

**PENGANTAR KARYA  
TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

**KOMUNITAS ANIMASI ANSORA SOLO**



Diajukan Guna Melengkapi dan Memenuhi Persyaratan  
Mencapai Gelar Sarjana Desain  
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh :

**Alfin Mubarak**

**C0716009**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**SURAKARTA**

**2020**

## **LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir dengan Judul:

**PERANCANGAN *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI KOMUNITAS ANIMASI  
ANSORA SOLO**

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir (TA).

Pada tanggal 14 Juli 2020

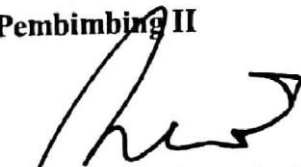
Menyetujui,

**Pembimbing I**



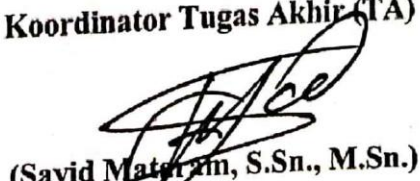
**(Dr. Bedjo Riyanto, M.Hum)**  
NIP. 195811111989031001

**Pembimbing II**



**(Jazuli Abdin Munib, S.Sn., M.Hum)**  
NIP. 197505162002121001

**Koordinator Tugas Akhir (TA)**



**(Sayid Matarim, S.Sn., M.Sn.)**  
NIP. 198406042015041001

## PENGESAHAN

Proposal Tugas Akhir dengan Judul  
**PERANCANGAN *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI KOMUNITAS ANIMASI  
ANSORA SOLO**

Telah disahkan dan diterima oleh Panitia dalam Sidang  
Tugas Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas  
Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret

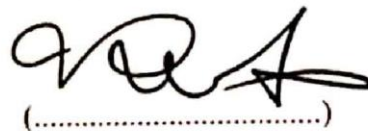
Pada tanggal: 14 Juli 2020

Tim Penguji:

Ketua Sidang Tugas Akhir:

**Dr. Bedjo Riyanto, M.Hum.**

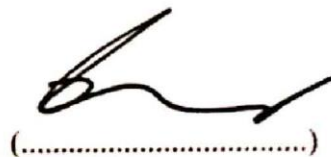
NIP. 195811111989031001

  
(.....)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir :

**Jazuli Abdin Munib, S.Sn., M.Hum.**

NIP. 197505162002121001

  
(.....)

Penguji Tugas Akhir I

**Andreas Slamet Widodo S.Sn., M.Hum.**

NIP. 197512012001121002

  
(.....)

Penguji Tugas Akhir II

**Lalita Gilang, S.Sn., M.Ds.**

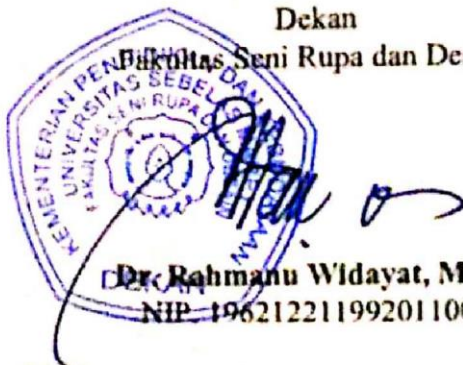
NIP. 199110282019032026

  
(.....)

Disahkan:

Dekan

Fakultas Seni Rupa dan Desain



**Dr. Rahmatu Widayat, M.Sn.**

NIP. 196212211992011001

Ketua Prodi

Desain Komunikasi Visual



**Andreas S. Widodo, S.Sn., M.Hum.**

NIP. 197512012001121002

## PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Pengantar Karya Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Website sebagai Media Informasi Komunitas Animasi Ansora Solo”**, beserta isinya dan seluruh karya desain yang penulis buat adalah benar-benar karya sendiri, dan penulis tidak melakukan penjiplakan baik seluruhnya maupun sebagian, dengan cara-cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada penulis, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap keaslian karya ini.

Surakarta, 14 Juli 2020

Penulis,



Alfin Mubarok  
NIM C0716009

## PERSEMBAHAN



Karya ini penulis persembahkan kepada  
keluarga tercinta, sahabat dan teman terkasih serta  
berbagai pihak yang telah mendukung penulis.



## MOTTO



*"Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya"*

- (QS. An-Najm, 53:39) -

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, bimbingan, serta rida hingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir ini meskipun dengan berbagai hambatan yang ada. Dengan bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak, maka penulisan Proposal Tugas Akhir dengan judul PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI KOMUNITAS ANIMASI ANSORA SOLO ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Rahmanu Widayat, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Andreas S. Widodo, S.Sn., M.Hum., selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual
3. Dr. Bedjo Riyanto, M.Hum., selaku pembimbing I yang telah memberikan pengarahan serta kritik yang membangun.
4. Jazuli Abdin Munib, S.Sn., M.Hum., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, masukan, dan saran yang bermanfaat dalam Karya Tugas Akhir ini.
5. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta, khususnya S1 Desain Komunikasi Visual.
6. Ranang Agung Sugihartono selaku Pembina Komunitas Ansora
7. Amin Wibawa selaku Ketua Komunitas Ansora
8. Segenap anggota Komunitas Ansora
9. Keluarga dan para sahabat yang senantiasa mendukung penulis untuk tetap bersemangat dalam menyelesaikan kuliah dengan baik dan lancar.
10. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan penulis dalam berbagai hal. Oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih dan penulis berharap semoga apa yang telah penulis susun ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Surakarta, 14 Juli 2020

Penulis

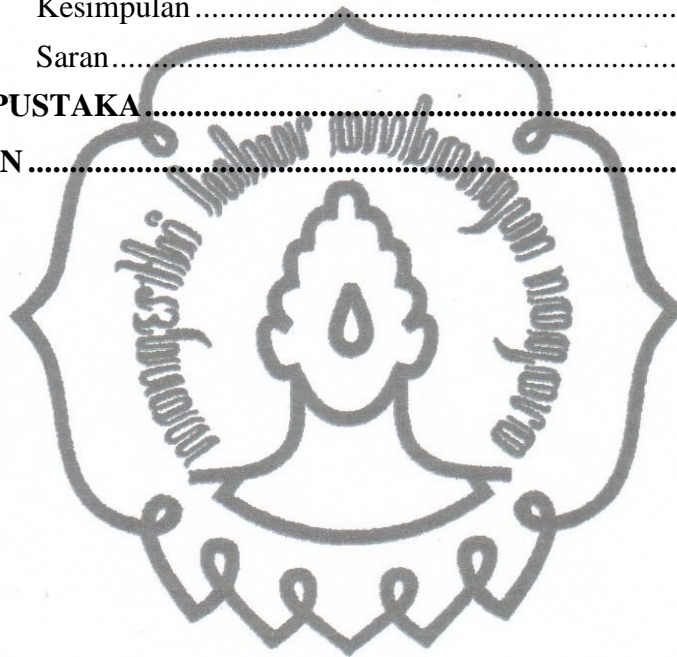




## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan Perancangan .....	3
D. Manfaat Perancangan .....	3
E. Kerangka Pikir .....	4
F. Metode Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A. Perancangan .....	9
B. <i>Website</i> .....	11
C. Media Informasi.....	16
D. Komunitas Animasi.....	18
<b>BAB III IDENTIFIKASI DATA .....</b>	<b>20</b>
A. Identifikasi Objek.....	20
B. <i>Target Audience</i> .....	29
C. Komparasi.....	30
D. Analisis <i>SWOT</i> .....	34
<b>BAB IV KONSEP PEMIKIRAN DESAIN .....</b>	<b>39</b>
A. Metode Perancangan .....	39

B. Konsep Kreatif.....	40
C. Standar Visual.....	41
D. Pemilihan Media .....	49
E. Estimasi Biaya .....	54
<b>BAB V VISUALISASI KARYA .....</b>	<b>55</b>
A. Media Utama.....	55
B. Media Pendukung .....	66
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>81</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Alur Kerangka Pikir .....	4
Gambar 2 : Logo Komunitas Animasi Ansora.....	20
Gambar 3 : Susunan Organisasi Komunitas Ansora .....	22
Gambar 4 : Talkshow “Prospektur Industri Animasi” pada Soloborasi II .....	23
Gambar 5 : Creative Sharing bersama Joedo H. Jogjanimation.....	23
Gambar 6 : <i>Creative Sharing</i> “Mengintip Teknologi Animasi dari Masa ke Masa” .....	23
Gambar 7 : <i>Workshop</i> 3D Scanning oleh Prof. Antonius Oktaviano New York University.....	24
Gambar 8 : <i>Workshop</i> Pemodelan 3D dengan Teknologi Photogrametry oleh Prof. Antonius Oktaviano New York University.....	24
Gambar 9 : Screening Animasi Mahasiswa bersama Ansora .....	25
Gambar 10 : Logo Elit Pixel Studio sebagai Studio Rintisan Ansora .....	25
Gambar 11 : Suasana Kerja di Studio Elit Pixel .....	26
Gambar 12 : Logo Asosiasi Industri Animasi Indonesia.....	30
Gambar 13 : Tampilan Beranda <i>Website</i> Ainaki.....	31
Gambar 14 : Tampilan Laman Struktur Organisasi Ainaki .....	32
Gambar 15 : Logo Blender Artist Community .....	32
Gambar 16 : Tampilan Homepage <i>Website</i> Blender Artists Community.....	33
Gambar 17 : Tampilan Laman Forum Blender Artists Community .....	34
Gambar 18 : Contoh Ilustrasi 3D pada Homepage <i>Website</i> Aanika .....	43
Gambar 19 : Contoh Ilustrasi 3D pada Homepage <i>Website</i> MedExpert .....	43
Gambar 20 : Contoh Ilustrasi 3D pada Homepage <i>Website</i> Zonnic.....	44
Gambar 21 : Palet Warna Logo Ansora.....	44
Gambar 22 : Palet Warna Website Ansora .....	45
Gambar 23 : Contoh Grid System untuk Website.....	46
Gambar 24 : Typeface Source Sans Pro Regular .....	48
Gambar 25 : Typeface Source Sans Pro Italic .....	48
Gambar 26 : Typeface Source Sans Pro Bold.....	49
Gambar 27 : Struktur <i>Website</i> Ansora.....	51
Gambar 28 : Desain halaman beranda .....	55

Gambar 29 : Desain halaman kategori utama .....	57
Gambar 30 : Desain halaman hasil pencarian .....	58
Gambar 31 : Desain halaman daftar anggota .....	59
Gambar 32 : Desain halaman profil anggota .....	60
Gambar 33 : Desain halaman tentang kami .....	61
Gambar 34 : Desain halaman masuk .....	62
Gambar 35 : Desain halaman pendaftaran .....	63
Gambar 36 : Desain halaman masukan .....	64
Gambar 37 : Desain halaman pertanyaan .....	64
Gambar 38 : Desain halaman error .....	65
Gambar 39 : Gambar Profil Akun Instagram Ansora .....	66
Gambar 40 : Gambar Sampul Fanspage Facebook Ansora .....	66
Gambar 41 : Gambar Profil Akun Instagram Ansora .....	67
Gambar 42 : Post Feed Instagram .....	68
Gambar 43 : Medium Rectangle Google Ads .....	69
Gambar 44 : Wide Skyscraper Google Ads .....	70
Gambar 45 : Large Mobile Banner Google Ads .....	71
Gambar 46 : Iklan Gambar Facebook .....	72
Gambar 47 : Iklan Carousel Instagram .....	73
Gambar 48 : <i>X-Banner</i> .....	74
Gambar 49 : <i>Flyer</i> ukuran A5 .....	75

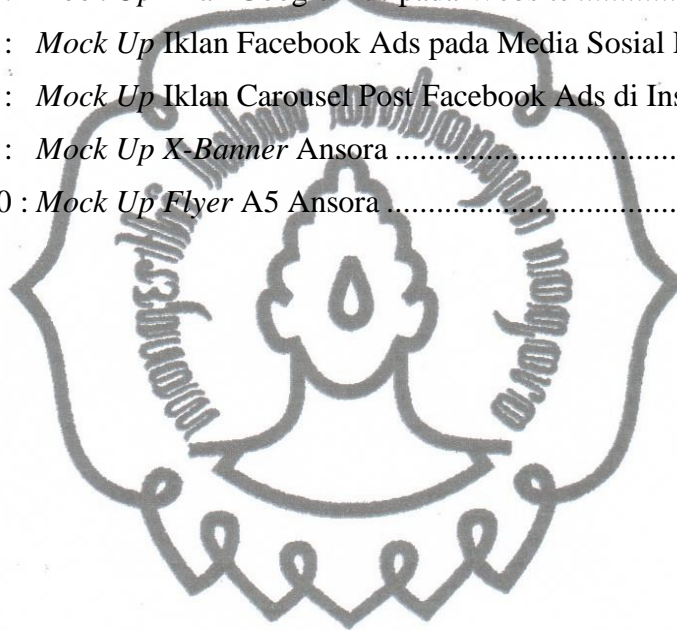
## DAFTAR TABEL

Tabel 1: Tabel Analisis <i>SWOT</i> .....	38
Tabel 2: Tabel Estimasi Dana Produksi .....	54



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Wireframe Website ansora.id .....	81
Lampiran 2 : Desain <i>Website</i> ansora.id Versi Desktop.....	86
Lampiran 3 : <i>Mock Up Website</i> ansora.id .....	100
Lampiran 4 : <i>Mock Up</i> Fanspage Facebook Ansora.....	101
Lampiran 5 : <i>Mock Up</i> Akun Instagram Ansora .....	102
Lampiran 6 : <i>Mock Up</i> Iklan Google Ads pada Website .....	103
Lampiran 7 : <i>Mock Up</i> Iklan Facebook Ads pada Media Sosial Facebook .....	104
Lampiran 8 : <i>Mock Up</i> Iklan Carousel Post Facebook Ads di Instagram.....	105
Lampiran 9 : <i>Mock Up X-Banner</i> Ansora .....	106
Lampiran 10 : <i>Mock Up Flyer</i> A5 Ansora .....	107





## Perancangan *Website* Sebagai Media Informasi Komunitas Animasi Ansora Solo

---

Alfin Mubarak<sup>1</sup>

Dr. Bedjo Riyanto, M.Hum.<sup>2</sup> Jazuli Abdin Munib, S.Sn., M.Hum.<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Saat ini industri animasi di Kota Surakarta dan sekitarnya atau Solo Raya masih dalam tahap berkembang. Ansora adalah komunitas animasi yang berbasis di Solo Raya. Dalam rangka mempercepat perkembangan industri animasi di Solo Raya Ansora membutuhkan media untuk menyebarluaskan informasi terkait animasi dan industri animasi. Berdasarkan permasalahan di atas sebuah penelitian kualitatif deskriptif dilakukan untuk menemukan rancangan media informasi yang sesuai untuk kebutuhan Ansora serta media pendukung yang dapat membantu media informasi tersebut. *Positioning* dan *unique selling preposotion* digunakan sebagai strategi kreatif agar media yang didesain tepat pada *target audience*. Media utama yang digunakan adalah website yang dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan pengunjung baik dari segi tampilan dan performa *website*. *Website* dirancang dengan *layout* responsif sehingga nyaman diakses baik melalui perangkat *desktop* maupun *mobile*. Media pendukung seperti media sosial, iklan daring, *x-banner* dan *flyer* digunakan untuk mempromosikan *website* Ansora dan mengarahkan pengunjung ke *website* Ansora. Hasil akhir dari perancangan ini akan digunakan sebagai rekomendasi desain untuk pengembangan *website* Ansora.

Kata kunci: *Website*, Media Informasi, Animasi, Surakarta

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Prodi S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain UNS dengan NIM C0716009

<sup>2</sup> Dosen Pembimbing I

<sup>3</sup> Doesn Pembimbing II

**Perancangan Website Sebagai Media Informasi  
Komunitas Animasi Ansora Solo**

---

Alfin Mubarak<sup>4</sup>

Dr. Bedjo Riyanto, M.Hum.<sup>5</sup> Jazuli Abdin Munib, S.Sn., M.Hum.<sup>6</sup>

**ABSTRACT**

*At the moment animation industry in Surakarta City and its surroundings or Solo Raya is still in the developing stage. Ansora is a animation community based on Solo Raya. In order to accelerate animation industry development in Solo Raya Ansora needs a media to spread informations related to animation and animation industry. Based on the problem above a qualitative descriptive study was conducted to find a suitable information media that meets Ansora's needs and supporting media that could help the information media. Positioning and unique selling preposotion used as creative strategy so the designed media fit the target audience. The main media being used is website that designed with considering the convinient of visitor both from visual aspect and website performance. The website designed with responsive layout so it will be comfortable to be accessed via desktop and mobile devices. Supporting media such as social media, online advertisment, x-banner and flyer used to promote the website and direct visitors to come to the website of Ansora. The final result of this project will be used as recommendation to develop the website of Ansora.*

**Keywords:** Website, Information Media, Animation, Surakarta

---

<sup>4</sup> Student of Visual Communication Design of Faculty of Fine Arts and Design Sebelas Maret

University with student ID Number C0716009

<sup>5</sup> Lecture Guider I

<sup>6</sup> Lecture GuideII