

# Perancangan Website Design Untuk Produk Craft Kriadira di Cimahi Utara

Grada Restu<sup>1</sup>, Marisa Astuti<sup>2</sup>

Universitas Widyatama<sup>1,2</sup>

Email: grada.restu@widyatama.ac.id

## ABSTRACT

*Craft is a used item that is formed in various ways into an item that is useful in everyday life. Things related to handmade are produced through hand skills not using machines. In general, works of art are produced from hand skills and have function (physical needs) and beauty (emotional needs). Craft art is a field of applied art that emphasizes appearance or beauty. Pottery in the Neolithic era was used as an ornament and a symbol of spiritual life. In the next era, craft art developed better in terms of function, quality of material, shape and style of decoration. Initially, craft art was in simple form, but over time it became a variety of forms and many decorations. In the big Indonesian dictionary, craft is defined as handicrafts. In English it is called Craft which means energy or strength, specifically it means a skill in making something. Crafts are useful for decoration, applied objects, and also become toys. In this paper the author wants to make it easier for sellers and buyers when transacting in E-Commerce.*

**Keywords:** arts and craft, second hand.

## ABSTRAK

Craft atau juga kerajinan merupakan suatu barang bekas yang divariasasi dibentuk menjadi suatu barang yang penting dan berguna di kehidupan, hal yang berkaitan dengan buatan tangan atau yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan tidak menggunakan mesin. Secara umum karya seni yang dihasilkan dari keterampilan tangan (hand skill) dan mempunyai segi fungsional (kebutuhan fisik) serta keindahan (kebutuhan emosional). Seni Kriya merupakan karya seni rupa terapan yang lebih menonjolkan rupa atau keindahan. Tembikar di zaman Neolitikum saat itu dijadikan sebuah hiasan dan simbol kehidupan spritual. Di zaman selanjutnya, seni kriya berkembang lebih baik dari segi fungsi, kualitas bahan, bentuk dan corak hiasannya. Awalnya seni kriya hanya berbentuk sederhana, namun seiring perkembangannya menjadi mempunyai bentuk yang bermacam-macam dan lebih banyak hiasannya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia Kriya diartikan sebagai pekerjaan kerajinan tangan. Dalam bahasa Inggris disebut Craft yang artinya energi atau kekuatan, secara khusus maksudnya adalah suatu keterampilan dalam membuat sesuatu. Fungsi seni kriya atau craft didalam kehidupan yaitu berguna sebagai hiasan, benda terapan, dan juga benda mainan. Permasalahan dalam topik ini penulis ingin memudahkan antara penjual dan pembeli dalam melakukan sebuah transaksi di E-Commerce.

**Kata Kunci:** seni kriya, kerajinan, barang bekas.

## PENDAHULUAN

Kriyadira merupakan sebuah usaha wiraswasta yang bergerak dibidang industri kreatif terutama dibidang seni kriya. Telah memiliki banyak karya yang diciptakan yang berkarakter dan mampu bersaing dipasar dunia.

# KRIYADIRA

Gambar 1. Logo Kriyadira

Kriyadira berlokasi di daerah Cimahi Utara Jl. Gunung Rahayu II No 28, Pasir Kaliki. Produk-produk yang dihasilkan oleh Kriyadira diantaranya khat kufi, mozaik, bingkai lukisan atau foto, kolase, dan lain lain. Selama ini pemilik juga ikut berkontribusi dalam melakukan proses pembuatan produk-produk yang diciptakan.

Penulis ingin membuat sebuah promosi bagi Kriyadira yang lebih luas melalui media desain web untuk mempromosikan karya seni yang telah diciptakan oleh Kriyadira. Walaupun sekarang banyak yang menggunakan jejaring sosial media bahkan ada yang menggunakan blog sebagai penunjang dalam promosi, tetapi dengan media tersebut tidak dapat mencakup semua yang diberikan oleh web, selain itu citra dari Kriyadira sendiri akan lebih terangkat karena adanya media web dapat menunjukkan bahwa Kriyadira benar-benar ada dan bukan sebuah perusahaan bayangan. Pada web tidak hanya di isi profil perusahaan dan karya, tetapi juga diisi dengan harga produk yang telah diciptakan oleh Kriyadira.

## METODE

Metode penelitian yang akan dipakai oleh penulis yaitu memakai metode observasi, studi literatur, dan metode deskriptif. Dimana metode

menghasilkan data yang bersifat deskriptif. Langkah tersebut dapat diuraikan dengan cara: merumuskan masalah, menganalisa, mengumpulkan informasi, menyusun hipotesis, membuat kesimpulan, dan mendesain. Dengan mengumpulkan data maka peneliti akan menganalisa data sehingga menjadi data yang tersitematis. Dengan desain yang sudah dibuat oleh penulis dan karya seni yang sudah dihasilkan oleh Kriyadira maka penulis akan menganalisa hal tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

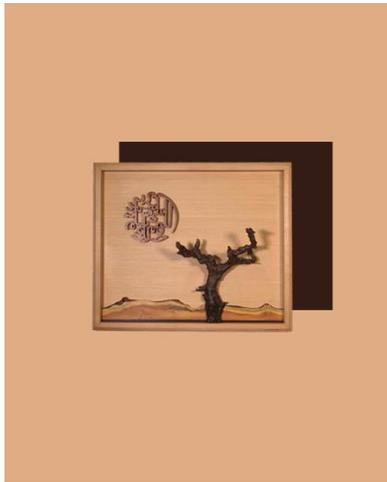
Kriyadira menjadi sebuah media untuk kegiatan seni yang menitikberatkan pada keterampilan tangan dan berfungsi untuk mengolah bahan baku yang umum ditemukan di lingkungan sekitar menjadi benda-benda yang tidak hanya bernilai pakai, tetapi juga bernilai estetis serta kuat, mulia, bertenaga & bersemangat.



Gambar 2. Proses Pembuatan Seni Kriyadira

Kriyadira juga merupakan sebuah usaha wiraswasta yang bergerak dibidang industri kreatif terutama dibidang seni kriya. Telah memiliki banyak karya yang diciptakan yang berkarakter dan mampu bersaing dipasar dunia. Produk-produk yang dihasilkan oleh Kriyadira diantaranya khat kufi, mozaik, bingkai lukisan atau foto, kolase, dan lain lain. Selama ini pemilik juga ikut berkon-

tribusi dalam melakukan proses pembuatan produk-produk yang diciptakan.

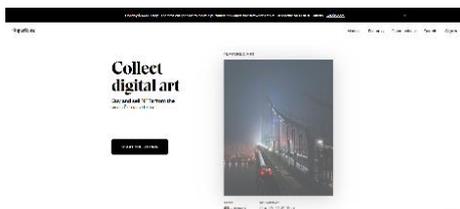


Gambar 3. Kriyadira – Sholawat Wooden Frame

### 1. Refrensi Visual

Referensi adalah suatu informasi yang dapat dijadikan sebagai rujukan atau sumber acuan untuk mempertegas suatu pernyataan yang disampaikan, berikut refrensi visual untuk Website desain Kriyadira:

- Superrare

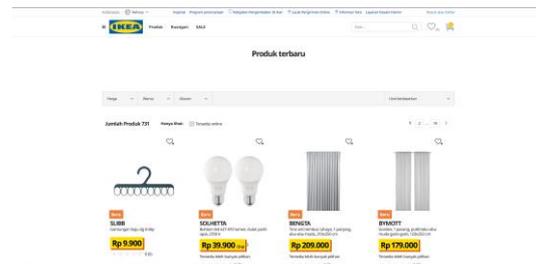


Gambar 4. Website Superrare  
Sumber: <https://superrare.com/>

Referensi yang diambil pertama adalah merupakan website yang bernama SuperRare, SuperRare adalah pasar untuk mengumpulkan dan memperdagangkan karya seni digital edisi tunggal yang unik. Setiap karya seni dibuat secara otentik oleh seorang seniman di jaringan, dan tokenized sebagai item digital crypto-collectible yang dapat Anda miliki dan perdagangkan.

Referensi yang didapatkan dari website ini merupakan cara dari SuperRare memperdagangkan karyanya, yaitu dengan sistem mengkoleksi sebuah karya seni digital, hal ini berhubungan dengan Kriyadira yang pada dasarnya adalah sebuah perusahaan seni.

- IKEA



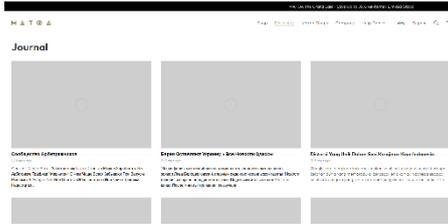
Gambar 5. Website IKEA  
Sumber: <https://www.ikea.co.id/in>

Yang kedua merupakan Website dari IKEA, hal yang diambil untuk website Kriyadira adalah cara mereka memasarkan produknya, dari segi penempatan layout dan harga tetap mudah dibaca dan untuk harga itu sendiri IKEA memberi sebuah space sendiri agar konsumen bisa fokus terhadap harga yang ditampilkan.

Karena harapan pemberi pekerja adalah tidak ingin terlalu menjual produknya, maka saya menempatkan tiap produk Kriyadira dan berisi sedikit deskripsi, agar keinginan pemberi pekerja tetap tercapai.

- Matoa

Hal berikut referensi yang diambil dari website Matoa adalah cara mereka mempunyai Jurnal sendiri, hal ini mempunyai ketertarikan terhadap konsumen, karena dengan riset yang cukup dan matang maka akan menghasilkan sebuah karya yang menarik.



Gambar 6. Website Matoa

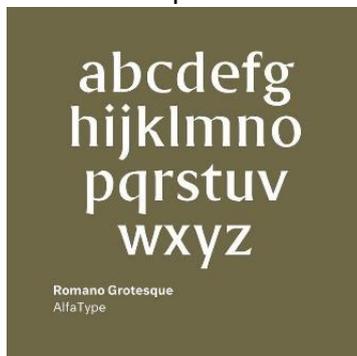
Sumber: <https://www.matoa-indonesia.com/>

Namun berbeda halnya pada website Kriadira, dibagian jurnal pada website Kriadira itu sendiri adalah mengisi pameran-pameran ataupun sebuah riset yang sudah dilakukan oleh Kriadira.

## 2. Tipografi

Sebelum menentukan font yang akan digunakan dalam perancangan, penulis terlebih dahulu akan menganalisis mengenai jenis dan type font apa yang digunakan oleh competitor sebagai bahan pertimbangan.

- Romano Grotesque



Gambar 7. Romano Grotesque Font

- Darker Grotesque

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789 (!@#\$%&.,?;:)

Gambar 8. Darker Grotesque Font

Berdasarkan data-data di atas dapat dirumuskan bahwa setiap kompetitor menggunakan jenis font sans serif namun tipe yang digunakan berbeda. Font yang berjenis sans serif biasanya memiliki tingkat readability dan legibility

yang cukup baik, oleh karena itu font yang akan digunakan pada perancangan user interface secara keseluruhan adalah font yang berjenis sans serif (font yang tid-ak memiliki sirip atau kaki-kaki) namun dengan type yang berbeda. Kesan yang ditimbulkan oleh font jenis ini adalah modern, kontemporer, efisien dan stabil. Selain itu pemilihan font jenis sans serif bertujuan untuk menimbulkan kesan yang lebih sederhana dan lebih bersahabat kepada pengguna karena sifat dan bentuknya yang secara umum mudah dibaca.

## 3. Warna

Warna dalam colour wheel dibagi menjadi yaitu:

- Warna Netral adalah warna yang berfungsi sebagai nuansa latar belakang yang lembut, yang dapat dengan mudah dipadukan dengan warna-warna lain yang lebih kuat, contohnya seperti hitam dan putih apabila dicampurkan dengan biru tetap berubah menjadi warna hitam.
- Warna sekunder adalah warna-warna yang dihasilkan dari percampuran warna-warna primer dalam satu ruang warna seperti hijau orange dan ungu.

Adapun arti, makna dan psikologi warna menurut Basuki (2015) adalah sebagai berikut:

- Hitam



Warna hitam melambangkan kekuatan, elegan, formalitas/acara resmi, kejahatan, dan misteri.

- Putih



Warna putih sering dihubungkan dengan terang, kebaikan, kemurnian, kesucian, dan keperawanan.

- Orange



Warna Oranye merupakan mempromosikan rasa kesejahteraan dan energi emosional yang harus dibagi, seperti kasih sayang, gairah, dan kehangatan.

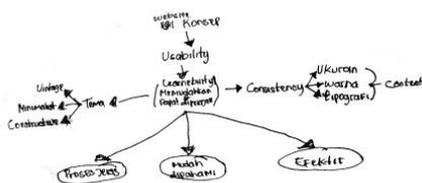
#### 4. Single Scrolling

Situs web satu halaman dapat menjadi solusi bagus untuk situs web yang lebih kecil. Hal ini juga dapat membuat mereka terlihat "lebih besar", lebih modern dan mengesankan. Ketika menggulir ke bawah pada halaman yang panjang, diisi dengan area teks dan gambar yang indah, itu akan membuat situs web tampak lebih besar.

Semakin banyak situs web dirancang dengan cara ini sekarang karena merupakan bagian dari membangun situs web sehingga ramah pengguna bisa dikatakan. Alih-alih mengklik di antara banyak halaman kecil dan hanya menemukan satu atau dua paragraf, lebih mudah untuk terus menggulir pada satu halaman.

#### 5. Strategi Komunikasi

- Mind Mapping



Gambar 9. Mind Mapping

Mind Mapping merupakan alat berpikir organisasional yang memudahkan seseorang dalam menempatkan

berbagai informasi di dalam ingatannya untuk kemudian mengambil informasi tersebut kapanpun ia butuhkan.

- Moodboard



Gambar 10. Moodboard

Moodboard adalah kumpulan atau komposisi gambar, visual dan objek lain yang biasanya dibuat untuk tujuan desain ataupun presentasi dengan klien atau orang lain. Pada dasarnya, moodboard memang sangat penting bagi desainer karena dapat membantu mereka untuk mengetahui cara membuat tema untuk suatu proyek desain. Dengan kata lain, moodboard bisa menjadi panduan bagi desainer dalam mengem-bangkan proyek bisnis.

#### 6. User Persona

Secara keseluruhan yang menjadi target dalam perancangan ini adalah setiap konsumen yang membutuhkan sebuah produk karya seni yang dimiliki perusahaan, namun target potensial dalam perancangan yang dilakukan ada seorang kolektor seniman, yang menyukai hal-hal berbau seni kriya, khususnya para pengusaha, seniman, dan pecinta seni.



Gambar 11. User Persona

Gambar diatas merupakan contoh User Persona tokoh fiksi, ini juga bisa mewakili kebutuhan dari sekelompok user. Biasanya, profilnya dituang dalam satu hingga dua halaman.

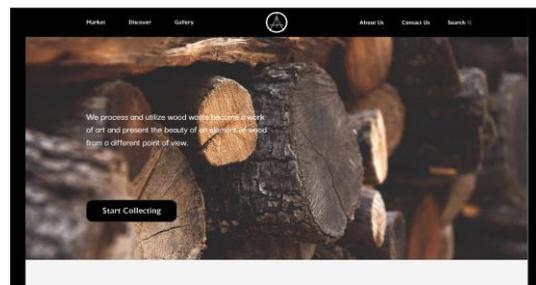
### 7. Teknis Perancangan

- **Create New Format**  
Langkah pertama adalah membuat format baru untuk desain website. Disini penulis menggunakan format yaitu 1920 x 1080px atau setara dengan ukuran layar monitor standar pada umumnya.
- **Adding Artboard**  
Tahapan berikutnya yaitu menambahkan artboard atau halaman sesuai yang diper-lukan yaitu menggunakan 24 artboard.
- **Layouting**  
Tahap berikutnya memulai untuk mengatur tata letak atau layouting sesuai dengan wireframe yang telah dibuat.
- **Adding Asset**  
Setelah selesai mengatur tata letak, tahap berikutnya yaitu menambahkan asset-asset seperti logo, produk, foto, dll

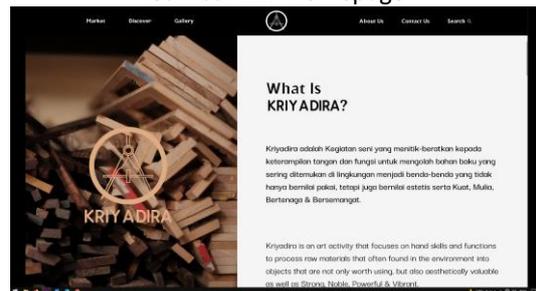
- **Prototype**  
Setelah selesai mendesain, tahap terakhir yaitu membuat prototype adalah hal per-tama dari produk yang digunakan untuk men-testing konsep atau ide dari produk tersebut.

### 8. Hasil Perancangan

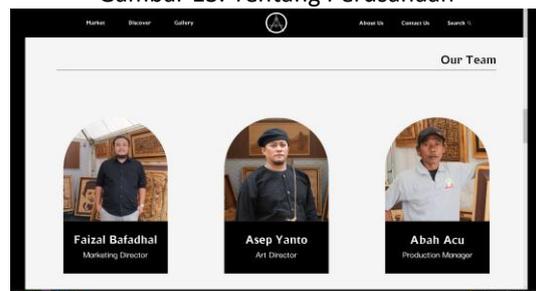
Hasil perancangan desain website Kriyadira adalah sebagai berikut:



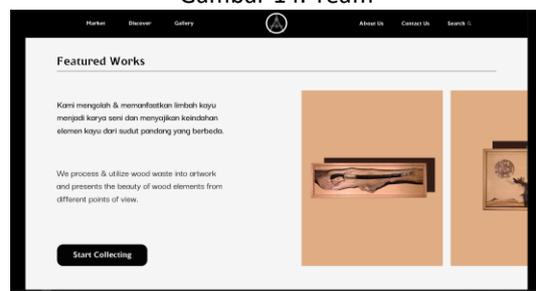
Gambar 12. Homepage



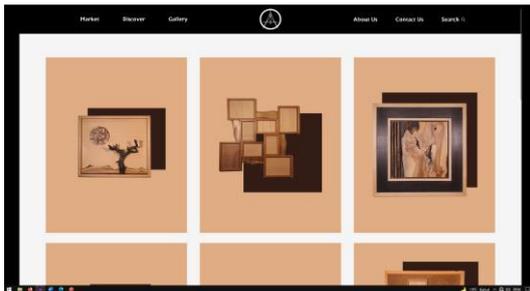
Gambar 13. Tentang Perusahaan



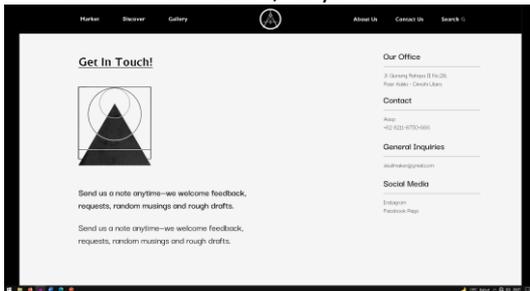
Gambar 14. Team



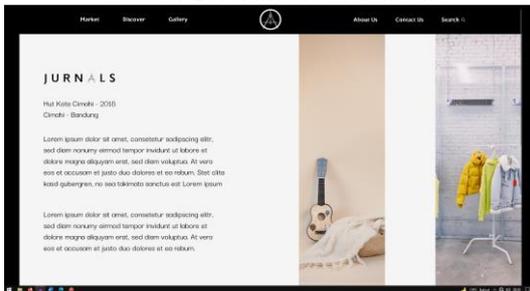
Gambar 15. Produk/Karya Perusahaan



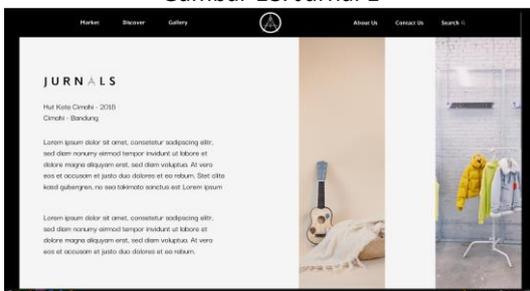
Gambar 16. Produk/Karya Perusahaan



Gambar 17. Kontak Perusahaan



Gambar 18. Jurnal 1



Gambar 19. Jurnal 2

## KESIMPULAN

Hasil dari perancangan ini adalah website design untuk perusahaan Kriadira, dalam bentuk prototipe yang dapat memudahkan perusahaan dalam menjual produknya serta memperkuat identitas perusahaannya. Prototipe yang diberikan dihasilkan berukuran 1920 px X 1280 px untuk pengguna platform pc/computer dengan kelebihan-kelebihan yang dimiliki sebagai berikut:

1. Website yang efektif, konsumen tidak bingung dalam mencari product karena website ini tidak terlalu banyak kolom yang tidak penting.
2. Adanya kolom tentang perusahaan yang dituju agar konsumen mengetahui lebih dalam tentang perusahaan
3. Lalu adanya journals dan lifestyle agar konsumen bisa mengetahui lebih dalam tentang perusahaan, journals dan lifestyle ini yakni dibuat sebagai portofolio atau hasil kerja perusahaan

Perancangan website desain untuk Kriyadiya ini dilakukan masih jauh dari kata sempurna, dan tentunya memiliki banyak kekurangan. Baik yang tidak disengaja ataupun karena keterbatasan yang dimiliki oleh penulis.

Oleh karena itu rancangan website desain ini perlu dikembangkan lebih lanjut, agar desain yang dibuat dapat diimplementasikan dengan baik, ke dalam bentuk website desain yang benar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi, R. 2019. Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost. Post Graduate Program of Faculty of Art and Design University of Indonesia. Makassar.
- Farizky, N.P. 2019. Analisis dan Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Penjualan Makanan Sehat Pada RSI JEMURSARI Surabaya Dengan Metode Design Spirit. Post Graduate Program of Faculty Business And Informatics of Indonesia. Surabaya.