

## PERANCANGAN WEBSITE STUDIO FOTOGRAFI “WELDPHOTOGRAPH”

Alif Naufal Muzakki<sup>1</sup>, Yanuar Rahman,<sup>2</sup> dan Diena Yudiarti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257  
alifphoenix@student.telkomuniversity.ac.id, vidiyan@telkomuniversity.ac.id,  
dienayud@telkomuniversity.ac.id.

**Abstrak:** Weldphotograph adalah studio fotografi yang melayani jasa fotografi panggilan dan bisa disewa untuk datang ke sebuah *event* yang klien adakan, terutama event seputar *wedding*. penelitian ini difokuskan untuk menumbuhkan *brand awareness* dari studio Weldphotograph di mata para calon klien dengan target pasar yang lebih luas, hal tersebut bisa dicapai dengan cara pembuatan *website* yang menginformasikan tentang harga, jasa, dan portfolio dari studio Weldphotograph, metode pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan *mixed method*, dengan metode observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Analisis data yang digunakan adalah analisis matriks, dan matriks penarikan kesimpulan. Tujuan dari penelitian tugas akhir ini adalah untuk menghasilkan rancangan *website* yang informatif seputar Weldphotograph, dengan tujuan untuk meningkatkan *brand awareness* studio Weldphotograph. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa perancangan *website* untuk studio fotografi Weldphotograph sangat diperlukan untuk bisa menginformasikan informasi yang esensial seputar Weldphotograph dan bisa menjangkau target pasar yang lebih luas.

**Kata Kunci:** *User Interface, User Experience, Website, Fotografi*

**Abstract:** *Weldphotograph is a photography studio that provides on-call photography services and can be hired to come to an event that the client is holding, especially events around weddings. This research is focused on growing brand awareness of the weldphotograph studio in the eyes of prospective clients with a wider target audience, this can be achieved by creating a website that informs about the prices, services, and portfolio of the Weldphotograph studio, the data collection method used in the research. this is a mixed method, with the method of observation, interviews, questionnaires, and literature study. Analysis of the data used is matrix analysis and matrix of conclusions. The purpose of this final project is to produce an informative website design about Weldphotograph, with the aim of increasing brand awareness of Weldphotograph studio. This research concludes that website design*

*for Weldphotograph photography studio is very necessary to be able to provide essential information about Weldphotograph and can reach a wider target market.*

**Keyword:** *User Interface, User Experience, Website, Photography*

## **PENDAHULUAN**

Industri Kreatif merupakan salah satu sektor yang berkembang pesat pada era digitalisasi seperti sekarang ini, berdasarkan data dari laporan OPUS Ekonomi Kreatif 2020 yang dilansir dari situs greatdayhr, Renanda (2021), mengikuti aspek peningkatan industri tersebut, salah satu studio yang bergerak di bidang fotografi adalah Weldphotograph, Weldphotograph pada dasarnya merupakan studio fotografi yang melayani jasa fotografi profesional untuk sebuah *event* yang berdiri pada 19 September 2020.

Kendala utama yang dialami oleh studio Weldphotograph ada dalam proses negosiasi dengan calon klien, terutama pada bagian distribusi portofolio dan menginformasikan hal-hal yang berkaitan dengan ketersediaan harga dan jasa. Weldphotograph masih kurang informatif dalam penyampaian informasi harga dan jasa. Karena hal itu, penelitian ini difokuskan untuk menyediakan media yang dapat mencakup informasi tersebut secara efektif, sekaligus menumbuhkan *brand awareness* dari studio weldphotograph di mata para calon klien dengan target pasar yang lebih luas, *Brand Awareness* itu sendiri merupakan kesadaran merek yang berkaitan dengan kekuatan merek memberi jejak di memori, yang dapat diukur dengan kemampuan pelanggan untuk mengidentifikasi merek di bawah kondisi yang berbeda (Swasty, 2016)

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan jalan untuk mendapatkan data dari hasil penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan bukti yang relevan (Yasmin et al., 2022). Metode pengumpulan data utama yang dipakai adalah *mixed method*, (Hermawan, 2019) menjelaskan bahwa metode penelitian *mixed method* adalah

metode gabungan antara kualitatif dan kuantitatif, penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka.

Observasi berarti mengamati dan mencatat imaji atau gambar (Soewardikun, 2019), metode ini dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung di lapangan untuk mengetahui sistem kerja dan juga aset apa saja yang sudah dimiliki oleh Weldphotograph. dari proses tersebut didapat aset visual berupa logo weldphotograph dan juga portofolio hasil kerja Weldphotograph. Berikut adalah aset-aset visual yang telah dimiliki:

# weldphotograph

Gambar 1 Logo Weldphotograph  
Sumber : Weldphotograph



Gambar 2 Aset Foto dari Proyek yang Telah Dikerjakan  
Sumber : Weldphotograph

Wawancara secara langsung dilakukan kepada salah satu *founder* dari Weldphotograph yaitu saudara Azmi Luthfi Hidayat, untuk mengetahui profil perusahaan, cara kerja, katalog produk, dan juga aset digital yang sudah tersedia. Wawancara itu sendiri adalah percakapan yang bertujuan untuk penggalian

pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian, atau pandangan dari narasumber (Soewardikun, 2019). Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada Muhamad Reza Adityawarman selaku profesional UI UX *Designer* dari Hoomix, untuk mengetahui indikator penting dalam proses perancangan *user interface* yang akan dilakukan, *User Interface* (UI).

Selanjutnya adalah proses pencarian data kuesioner, Kuesioner adalah cara untuk memperoleh data dalam waktu yang relatif singkat, karena sekaligus banyak orang dapat diminta mengisi pilihan jawaban tertulis yang disediakan (Soewardikun, 2019). Kuesioner ini disebarakan kepada klien Weldphotograph, dan kepada para anak muda yang beranjak menikah untuk mencari urgensi dari perancangan *website* studio Weldphotograph, dan juga informasi apa yang perlu dimuat didalamnya. Berdasarkan hasil kuesioner yang diperoleh dari dua periode pengambilan data, yaitu tanggal 25 Desember sampai tanggal 27 Desember, dan tanggal 12-21 April 2022, dengan total 116 responden, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

Adanya *website* untuk pengenalan lebih jauh tentang studio fotografi Weldphotograph akan sangat membantu calon klien untuk memilih jasa dari studio fotografi tersebut, apalagi jika didalamnya terdapat, profil perusahaan, harga jasa dan portofolio proyek, selain pembuatan *website*, ada baiknya dibuatkan pula media lain yang berfungsi sebagai media *Call to Action* seperti media sosial yang saling berkesinambungan untuk menguatkan posisi *website* tersebut.

Selanjutnya adalah studi pustaka, Metode ini dilakukan dengan proses pengumpulan data dan teori dari buku maupun artikel yang relevan dengan topik, menurut (Soewardikun, 2019). pustaka utama dalam proses perancangan *website* ini adalah teori tentang *website* dan *user interface design*, *user interface design*

memiliki pembagian lebih detail mengenai komponen UI yaitu teori tentang *layout*, tipografi, warna, dan grafik. Djiwandono dalam (Rahman et al., 2020) mengungkapkan bahwa teori-teori ini akan digunakan untuk menganalisis data yang didapatkan di lapangan, juga untuk memberikan sudut pertimbangan lain yang berbeda agar cara pandang penelitian dapat lebih luas dan obyektif.

*Website* dapat diartikan suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam maupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu bersifat statis maupun dinamis (Nurhadi, 2017).

UI merupakan desain antarmuka yang fokus pada keindahan dari sebuah tampilan, dan pemilihan warna yang baik. Tujuannya, untuk membuat tampilan situs lebih enak dipandang, komponen UI terdiri dari *layout*, grafik, warna, dan *typography* (Techfor ID, 2020; Yuniar, 2022).

*Layout* adalah penataan/penempatan elemen-elemen dalam sebuah bidang untuk mendukung konten/pesan yang dibawanya (Rustan, 2020).

Warna merupakan unsur penting dalam objek desain. karena warna bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk visual secara jelas (Damayantie et al., 2021).

Tipografi adalah ilmu yang berkaitan dengan ilmu aksara cetak, atau bisa juga di deskripsikan menjadi, tipografi itu ilmu yang berkaitan dengan dengan aksara (*karakter/aksara/type/typeface*) (Kusrianto, 2013).

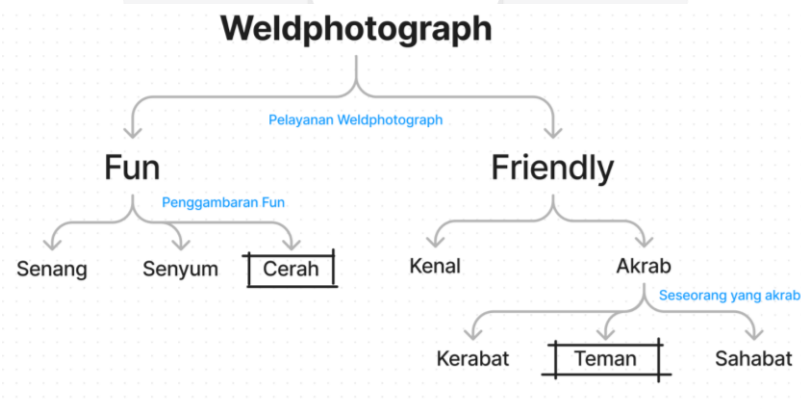
Gambar meliputi foto dan ilustrasi yang mewakili isi *website*, foto adalah gambar diam berwarna maupun monokrom yang dihasilkan oleh kamera yang merekam objek, kejadian atau suatu waktu tertentu. Sedangkan ilustrasi biasanya digunakan untuk menggambarkan kejadian yang tidak bisa terwakili oleh foto.

Didalam *website*, sebuah foto atau ilustrasi yang mewakili dapat membuat pembaca lebih memahami isi konten yang disampaikan (Sidik, 2019).

## HASIL DAN DISKUSI

Perancangan *website* Weldphotograph bertujuan untuk meningkatkan *brand awareness* dari studio tersebut, fungsi utama website ini adalah untuk memudahkan calon klien dalam mendapatkan informasi mengenai profil Weldphotograph, beserta harga dan jasa yang tersedia. Target audiens utama dari pembuatan *website* ini merupakan orang dewasa berumur 23-28 tahun siap untuk menikah atau mempersiapkan acara pernikahan, dengan pengeluaran rata-rata 2-3 juta perbulan, dan berdomisili sekitar Jawa Barat dan Jabodetabek.

Dari hasil pengumpulan data yang dilakukan dalam proses observasi, wawancara, didapatkan kesimpulan bahwa model pelayanan yang *friendly* dan *fun* adalah ciri khas utama dari studio Weldphotograph, dengan rumusan seperti itu, maka di rancanglah *mind map* untuk menemukan *big idea* yang tepat untuk perancangan ini, berikut adalah rancangan *mindmap* yang telah dibuat:

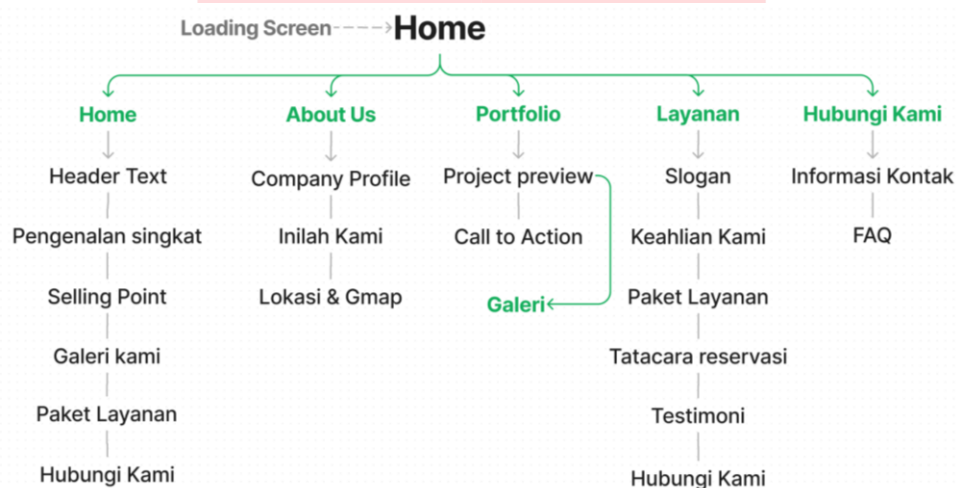


Gambar 3 Mind Map  
Sumber : Naufal

Berdasarkan *mind map* yang telah dibuat, konsep pesan yang ingin disampaikan kepada calon klien yang mengunjungi *website* Weldphotograph

tersebut adalah cerah, *friendly* dan *fun*. hal ini bertujuan untuk menimbulkan kesan “seperti teman sendiri”.

*Website* akan terdiri dari lima menu navigasi yaitu *home*, *about us*, *portfolio*, layanan, dan hubungi kami. pemilihan menu tersebut di dapat dari proses kuesioner mengenai informasi seperti apa yang ingin di ketahui oleh audiens. Penamaan menu halaman yang menggunakan campuran bahasa indonesia dan inggris dimaksudkan agar pengunjung lebih terbiasa dengan istilah yang dipakai. berikut adalah pemetaan menu pada *website* Weldphotograph:

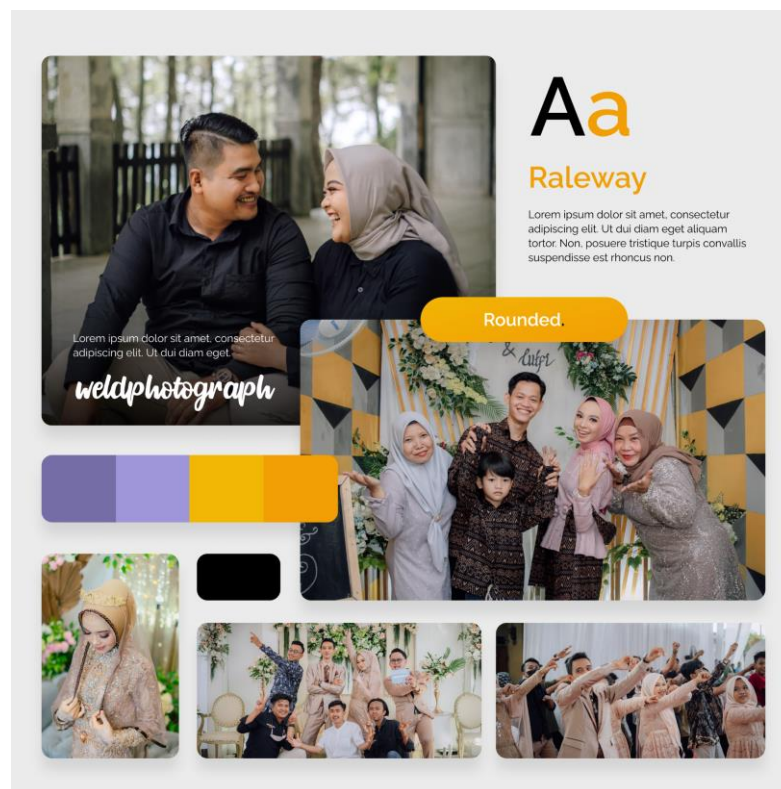


Gambar 4 Sitemap  
Sumber : Naufal

Secara ringkas, *website* ini baru dibuat versi *prototype* dengan memakai aplikasi Figma, tampilan *website* ini akan memiliki layout asimetris, warna kuning dan oranye dipakai sebagai warna aksen utama dalam *website* sedangkan warna oranye sebagai pendukung warna kuning. berfungsi untuk mengarahkan *mood* pengunjung *website* Weldphotograph agar dapat menimbulkan kesan cerah, *friendly*, dan *fun*. Sedangkan warna ungu dipakai sebagai warna hiasan agar *website* Weldphotograph lebih berwarna dan variatif.



*Typeface* utama memakai *typeface* *Raleway sans-serif*, sedangkan grafik utama memakai foto dari proyek yang sebelumnya dikerjakan oleh *Weldphotograph*, dan juga ilustrasi sebagai pemanis dan juga objek yang mengarahkan mood pengunjung *website*. Rangkuman konsep visual dari *website* ini bisa di lihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 5 Rangkuman Konsep Visual

Sumber : Naufal

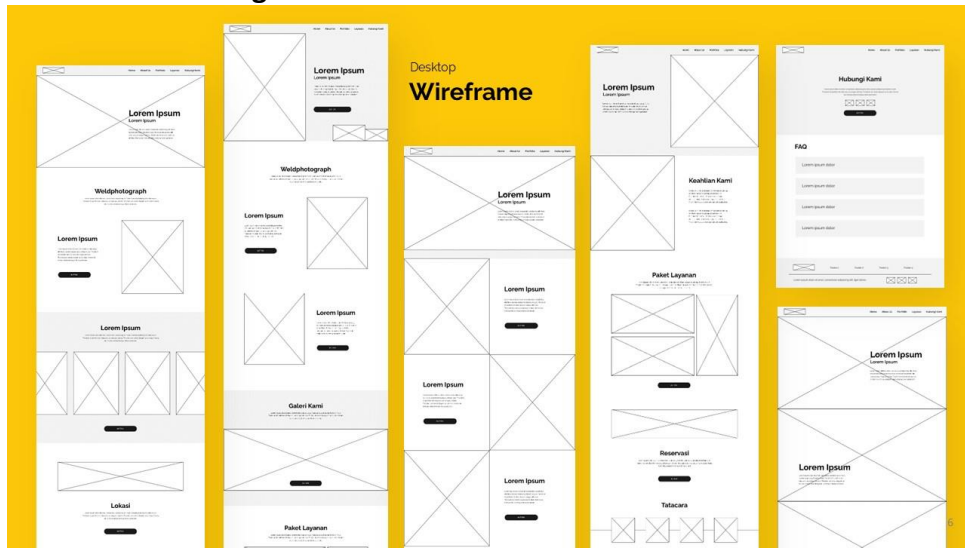


Gambar 6 Ilustrasi Karakter

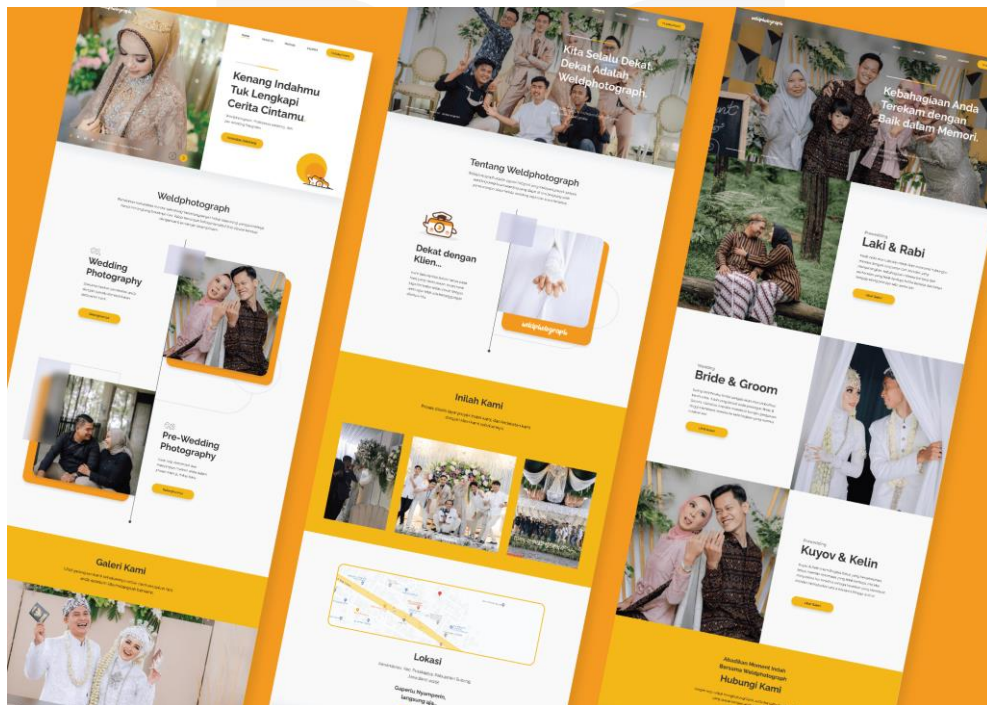
Sumber : Naufal



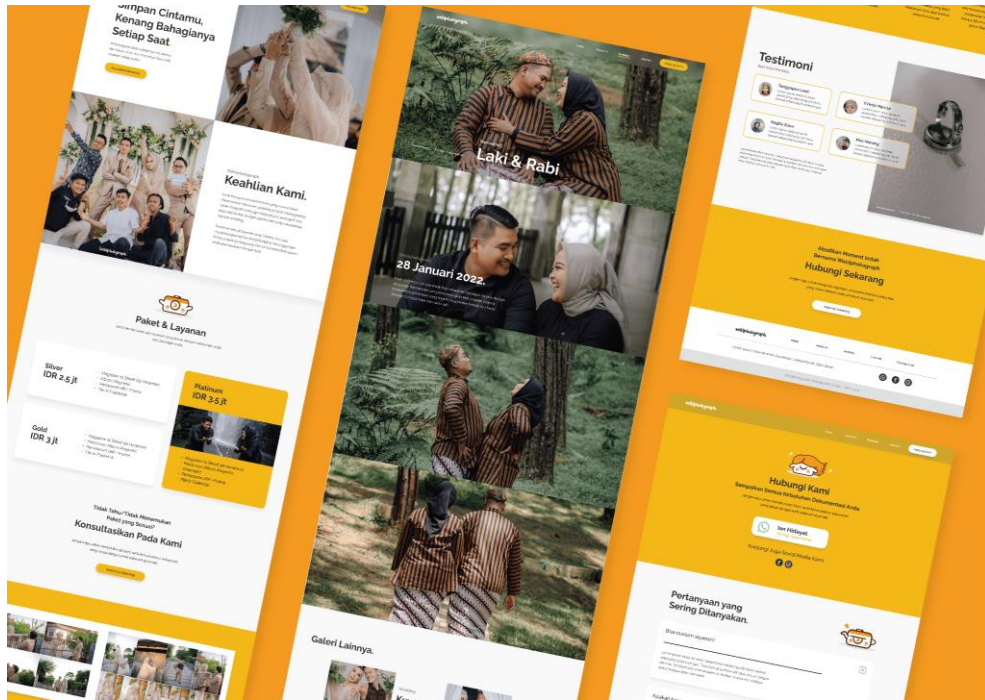
### Hasil Perancangan



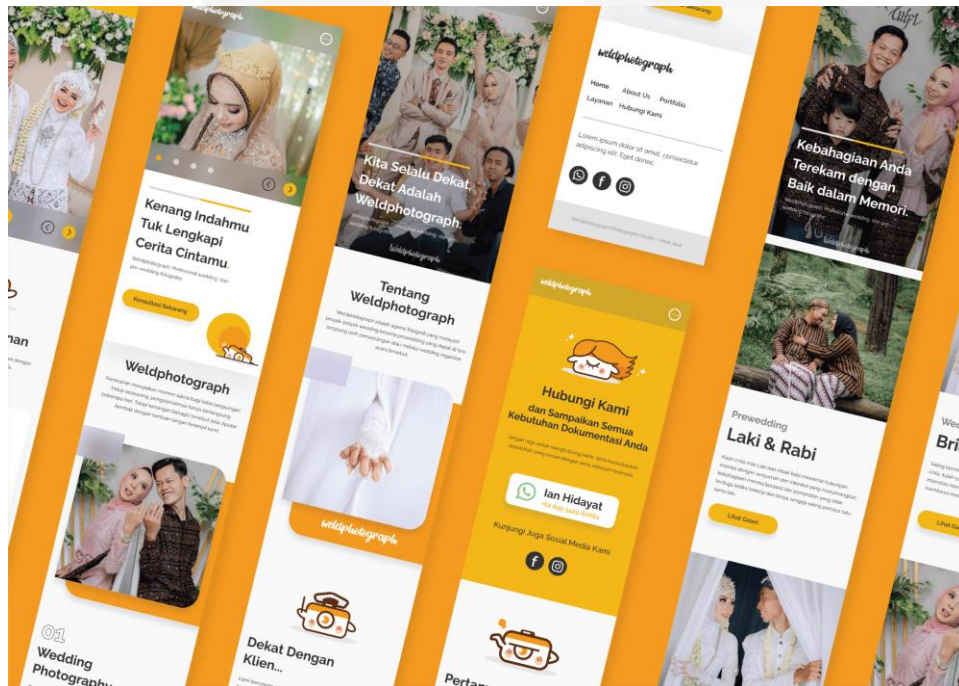
Gambar 7 Wireframe Website  
Sumber : Naufal 2022



Gambar 8 User Interface Website 1  
Sumber : Naufal 2022



Gambar 8 User Interface Website 2  
Sumber : Naufal 2022



Gambar 8 User Interface Website 2  
Sumber : Naufal 2022

## KESIMPULAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat *website* studio fotografi Weldphotograph yang bisa digunakan sebagai platform untuk mencari informasi tentang profil studio, harga/jasa, dan portfolio, *website* ini memiliki misi utama sebagai alat untuk meningkatkan *brand awareness* studio Weldphotograph ditengah gempuran bidang sejenis yang makin menjamur. Penelitian ini berhasil mendapatkan *point of view* berbeda dalam proses perancangan *website* studio fotografi, yang tidak hanya menonjolkan hasil foto yang bagus, tetapi juga menonjolkan kedekatan layanan studio Weldphotograph dalam *user interface website* tersebut.

Penelitian mengenai *website* fotografi ini berpotensi untuk dilanjutkan terutama dari aspek visual agar para pelaku bisnis fotografi bisa lebih eksploratif ketika membuat *website* fotografi, salah satu hal yang bisa dijadikan konsep visual adalah hasil foto dan juga layanan, selain menonjolkan hasil foto yang bagus, dengan lebih menonjolkan sisi keunikan pelayanan mereka dengan klien ketika proyek berlangsung juga bisa menjadi aspek visual yang unik dari studio fotografi itu sendiri. Selain itu, pengujian langsung kepada *user* (*user testing*) juga hal yang sangat penting untuk dilakukan agar mengetahui kesesuaian tampilan dan fitur dalam *website*, lebih disarankan untuk melakukan pengujian pada kuantitas *user* yang lebih banyak dengan beberapa kali tahapan pengujian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Damayantie, Irma., Pertiwi, Ratih., Nugroho, F, Oktian. (2021). *Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Tentang Pemilihan Warna Pada Pendekatan STEAM Ditinjau dari Psikologi Desain*. 58-63.
- Hermawan, Iwan. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methode* : Hidayatul Quran Kuningan.

- Kusrianto, Adi. (2013). *Pengantar Tipografi*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Nurhadi. (2017). *Pondasi Dasar Pemrograman Website*. Surabaya : Garuda Mas Sejahtera.
- Rahman, Yanuar., Arumsari, Y, Rizki., Azhar, A, Devi. (2020). *Perancangan Purwarupa Kartu Belajar Bertekstur Sebagai Media Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini*. 128-143.
- Renanda, Rifqi. (2021). *Industri Kreatif dan Kontribusinya dalam Perekonomian Indonesia*. Diakses pada 19 Maret 2022 <https://greatdayhr.com/id-id/blog/industri-kreatif/> (12 November 2021).
- Rustan, Surianto. (2020). *Layout2020*, Jakarta : CV. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Sidik, Abdurrahman. (2019). *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain*. Banjarmasin : Universitas Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari.
- Soewardikun, W, Didit. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. DI Yogyakarta : PT Kanisius.
- Swasty, Wirania. (2016). *Branding : Memahami dan Merancang Strategi Merek*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Techfor ID. (2020). *Fungsi User Interface (UI) dalam membangun Desain yang Optimal*. Diakses pada 17 Juli 2022 <https://www.techfor.id/fungsi-user-interface-ui-dalam-membangun-desain-yang-optimal/> (2020).
- Yasmin, Aisyah., Putri, A, Sheila., Yudiarti, Diena. (2022). *Perancangan Kemasan Less Material untuk Produk Skincare*. 267-272.

Yuniar, Maria. (2022). *UI UX: Pengertian, 4 Perbedaan Utama serta Keterkaitannya*. Diakses pada 24 Mei 2022 <https://www.ekrut.com/media/ini-lho-bedanya-ui-dan-ux> (23 Februari 2022).

