72 dpi karena merupakan reolusi standar tampilan pada layar monitor. Mode warna yang digunakan dalam mendesain tampilan website ini adalah *RGB colour*.

Aspek Estetis: Desain tampilan halaman pendaftaran tes masuk pada halaman *website* MAN 1 Nganjuk lebih mengutamakan pada unsur kolom yang membangun *body* konten halaman. Pada dasarnya kolom-kolom tersebut merupakan area untuk mengisi data yang akan dimasukkan melalui *online* secara personal oleh pengunjung. Dilihat dari sudut pandang keseluruhan, elemen-elemen visual yang tersusun pada halaman tersebut adalah terdiri dari gambar ikon, tipografi, warna, garis, bidang, dan ruang.

Aspek Komunikatif: Berkenaan dengan aspek interaksi yang terjadi pada halaman pendaftaran yaitu ketika *user* dengan aktif melakukan proses pendaftaran tahap demi tahap melalui aktifitas yang dilakukan dalam mengisi format formulir, yang kemudia mendapat respon dari *website* secara

berkesinambungan sesuai perintah yang diberikan *user*. Interaksi elemen tampilan visual *website* menjadikan hal terpenting dalam tercapainya informasi yang diberikan kepada pengunjung.

SIMPULAN

Seorang desainer grafis harus bisa menyesuaikan diri dengan baik dalam setiap proyek yang dikerjakan. Oleh karena itu, pengetahuan yang luas dalam berbagai bidang pun sangat dibutuhkan. Tugas seorang desainer grafis harusnya menjadi pemberi solusi bagi masalah visual yang tengah dihadapi klien. Menguasai *software* grafis saja tidak cukup. Namun, memiliki *sense of aesthetic* yang tinggi dan kemudian mengeksekusinya dengan bantuan *software*, itulah harapan yang sebenarnya karena keduanya memang saling berkaitan. Mempunyai banyak ide, keterampilan komunikasi yang baik, serta memasarkan *skill* merupakan bekal seorang desainer profesional. Tidak hanya sekadar memvisualisasikan, tetapi desainer juga berhak memberikan masukan dan pertimbangan kepada klien atas proyek studi yang sedang dikerjakan. Untuk itu, diperlukan pola komunikasi yang baik yang terjalin antara klien juga desainer.

Proyek studi ini menghasilkan karya rancangan ulang media informasi *website* yang telah terdiri atas 8 menu halaman yakni halaman beranda, halaman profil, halaman struktur organisasi, halaman guru dan karyawan, halaman arsip berita, halaman fasilitas, halaman mata pelajaran, dan halaman pendaftaran. Sedangkan setiap halaman tersusun atas *header*, *navigation bar*, *breadcrumb*, *body content*, *sidebar*, dan *footer*. Terkhusus desain *interface* pada bagian *body content* di halaman beranda, tersusun atas 6 *section*, yakni *section* berita terkini, *section* papan informasi, *section* prestasi, *section* guru, *section* jurusan, dan *section* mini galeri.

Penambahan sistem baru yaitu pendaftaran tes masuk *online*, digunakan untuk mengkomodasi alur pendaftaran peserta didik sebagai upaya penyelesaian masalah secara tepat serta memberikan kemudahan antara pihak sekolah dan khalayak sasaran sehingga keuntungan diperoleh semua pihak yang bersangkutan. Secara umum desain *interface website* MAN 1 Nganjuk mengusung konsep desain minimalis, yang mana berfokus pada bentuk-bentuk simpel pada setiap elemen desain yang saling membangun kerangka *website* sehingga tercipta tampilan visual yang terkesan *clean*, modern, dan efisien.

Perancangan karya ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengoptimalkan kebutuhan dalam menyediakan media informasi berbasis *online* bagi lembaga pendidikan yang saat ini tengah mengembangkan pelayanan yang baik bagi masyarakat melalui website, yakni MAN 1 Nganjuk. Melihat permasalahan- permasalahan yang dialami sekolah tersebut mengenai media informasi dalam menginformasikan ketercapaian sekolah kepada masyarakat yang awalnya masih melalui brosur, dan cerita dari satu kerabat yang dinilai hal ini kurang representatif. Serta permasalahan- permasalahan lain yang tentu hal tersebut mampu menguras banyak waktu dan tenaga yang menghasilkan progres yang kurang memuaskan. Untuk mendukung hal tersebut, maka penggunaan media informasi *website* sangat penting dalam mengkomunikasikan suatu berita terkini agar masyarakat luas lebih mengerti tentang keunggulan yang ada di MAN 1 Nganjuk.

Diharapkan dengan adanya rancangan ulang website MAN 1 Nganjuk ini dapat diterapkan dan digunakan secara efektif, komunikatif, dan efisien, sehingga mampu memenuhi permasalahan-permasalahan dan tercapai sebagai lembaga pendidikan yang mampu memberikan pelayanan terbaik pada

masyarakat yang khususnya adalah pada para siswa dan siswi sesuai dengan visi dan misi sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Beaird, Jason. 2007. *The Principles of Beautiful Web Design*. Melbourne: SitePoint
- Black, Roger. 1997. *Web Sites That Works*. California: Adobe Press
- Cenadi, Christine Suharto. 1999. *Nirmana dalam Desain Komunikasi Visual*. Surabaya: Yayasan Kanisius
- Craig, James. 1998. *Manuale Typographicum*. Ohio: North Light Book
- Goodman, Allison. 2001. *The 7 Essentials of Graphic Design*. Ohio: How Design Books
- Jefkins, Frank. 1997. *Periklanan*. Jakarta: Erlangga
- Jewler, A. Jerome, dan Drewniary Bonnie, L. 2001. *Creative Strategy in advertising*. USA: Wadsworth Thomson Learning, 10 Davis Drive Belmont
- Kartono, Kartini. 1980. *Pengantar Metodologi Research Sosial*. Bandung: Alumni
- King, Laurence. 1999. *Reload Browser 2.0 :The Internet Design Project*. London: Laurence King Publishing

- Kusmiati, A, S.Pudjiastuti & P. Suptandar.1999. *Teori Dasar Design Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: ANDI
- Nawawi, H. dan Martini, H.M. 1991.*Instrument Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press
- Nazir, Mohammad. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta. Ghalia Indonesia
- Nugraha, Ali. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation
- Nugrahani, Rahina dkk. 2014. Interactive Multimedia Design And Application In Socializing Sustainable Environment For Teens. *Proseding*. Bandung Creative Movement (BCM).
- Poerwandari, E. K. 1998.*Pendekatan Kualitatif dalam penelitian Psikologi*. Jakarta. Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi UI
- Pranata, Y Moeljadi. 2000. *Apakah Desain Komunikasi Visual Itu, Seri Kajian Desain-01*. Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra Surabaya
- Robbins, J. N. 2006. *Web Design in a Nushell (3rd ed)*. Sebastopol: O'reilly Media
- Robbins, J. N. 2006. *Learning Web Design (4th ed)*. Sebastopol: O'reilly Media
- Rustan, S. 2009. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, S. 2010. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Teague, Jason Cranford. 2010. *Fluid Web Typography*. USA: New Riders Publishing
- Tinarbuko, Sumbo. 1998. *Memahami Tanda Kode, dan Makna Iklan Layanan Masyarakat*. Tesis. Bandung: ITB
- Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Liberty
- Widagdo. 1993. *Desain, Teori, dan Praktek Seni, Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI III/03
- Wijaya, Pricillia Yunita. 1999. *Tipografi Dalam Desain komunikasi Visual. Nirmana Jurnal Desain Komunikasi Visual* . Surabaya: UK Petra Surabaya
- Yuhefizar, Mooduto, & Hidayat, R. 2009. *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo