



**PERANCANGAN DESAIN LAYOUT WEBSITE PORTAL BERITA
MAJALAH AGRARIA TODAY SEBAGAI CLIENT PT. AJM GUNA
MENINGKATKAN DAYA TARIK PENGUNJUNG**



Oleh :

MAHARANI SABILLILLAH A.

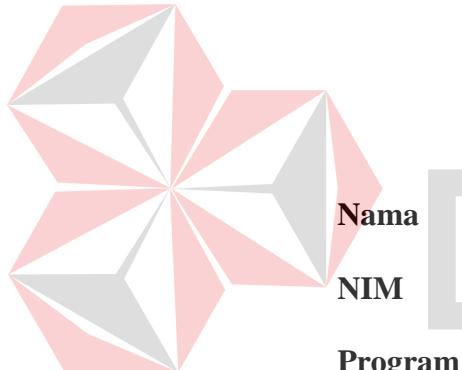
17420100074

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020**

**PERANCANGAN DESAIN LAYOUT WEBSITE PORTAL BERITA
MAJALAH AGRARIA TODAY SEBAGAI CLIENT PT. AJM GUNA
MENINGKATKAN DAYA TARIK PENGUNJUNG**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata kuliah Kerja Praktek



Nama

NIM

Program

Jurusan

Disusun Oleh :

: MAHARANI SABILLILLAH A.

: 17420100074

: S1 (Strata Satu)

: Desain Komunikasi Visual

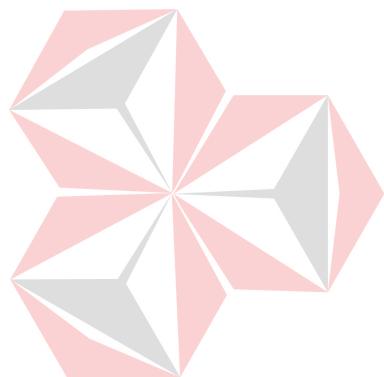
UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

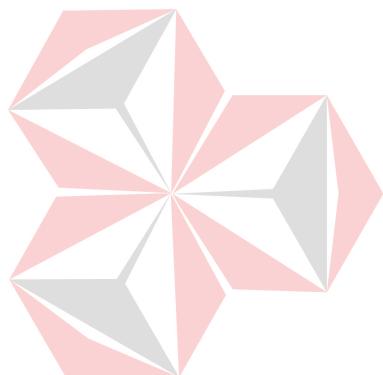
LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“Bermimpi, berikhtiar, dan Tawakal adalah jalan terbaik menuju masa depan ”

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

*“Laporan Kerja Praktek ini dipersembahkan kepada kedua orang tua tercinta,
almarhum kakak, serta kepada semua pihak yang telah membantu selama ini”*

LEMBAR PENGESAHAN

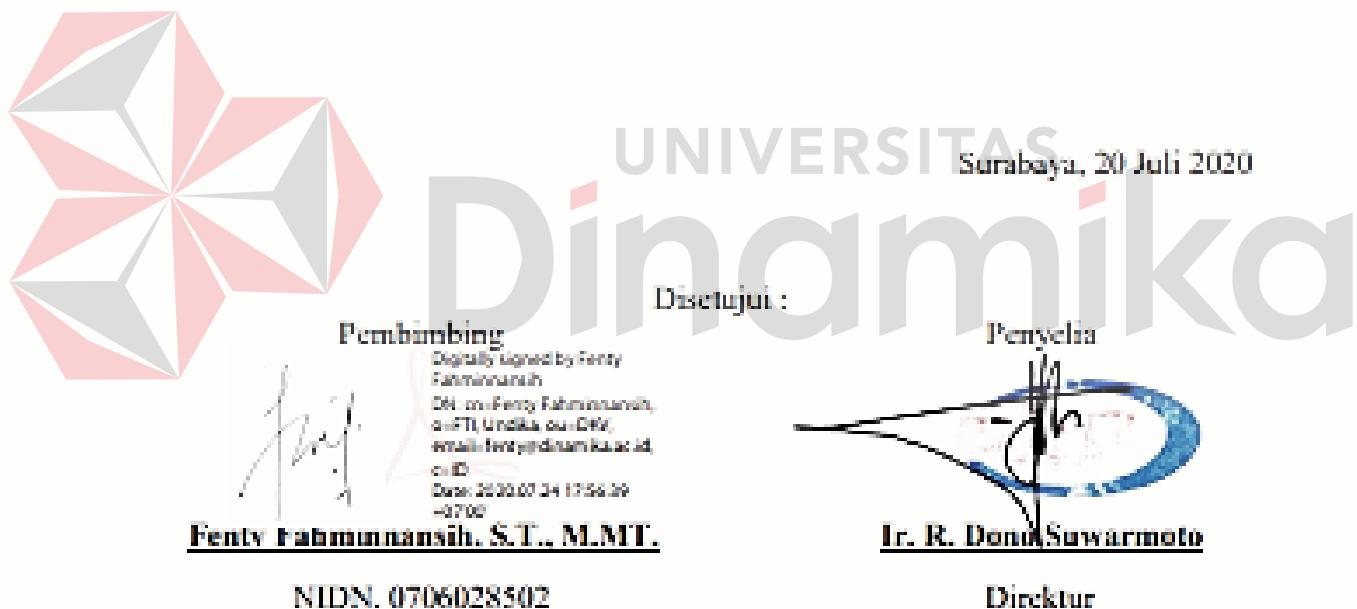
PERANCANGAN DESAIN LAYOUT WEBSITE PORTAL BERITA
MAJALAH AGRARIA TODAY SEBAGAI CLIENT PT. AJI GUNA
MENINGKATKAN DAYA TARIK PENGUNJUNG

Laporan Kerja Praktik oleh :

Maharani Sabillah A..

NIM : 17420100074

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

SISWO | Digitally signed by
Martono | Siswo Martono
Siswo Martono, S.Kom., M.M.
Date: 2020.07.28
14:53:24 +07'00'

NIDN. 0726027101

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika Surabaya, Saya:

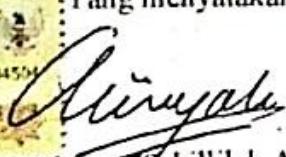
Nama : Maharani Sabillillah A.
NIM : 17420100074
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas Fakultas : Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN LAYOUT WEBSITE
PORTAL BERITA MAJALAH AGRARIA TODAY
SEBAGAI CLIENT PT. AJM GUNA
MENINGKATKAN DAYA TARIK PENGUNJUNG**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi / sebagian karya ilmiah Saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Juli 2020

Yang menyatakan,

Maharani Sabillillah A.

NIM. 17420100074

ABSTRAK

Pengaruh teknologi mengakibatkan berubahnya penyampaian media informasi dari media cetak ke dalam media *online*. salah satunya pada penggunaan website. Berita yang ditampilkan dalam sebuah website dinilai lebih praktis, *up to date*, cepat dan terpercaya. Portal berita majalah Agraria Today sedang mengalami perubahan logo mereka semakin yakin untuk mengubah tampilan *website* menjadi lebih menarik dan sesuai dengan logo baru mereka. PT. Anugrah Java Media sebagai pengelola *brand* membutuhkan sebuah ide dan inovasi untuk menarik minat pengunjung. Dalam memenuhi kebutuhan tersebut desain *layout* menjadi hal paling utama yang harus dipertimbangkan. Di sisi lain desain *layout* adalah hal pertama yang akan dilihat oleh pengunjung ketika mengunjungi laman *website*. Penggunaan *layout* yang baik adalah mampu dengan baik merepresentasikan maksud dan tujuan perusahaan. Oleh karena itu perancang desain *layout website* portal berita majalah Agraria Today dibuat dengan mempertimbangkan proses yang sebaiknya digunakan pada desain *layout* tersebut, seperti jenis *layout* yang digunakan, *grid system*, *software* yang digunakan dan pengaplikasiannya. Melalui proses tersebut akan menghasilkan ide dan konsep melalui cara kreatif berdasarkan pemunculan gagasan yang didiskusikan bersama atau secara individu.

Kata kunci : *Layout, Website, Desain, Portar berita, ide*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul **“Perancangan desain layout website portal berita majalah Agraria Today sebagai client PT. AJM guna meningkatkan daya tarik pengunjung”**.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktik Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika Surabaya.

Melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak **Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd** selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Bapak **Siswo Martono, S.Kom., M.M.** selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika yang telah membimbing dan memberikan saran terbaik sebelum kerja praktik terlaksana hingga selesaiya laporan kerja praktik ini
3. Ibu **Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT.**, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberi pengarahan, hingga memberikan banyak dukungan agar segera terselesaikan laporan kerja praktik ini
4. Bapak **Ir. R Dono Suwarmoto** selaku Direktur PT.Anugrah Java Media dan penyelia yang telah membimbing, memberi pengarahan, hingga memberikan banyak dukungan agar segera terselesaikan semua tugas yang telah diberikan.
5. Segenap Kru PT.Anugrah Java Media yang telah memberikan pengalaman dan ilmu selama proses kerja praktek.
6. Seluruh keluarga dan orang terkasih Saya terutama kedua orang tua Saya yang selalu mendoakan ketuntasan serta hasil terbaik kerja praktik ini dan mendukung dengan memberikan semangat demi segala hal yang berhubungan dengan kerja praktik ini

7. Alm. Kakak Saya yang semasa hidupnya telah memberikan semangat dan dukungan demi terselesaikannya laporan ini.
8. Seluruh teman-teman serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materil dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga laporan kerja praktik ini mudah dipahami dan dapat membawa manfaat bagi siapapun yang membacanya. Akhir kata, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan kata-kata ataupun penulisan, terima kasih.

Surabaya, Juli 2020

Penulis



DAFTAR ISI

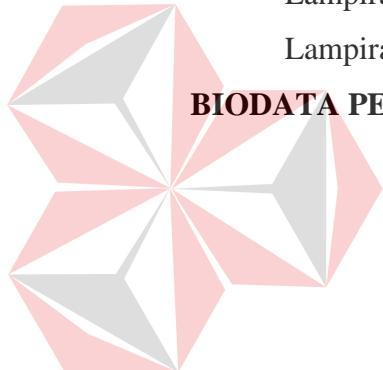
	Halaman
LEMBAR MOTTO	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
14.1 Tujuan Umum.....	3
14.2 Tujuan Khusus.....	4
1.5 Manfaat.....	4
1.5.1 Manfaat Teoritis	4
1.5.2 Manfaat Praktis	4
1.6 Pelaksanaan	5
1.6.1 Detail Perusahaan	5
1.6.2 Periode	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	8
2.1 Profil dan Perkembangan Perusahaan	8
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	9
2.2.1 Visi PT. Anugrah Java Media.....	9
2.2.2 Misi PT. Anugrah Java Media.....	9
2.3 Alamat dan Kontak Perusahaan	9



UNIVERSITAS
Dinamika

2.4 Struktur Perusahaan.....	10
2.5 Lokasi Perusahaan.....	11
2.6 Fokus Bidang Kerja.....	11
2.7 Portofolio Perusahaan	12
BAB III LANDASAN TEORI.....	14
3.1 Desain Grafis.....	14
3.2 <i>Website</i>	14
3.3 <i>Layout</i>	15
3.3.1 Jenis-Jenis <i>layout</i>	16
3.4 Layout Dalam <i>Website</i>	19
3.5 <i>Grid System</i>	22
3.6 Warna	23
3.7 Daya tarik Konsumen.....	24
3.8 Portal berita	24
BAB IV DISKRIPSI PEKERJAAN	26
4.1 Penjelasan Pekerjaan	26
4.2 Ide dan Konsep Desain <i>Layout Website</i>	26
4.3 Kerangka <i>Layout Website</i>	27
4.4 <i>Grid System</i>	30
4.5 Soft ware yang digunakan	32
4.5.1 Adobe Photoshop.....	32
4.6 Implementasi Karya	32
4.6.1 <i>Homepage</i> 1	33
4.6.2 <i>Homepage</i> 2	34
4.6.3 <i>Homepage</i> 3	34
4.6.4 <i>Homepage</i> 4	35
4.6.5 Menu Kolom.....	36
4.6.6 Menu Agriwara.....	37
4.6.7 Menu Tatap Muka	37
4.6.8 Menu Agri Style	38
4.6.9 Menu Agri Tech.....	39
4.6.10 Menu Hukum.....	39

4.6.11 Menu Ekonomi	40
4.6.12 Menu Berita	41
4.6.13 Menu <i>About me</i>	41
BAB V PENUTUP.....	43
5.1. Kesimpulan.....	43
5.2. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	47
Lampiran 1 Keterangan Kerja Praktek.....	47
Lampiran 2 Form KP-5 (Halaman 1)	48
Lampiran 3 Form KP-5 (Halaman 2)	49
Lampiran 4 Form KP-6 (Halaman 1)	50
Lampiran 5 Form KP-7 (Halaman 1)	51
Lampiran 6 Kartu Bimbingan	52
BIODATA PENULIS.....	53



DAFTAR GAMBAR

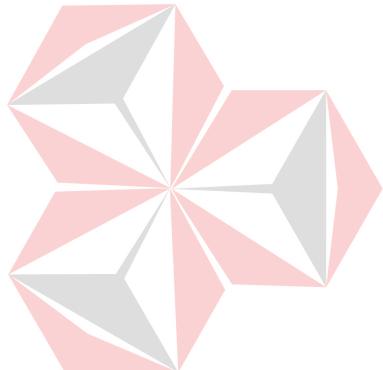
Halaman

Gambar 2.1 Struktur <i>management</i> perusahaan PT. Anugrah Java Media	10
Gambar 2.2 Situasi proses cetak banner	11
Gambar 3.3 Contoh bentuk <i>layout Circus</i>	17
Gambar 3.4 Contoh bentuk <i>layout Multiple</i>	17
Gambar 3.5 Contoh bentuk <i>layout Silhouette</i>	18
Gambar 3.6 Contoh bentuk <i>layout Big-Type</i>	18
Gambar 3.7 Contoh bentuk <i>layout Alphabet-Inspired</i>	19
Gambar 3.8 Contoh bentuk <i>layout static</i>	20
Gambar 3.9 Contoh bentuk <i>layout Liquid</i>	20
Gambar 3.10 Contoh bentuk <i>layout Liquid</i>	21
Gambar 3.11 Contoh bentuk <i>layout Responsive</i>	21
Gambar 3.12 Contoh bentuk <i>layout Hybrid</i>	22
Gambar 3.13 Contoh 960 Grid System. Website Fedora dengan 16 kolom, website 5by5 studios 12 kolom	23
Gambar 4.14 Realisasi menu Agri Style	38
Gambar 4.15 Realisasi Menu Agri Tech.....	39
Gambar 4.16 Realisasi menu Hukum.....	39
Gambar 4.17 Realisasi menu Ekonomi.....	40
Gambar 4.18 Realisasi menu Berita.....	41
Gambar 4.19 Realisasi menu <i>About me</i>	41



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Keterangan Kerja Praktek.....	47
Lampiran 2 Form KP-5 (Halaman 1).....	48
Lampiran 3 Form KP-5 (Halaman 2).....	49
Lampiran 4 Form KP-6 (Halaman 1).....	50
Lampiran 5 Form KP-7 (Halaman 1).....	51
Lampiran 6 Kartu Bimbingan	52



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beralihnya informasi berita dari media cetak menjadi media *online* dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Banyak perusahaan-perusahaan pers mulai mengembangkan *website* sebagai salah satu media *online* yang digunakan untuk memberikan informasi. Isi berita yang ditampilkan kurang lebih sama dengan isi berita di dalam media cetak. Tetapi penggunaan media *online* khususnya *website* dinilai lebih efisien dengan segala kemudahan akses di laman web tersebut.

kemudahan akses yang diberikan meliputi kepraktisan dalam pencarian, *up to date*, cepat, dan terpercaya.

Dalam sebuah *website*, desain *layout* menjadi hal yang paling berpengaruh. *Layout* yang menarik akan membuat pengunjung betah membaca dan kembali lagi ke laman web. Sebaliknya jika penggunaan *layout* yang buruk akan membuat pengunjung enggan melihat lebih jauh isi berita di dalam *website*. Sebagus apa pun isi dari *website* yang disajikan, hal pertama kali yang dilihat pengunjung adalah tampilan *layout*nya. Majalah Agraria Today sebagai salah satu portal berita *online* menggunakan PT. Anugrah Java Media sebagai pengelola *brand*, ingin membuat desain *layout* yang baru seiring dengan bergantinya logo majalah Agraria Today pada tahun 2020. Serta mampu membuat pengunjung betah dan ingin kembali mengunjungi *website* mereka.

Portal berita majalah Agraria Today merupakan salah satu portal berita yang disajikan secara *online*. Memberikan informasi akurat dan terpercaya seputar isu agraria yang didistribusikan secara sistematis dan berimbang kepada semua pihak

yang berkepentingan. Perubahan logo yang terjadi pada majalah Agraria Today membawa pengaruh besar terhadap media yang digunakan.

Representasi logo dapat mempengaruhi persepsi seseorang, dalam hal ini logo berfungsi sebagai media yang akan membawa citra majalah Agraria Today. Menurut Kotler (2009 : 299) citra adalah seperangkat keyakinan, ide, dan kesan, yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu objek.

Majalah Agraria Today mengakui dalam pembuatan *website* sebelumnya *layout* dan desain yang digunakan hanya terpaku pada *template layout* yang disediakan oleh WordPress, sebagai *software* pembuat *website*. Dengan adanya perubahan *image/citra*, layout desain yang ada saat ini digunakan dirasa kurang cocok dengan logo terbaru mereka. Pada desain logo baru majalah Agraria Today Sedangkan dalam pembuatan desain *layout website* harus sesuai dengan citra/*image* tersebut. Oleh karena itu perlu adanya perancangan desain *layout website* yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik *website*.

Dalam pembuatannya nanti desain *layout* akan dibuat menggunakan *software* Photoshop sebagai acuan desain yang dapat dikembangkan menjadi desain web oleh majalah Agraria Today. Dengan adanya acuan desain tersebut akan memudahkan pembuatan *layout web* yang diinginkan, karena tahap pembuatan desain sudah melewati tahap *conceptual* dan *semantic*. Seperti yang dijelaskan menurut Foley and van Dam (1974) dalam 4 tahap pendekatan, Teori *design by level* terdiri atas : 1.) Tahap *Conceptual*, mendesain pada apa yang mau dilihat dan ditampilkan, 2.) Tahap *Semantic*, membuat kerangka tampilan, 3.) Tahap *Syntactic*, Tahap membuat aplikasi termasuk coding, 4.) Tahap *Lexical*, Tahap mengimplementasikan aplikasi kepada pengguna. Tahap *conceptual* dan *semantic*

yang sudah dibuat dapat diwujudkan dalam bentuk *mock up* desain. Sehingga mempermudah dalam pengaplikasian kedalam software website yang ingin digunakan.

PT. Anugrah Java Media merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa, percetakan dan penerbitan buku. Kurangnya pengetahuan dalam mengelola *web development* menjadikan PT. Anugrah Java Media sebagai pengelola *brand*, yang tugasnya mewujudkan citra majalah agraria agar sesuai dengan logo yang baru melalui pemilihan desain layout website.

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang masalah di atas, maka dapat didapatkan rumusan masalah yang ada adalah bagaimana cara merancang desain *layout website* majalah Agraria Today guna meningkatkan daya tarik pengunjung?.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibuat agar rumusan masalah diatas dapat terselesaikan dengan baik sebagai berikut:

1. Penjelasan tentang *layout*
2. Penggunaan *Grid System*
3. Penggunaan *layout* pada *website*
4. Karakteristik portal berita

1.4 Tujuan

14.1 Tujuan Umum

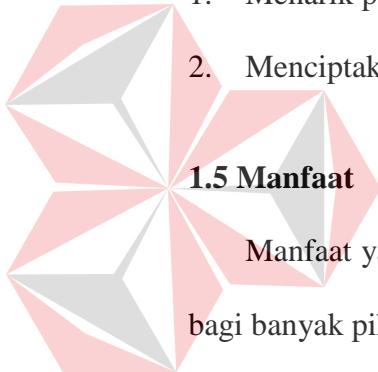
Kerja praktek merupakan mata kuliah wajib dan dilaksanakan sebagai persyaratan kelulusan Program Studi S1 Desain Komunikasi Universitas Dinamika

Surabaya. Kerja praktek diadakan dengan tujuan agar mahasiswa mengetahui dunia kerja serta dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas mahasiswa baik *softskill* maupun *hardskill*. Dengan adanya kerja praktek, mahasiswa bisa langsung menerapkan ilmu yang sudah dipelajari di kampus ke tempat kerja.

1.4.2 Tujuan Khusus

Dengan adanya kerja praktek diharapkan mahasiswa mampu memberikan manfaat bagi Perusahaan PT. Anugrah Java Media melalui perancangan desain *layout* majalah Agraria Today yang memiliki beberapa aspek penting didalamnya seperti:

1. Menarik perhatian pengunjung (konsumen)
2. Menciptakan citra brand yang baik



1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil Laporan Kerja Praktek ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan pengetahuan dan tambahan informasi bagi penulisan laporan kerja praktek di masa mendatang khususnya dalam bidang desain *layout* bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa, diharapkan dapat memperoleh gambaran kerja secara nyata dan sebagai sarana pembelajaran sikap kerja profesional dalam *time management, deadline*, dan kemampuan *softskill*.

- b. Bagi Perusahaan, diharapkan desain *layout* yang dibuat dapat sesuai dengan *image brand* yang dimaksud dan meningkatkan *insight* pengunjung laman website majalah Agraria Today.

1.6 Pelaksanaan

1.6.1 Detail Perusahaan

Pelaksanaan kerja praktik tercantum dalam keterangan dibawah ini:

Periode Waktu : 25 Februari – 25 Maret 2020

Hari dan Tanggal : Senin – Jumat, 25 Februari – 25 Maret 2020

Tempat : ***Head Office***

Jl. Raya Villa Indah Blok T4 No.10 Gunung Putri Bogor,
16969. Indonesia

Brand Office

Jl. Raya Sunandar Priyo Sudarmo No.10 Sidoarjo, Jawa
Timur, 61214. Indonesia

Email : administrasi@ajm-group.com

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di PT Anugrah Java Media adalah membantu merancang, mendesain media promosi *Client* dan mendesain *stationary* PT. Anugrah Java Media. Serta merancang desain *layout website* portal berita majalah Agraria Today guna meningkatkan *Insight* dan daya tarik pengunjung website.

1.6.2 Periode

Periode waktu pelaksanaan dilakukan dengan minimal total waktu 160 menit.

Kegiatan kerja praktik dilakukan pada:

Tanggal pelaksanaan : 25 Februari – 26 Maret 2020

Waktu : 09.00 – 17.00

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan kerja praktek ini berisikan 5 bab, yang terdiri atas bab dan sub bab. Setiap sub babnya menjelaskan inti pembahasan dalam penyusunan laporan kerja praktek ini.

Adapun sistematika penyusunan laporan kerja praktek sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (dalam sub-bab manfaat dibagi lagi menjadi sub-bab manfaat teoritis dan praktis), dan sistematika penulisan.

BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini menjelaskan tentang gambaran umum perusahaan tempat dilaksanakannya kerja praktik yaitu PT.Anugrah Java Media.

BAB III : LANDASAN TEORI

Landasan teori pada bab III mendefinisikan berbagai macam teori, konsep, dan pengertian yang menjadi dasar kuat dalam sebuah laporan kerja praktik dan perancangan desain *layout website*.

BAB IV : DISKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab empat ini akan dibahas mengenai pekerjaan yang dilakukan selama pelaksanaan kerja praktik di PT. Anugrah Java Media. Dengan disertai penjelasan singkat mengenai hasil dari pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktik.

BAB V : PENUTUP

Bab ini akan membahas kesimpulan dan saran. Pada sub-bab kesimpulan akan meringkas keseluruhan hasil laporan kerja praktik dalam satu kesimpulan yang terkait dengan permasalahan dan solusi yang ditawarkan penulis. Pada sub-bab saran, penulis akan memberikan masukan terkait masalah yang diangkat dalam laporan kerja praktik.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi informasi terkait daftar referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan laporan kerja praktik ini berupa buku, jurnal, maupun *e-book*, *website*, dan lain-lain.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Perkembangan Perusahaan

PT. Anugerah Java Media merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang distribusi, sirkulasi, percetakan, agen, biro iklan, *advertising*, *print advertising*, *advertorial*, jasa konsultan, dan penerbitan dalam media seperti majalah, tabloid, buku dan media cetak lainnya. Memiliki jaringan distribusi seluruh kota besar di Indonesia meliputi Jawa, Bali, Sumatera dan Kalimantan.

Bidang bisnis ini dipilih oleh PT. Anugrah Java Media karena anggota, perusahaan ini didominasi oleh mantan awak media. Awak media yang dimaksud adalah mereka-mereka yang pernah bekerja sebagai redaktur, pemasaran dalam lingkup media dan iklan, bekerja pada pra cetak (desain grafis dan *layout*) serta percetakan sebelum bekerja di PT. Anugrah Java Media.

PT. Anugrah Java Media sering disingkat dengan nama PT. AJM untuk mempermudah penyebutan nama perusahaan. Awalnya, kebanyakan dari distributor PT. Anugrah Java Media yang bekerja sebagai agen iklan berasal dari bagian pemasaran media cetak. Setelah itu mulai bergabung beberapa awak media, dan beberapa orang yang pernah bekerja pada pra cetak juga percetakan. PT. Anugrah Java Media menyebut merek dengan sebutan kru. Jadi jauh sebelum para kru ini bergabung mereka adalah para pakar dibidangnya masing-masing.

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

2.2.1 Visi PT. Anugrah Java Media

Visi dari PT. Anugerah Java Media adalah selalu berupaya menjadi pusat keunggulan yang akan selalu dicari pelanggan dalam memenuhi segala keinginan dan kebutuhan.

2.2.2 Misi PT. Anugrah Java Media

Ada pun misi dari PT. Anugrah Java Media adalah sebagai berikut:

1. Memperkuat kontribusi portal berita online sebagai perusahaan multimedia yang modern.
2. Mengembangkan jurnalisme Indonesia yang mendidik, mencerahkan, dan memberdayakan dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia.
3. Menyediakan produk serta jasa informasi dan komunikasi yang akurat, terpercaya.

2.3 Alamat dan Kontak Perusahaan

Tempat : PT. Anugrah Java Media

Alamat : ***Head Office***

Jl. Raya Villa Indah Blok T4 No.10 Gunung Putri Bogor,
16969. Indonesia

Brand Office

Jl. Raya Sunandar Priyo Sudarmo No.10 Sidoarjo, Jawa Timur,
61214. Indonesia

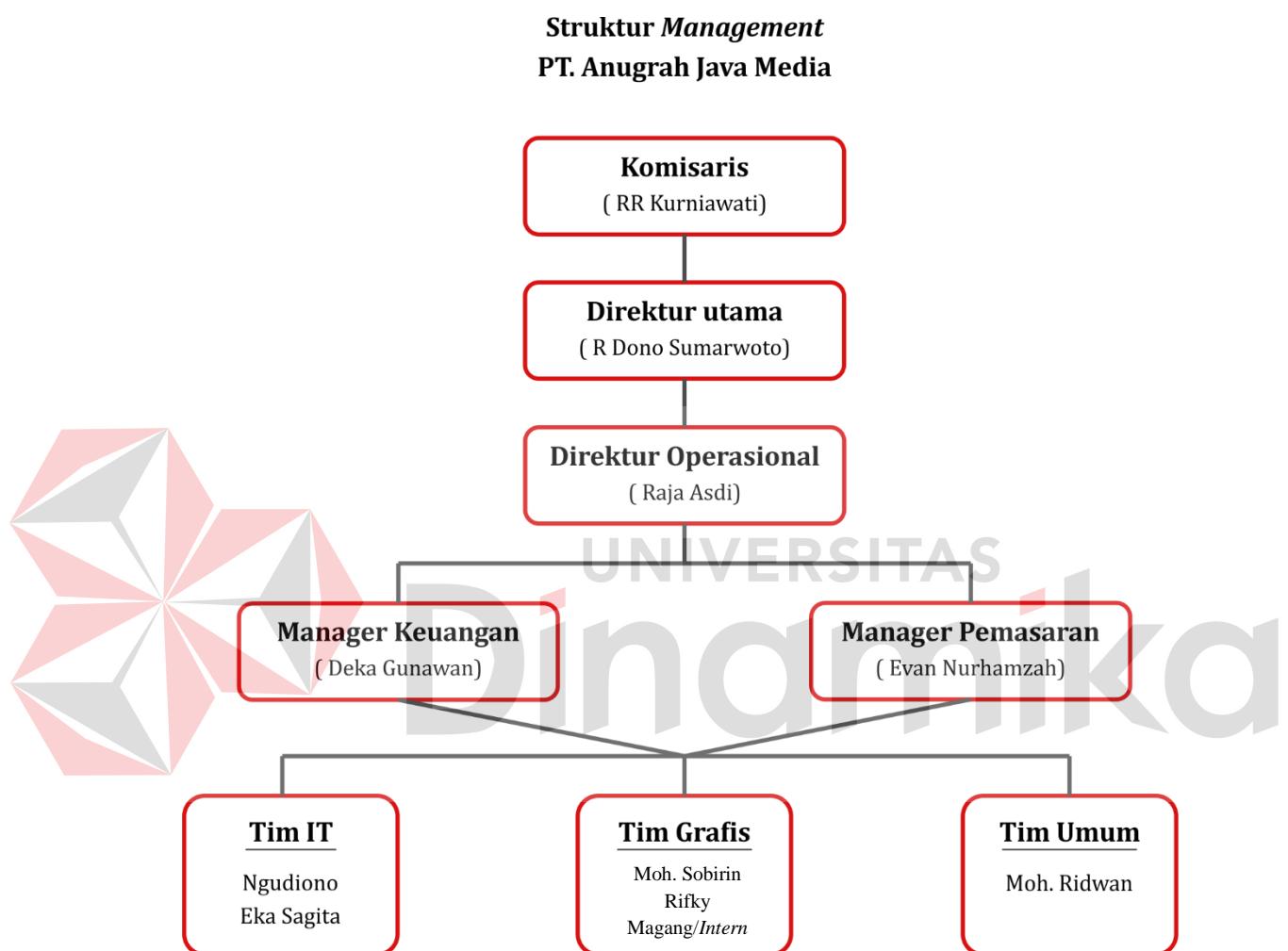
Phone/fax : 031-9970-1458, 0899-1779-999

Website : www.ajm-group.com

Email : administrasi@ajm-group.com

2.4 Struktur Perusahaan

Berikut adalah struktur *management* perusahaan PT. Anugrah Java Media secara menyeluruh, yaitu:

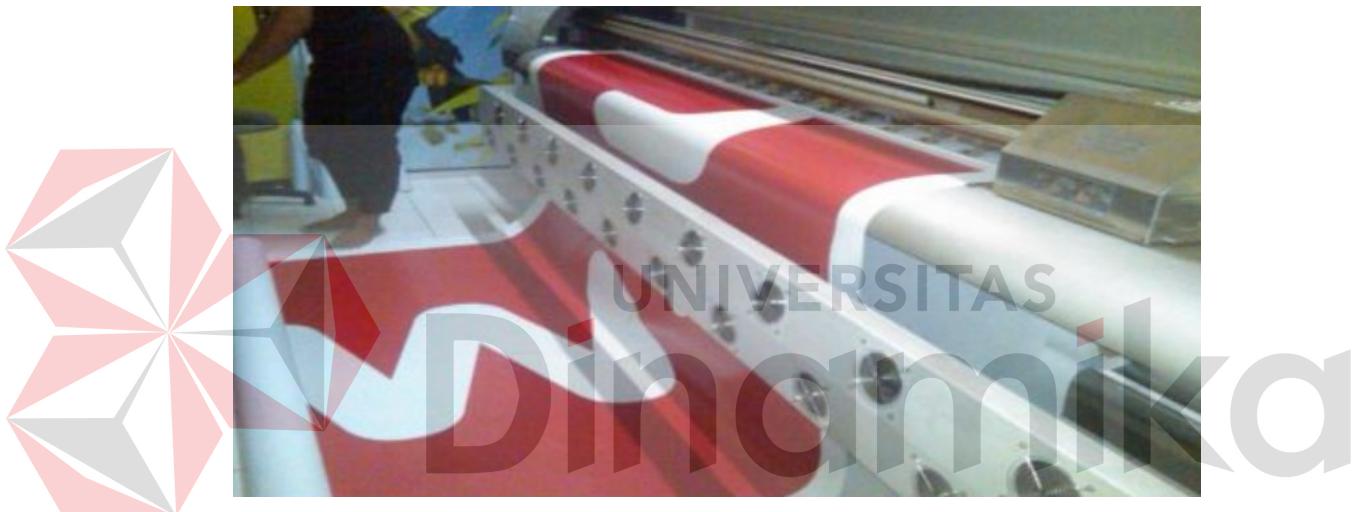


Gambar 2.1 Struktur *management* perusahaan PT. Anugrah Java Media

(Sumber: data *personal* perusahaan, 2020)

2.5 Lokasi Perusahaan

PT. Anugrah Java Media memiliki kantor yang berlokasi di Jakarta dan di Surabaya. Setiap kantor memiliki wewenang dan tanggung jawab yang berbeda. Kantor yang berlokasi di Jakarta berwenang untuk mengatur jalannya distribusi, sirkulasi, agen, dan jasa konsultasi. Sedangkan kantor yang berlokasi di Surabaya berwenang untuk mengatur kebutuhan cetak, penerbitan media, *Print Advertising*, dan *advertising*.



Gambar 2.2 Situasi proses cetak banner

(Sumber: Data PT.Anugrah Java Media,2020)

2.6 Fokus Bidang Kerja

Divisi operasional memiliki 3 sub divisi, salah satunya bernama tim grafis. Dalam praktek kerja lapangan penulis menjadi bagian dari anggota tim grafis dengan fokus pekerjaan pada bagian layout dan desain. Dengan beberapa pekerjaan sebagai berikut, 1) membuat desain layout buku dan majalah, 2) membuat layout tampilan website, 3) membuat desain media promosion, 4) melakukan proses digitalisasi layout, 5) melakukan penyusunan kerangka layout yang dibuat.

2.7 Portofolio Perusahaan

Berikut adalah portofolio yang hasil project yang telah dikerjakan oleh PT.

Anugrah Java Media bersama beberapa *clientnya* melalui divisi yang dimiliki, yaitu:

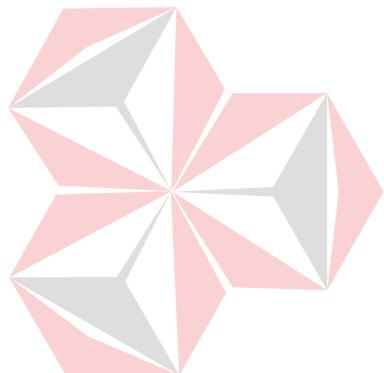
1. Produk yang telah bekerja sama melalui divisi Percetakan:

- a. Majalah *Express Air*
- b. Majalah BUMN *Insight*
- c. Tabloid Kamla
- d. Buku Reporter Cilik Menuju Istana
- e. *Annual Report* Bata
- f. *Paper Bag* Novotel Lampung
- g. Kotak Sabun *Glow*
- h. *Annual Report* PT. Timah
- i. Form Nota PT. Endo Fiberglass
- j. Majalah *The East*
- k. Majalah LEADERS
- l. Majalah Potret Cirebon
- m. Majalah Energindo
- n. dan lain-lain

2. Media yang bekerja sama melalui divisi distribusi:

- a. Koran SiNDO
- b. Media Indonesia harian
- c. Tabloid Genie MNC group
- d. Majalah *Highend* (*Highend teen*)
- e. Majalah Weddingku group

- f. Tabloid Wanita Indonesia
- g. Tabloid Ototrend
- h. Koran Jakarta *Biz Daily*
- i. dan lain-lain

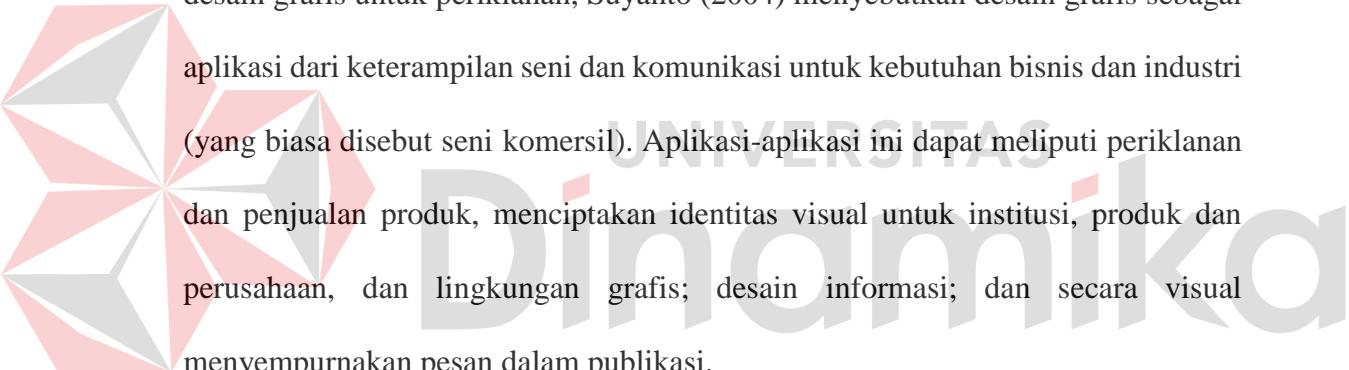


UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Desain Grafis



Graphic atau *Grafis* dalam bahasa Indonesia, berasal dari bahasa Yunani *Graphein* yang berarti menulis atau menggambar. Pengertian desain grafis atau rancang grafis secacra umum adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Dalam buku aplikasi desain grafis untuk periklanan, Suyanto (2004) menyebutkan desain grafis sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri (yang biasa disebut seni komersil). Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis; desain informasi; dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Menurut Danton Sihombing (2001), Desain Grafis adalah mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar, baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi.

3.2 Website

Penggunaan internet paling banyak di dunia ada pada *website*. Dilihat dari tampilannya *website* berisikan halaman web yang saling terhubung dengan halaman-halaman lainnya. Menurut George (2000:30) *website* adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman dinamakan homepage.

File pendukung yang dimuat dalam sebuah halaman web dapat menampilkan dokumen (teks), gambar, data animasi, audio, video, atau gabungan dari berbagai macam data sudah disebutkan.

Website dibedakan menjadi 2 menurut sifatnya, yaitu 1.) *website statis*, informasi yang didapatkan dari laman web tidak berubah. 2.) *website dinamis*, isi dari laman web selalu berubah-ubah.

3.3 Layout

Layout merupakan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya, menurut Surianto Rustan, S.Sn dalam bukunya yang berjudul “*Layout Dasar dan Penerapannya* (2009:0).

Dalam membuat sebuah *layout* terdapat prinsip-prinsip yang dapat dianalogikan sebagai suatu formalitas guna membentuk *layout* yang baik.

1. Sequence (Hierarki atau Flow)

Dalam sebuah karya pasti terdapat informasi yang ingin disampaikan. Diperlukannya membuat urutan atau prioritas untuk mengetahui apa yang harus dibaca terlebih dahulu dan yang harus dibaca diakhir. Adanya *Sequence* maka akan membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan mata sesuai dengan yang kita inginkan, selain itu juga dapat mempermudah para pembaca dalam memahami isi yang disampaikan.

2. Emphasis

Sequence dapat dicapai dengan adanya *emphasis*, dimana *emphasis* yang dimaksud merupakan penekanan yang mencakup elemen-elemen (ukuran, warna, letak/posisi, dan bentuk).

3. *Balance*

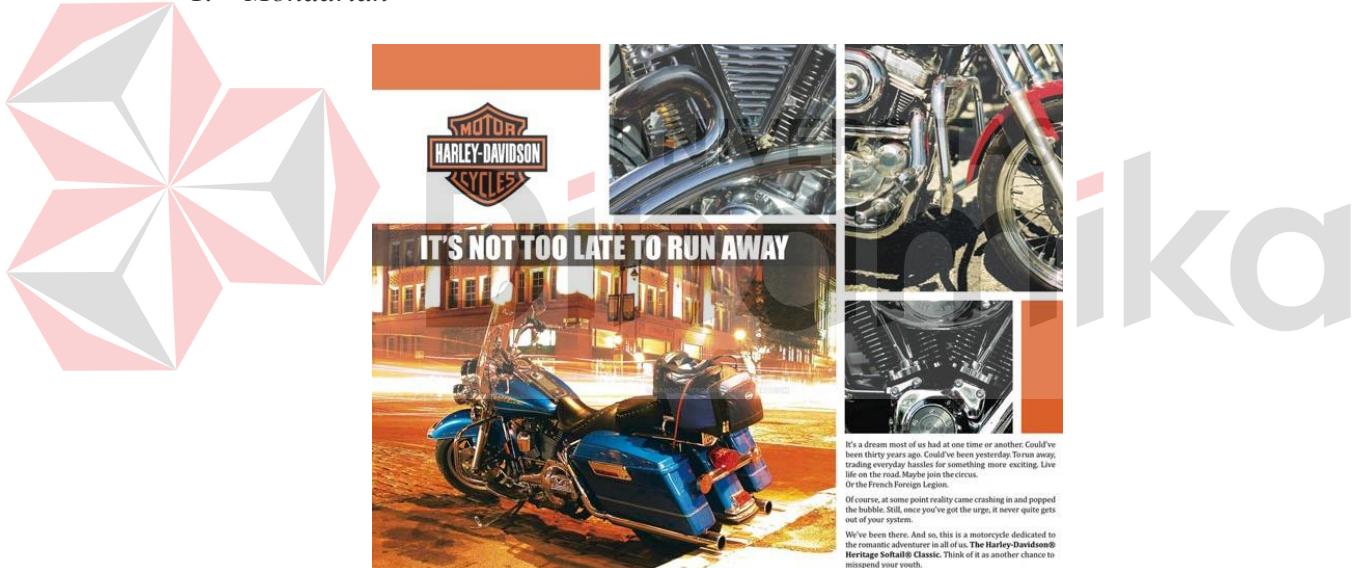
Keseimbangan , pembagian berat merata pada suatu bidang *layout*. Pembagian yang seimbang antar elemen sesuai dengan kebutuhan dan peletakan dengan posisi yang tepat.

4. *Unity*

Kesatuan elemen-elemen desain dalam *layout*. Tidak hanya dalam hal penampilan tetapi juga mencakup selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya.

3.3.1 Jenis-Jenis *layout*

1. *Mondarian*

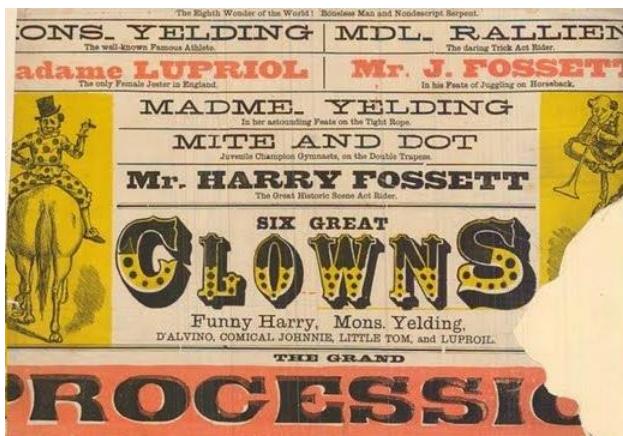


Gambar 3.1 Contoh bentuk *layout Mondrian*

(Sumber: www.decodeko.co.id, 2017)

Jenis *layout Mondrian* mengacu pada bentuk kotak, *landscape* (horizontal) atau *portrait* (vertikal). Pada jenis ini, setiap bidang akan sejajar dengan ruang presentasi yang berisi konten informasi atau gambar untuk membentuk komposisi yang konseptual.

2. Circus



Gambar 3.3 Contoh bentuk layout Circus

(Sumber: www.decodeko.co.id, 2017)



Layout ini tidak menerapkan desain layout standar, melainkan mengacu pada layout dengan elemen yang tidak teratur (namun menghasilkan desain yang efektif).



Gambar 3.4 Contoh bentuk layout Multiple

(Sumber: www.decodeko.co.id, 2017)

Layout multiple dibagi menjadi beberapa bagian atau tema dalam bentuk yang sama seperti persegi panjang, persegi, kubus dan lainnya.

4. Silhouette



Gambar 3.5 Contoh bentuk *layout Silhouette*

(Sumber: www.decodeko.co.id, 2017)

Layout silhouette (siluet) mengacu pada teknik ilustrasi atau fotografi yang menyoroti bentuk bayangan. Presentasi layout ini dapat berbentuk barisan teks, ilustrasi warna atau pembiasan warna yang halus dengan teknik fotografi.

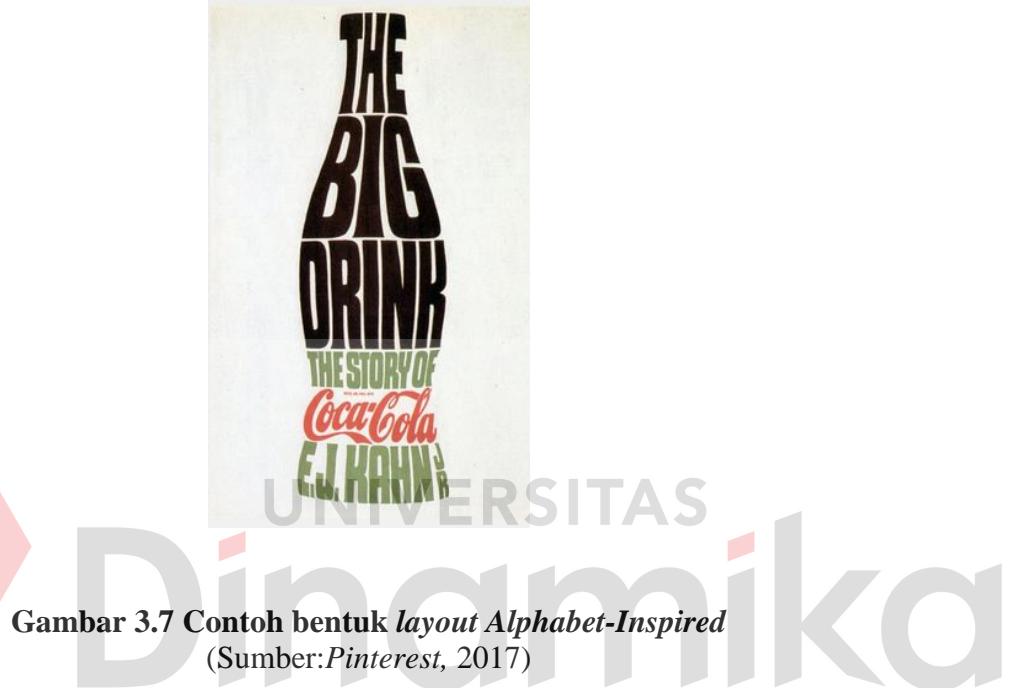


Gambar 3.6 Contoh bentuk *layout Big-Type*

(Sumber: www.decodeko.co.id, 2017)

Layout jenis *big-type* menekankan gaya penggunaan font berukuran besar sehingga bisa menarik perhatian audiens. Jenis ini biasa digunakan untuk membuat suatu judul atau desain poster.

6. *Alphabet-Inspired*



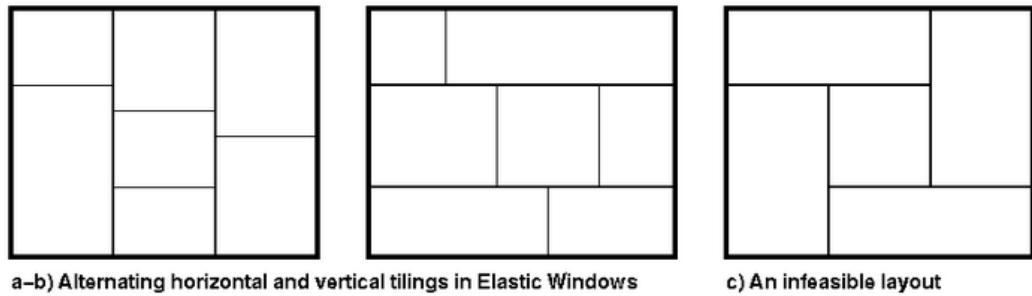
Gambar 3.7 Contoh bentuk *layout Alphabet-Inspired*
(Sumber:Pinterest, 2017)

Layout alphabet-inspired berfokus pada susunan huruf atau angka dalam urutan yang tepat sehingga bisa membuat kata-kata yang memiliki makna. Penggunaan kata-kata ini dimaksudkan untuk menyampaikan cerita atau informasi.

3.4 Layout Dalam Website

Penggunaan *layout* dalam website memiliki bentuk yang berbeda, hal ini dikarenakan bentuk *layout* yang dibuat disesuaikan dengan tampilan website.

1. *Static*



a-b) Alternating horizontal and vertical tilings in Elastic Windows

c) An infeasible layout

Gambar 3.8 Contoh bentuk *layout static*

(Sumber: www.decodeko.co.id, 2017)

Halaman *layout static* (statis) sering disebut sebagai “*layout fixed*” karena menggunakan ukuran halaman yang sudah ditetapkan dan tidak merubah ukuran lebar *browser*. Halaman website tradisional umumnya dibuat dengan model atau jenis ini hingga berkembangnya *responsive web design* (RWD) pada tahun 2010.

2. *Liquid*

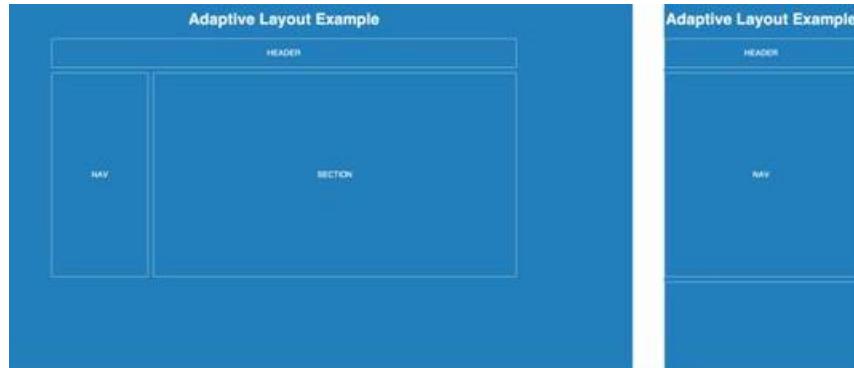


Gambar 3.9 Contoh bentuk *layout Liquid*

(Sumber: www.decodeko.co.id, 2017)

Layout liquid dibentuk dengan lebih relatif daripada *layout static*. Jenis ini akan membuat tampilan website terlihat sama dan baik walaupun dibuka pada *browser* yang berbeda. Lebar presentase *layout* bisa menyesuaikan layar *browser* pengguna atau pengunjung *website*.

3. Adaptive



Gambar 3.10 Contoh bentuk *layout Liquid*

(Sumber: www.decodeko.co.id, 2017)

Layout adaptive (adaptif) dibuat pada media CSS untuk mengenali lebar browser kemudian memodifikasi layout sesuai dengan lebarnya. Jenis ini menggunakan *unit fixed* (tetap) sama seperti *layout static*. Namun perbedaannya adalah ada beberapa lebar *layout* yang ditandai dengan beberapa hal teknis tertentu.

4. Responsive



Gambar 3.11 Contoh bentuk *layout Responsive*

(Sumber: www.decodeko.co.id, 2017)

Layout responsive (responsif) menggabungkan konsep *layout liquid* dan *adaptive*. Halaman website dengan *layout responsive* umumnya disebut dengan *layout* yang *mobile friendly* dimana *layout* dan desain akan menyesuaikan *browser*

dan *gadget (mobile)* yang digunakan. Bentuk dan lebar *layout* seketika akan berubah dan menyesuaikan secara otomatif ketika *website* diakses dari gadget apa saja.

5. Hybrid



Gambar 3.12 Contoh bentuk *layout Hybrid*
(Sumber: www.decodeko.co.id, 2017)

Jenis *layout* ini merupakan yang terpopuler di antara *layout* lainnya. *Layout hybrid* merupakan campuran dari berbagai jenis *layout* berikut dengan konsep masing-masing. Hal ini berarti, kemampuannya yang fleksibel untuk menyesuaikan *viewport browser* hanya sementara karena mempertahankan *website* yang membutuhkan strukstur *fixed* (tetap). *Layout hybrid* dianggap sebagai cara yang paling efektif untuk merancang dan mengembangkan *layout*.

3.5 Grid System

Grid merupakan garis bantu yang terbuat dari garis vertikal, horizontal, maupun diagonal. Fungsi utamanya membantu designer dalam menyusun gambar, paragraf, ikon, dan lainnya dengan rapi dan tersruktur.

Istilah *grid* pada *User Interface* desain paling populer bernama 960 *Grid System*. 960 yang dimaksud adalah lebar container atau pun tempat untuk menaruh

konten utama (menu, gambar, paragraf). Pada ukuran standart *desktop* 1024 px atau 960 px. Penggunaan *Grid* 960 cukup seimbang dengan masih memberikan jarak 10 px di bagian kiri dan kanan. Grid ini memiliki 2 varian desain, yaitu dengan 12 kolom dan 16 kolom.



Gambar 3.13 Contoh 960 *Grid System*. Website Fedora dengan 16 kolom,

website 5by5 studios 12 kolom

(Sumber: 960.gs, 2019)

3.6 Warna

Dalam buku “Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain warna” secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Warna memberikan peranan yang sangat penting, karena setiap warna memiliki karakter dan memberikan dampak secara psikologis kepada *audiencenya*. Menurut Drs. Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005).

Pemilihan warna yang efektif tentunya menjadi pilihan dalam menciptakan sebuah desain, namun kata efektif dapat ditafsirkan oleh setiap orang berbeda-beda.

Warna yang dipilih biasanya didasarkan pada penggunaan warna brand, akan tetapi memilih kombinasi warna yang minimalis sangat disarankan dalam desain website.

Terdapat prinsip kombinasi warna yang disarankan dalam pembuatan desain website. Prinsip 60-30-10 merupakan prinsip sederhana dengan perpaduan 60% warna primer, 30% warna sekunder, dan 10% warna tersier. Menggunakan proporsi ini membantu memadukan keseluruhan tema desain, serta memberikan jumlah kontras dan daya tarik visual yang tepat.

3.7 Daya tarik Konsumen

Menurut Philip Kotler, kepuasan konsumen adalah perasaan senang atau

kecewa seseorang yang berasal dari perbandingan antara kesannya terhadap kinerja (hasil) suatu produk dengan harapannya.⁶ Macam-macam atau Jenis kepuasan konsumen. Kepuasan konsumen terbagi menjadi 2 (dua), yaitu:

- a. Kepuasan Fungsional, merupakan kepuasan yang diperoleh dari fungsi atau pemakaian suatu produk. Misalnya : karena membeli barang yang ada di foto copy harga banyak diskon.
- b. Kepuasan Psikologikal, merupakan kepuasan yang diperoleh dari atribut yang bersifat tidak berwujud. Misalnya : Perasaan bangga karena mendapat pelayanan yang sangat istimewa dari sebuah *fotocopy*.

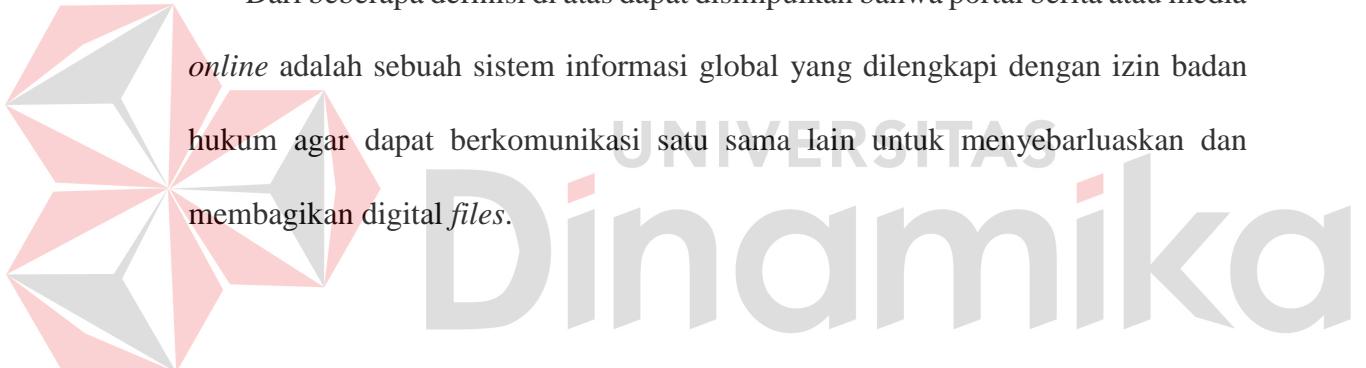
3.8 Portal berita

Portal berita *online* menggunakan media internet sebagai penghubung. Sepintas orang akan menilai portal berita *online* sama dengan media elektronik, tetapi para ahli memisahkannya dalam kelompok berbeda. Karena dalam portal

berita menggunakan gabungan proses media cetak dengan menulis informasi yang disalurkan.

Dalam definisi “*The Federal Networking Council*” di Amerika Serikat, portal berita atau media *online* lebih mengacu pada sistem informasi global yang secara logis terhubung oleh suatu area, menurut Lister (2003 : 28). Sedangkan Perebinissoff mendefinisikan portal berita atau media *online* sebagai jaringan luas komputer, yang dilengkapi dengan perizinan, dapat saling berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya untuk menyebarluaskan dan membagikan digital files serta memperpendek jarak antar negara. (2005 : 63).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa portal berita atau media *online* adalah sebuah sistem informasi global yang dilengkapi dengan izin badan hukum agar dapat berkomunikasi satu sama lain untuk menyebarluaskan dan membagikan digital files.



BAB IV

DISKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Tahapan penggerjaan desain *layout website* portal berita majalah Agraria Today diawali dengan *brief* yang diberikan oleh Direktur PT. Anugrah Java Media berkaitan dengan pekerjaan yang akan dilakukan selama periode kerja praktek ini. Seperti yang telah disetujui pada awal pengajuan proposal kerja praktek di PT. Anugrah Java Media, penulis akan membuat desain *layout website*. Dalam Brief tersebut Direktur PT. Anugrah Java Media menjelaskan secara singkat latar belakang portal berita Majalah Agraria Today yang juga tertuang di dalam website tersebut. Hasil dari brief yang diberikan akan melalui tahapan-tahapan berupa, 1) penulis membuat rancangan ide dan konsep bentuk website yang akan dibuat, 2) penulis mulai membuat kerangka layout website, 3) melakukan digitalisasi kerangka layout website, 4) menggabungkan ide dan konsep yang sebelumnya telah dibuat kedalam kerangka *layout website*, 5) melakukan *exporting* guna menghasilkan format JPEG/PNG agar mudah dipahami.

4.2 Ide dan Konsep Desain *Layout Website*

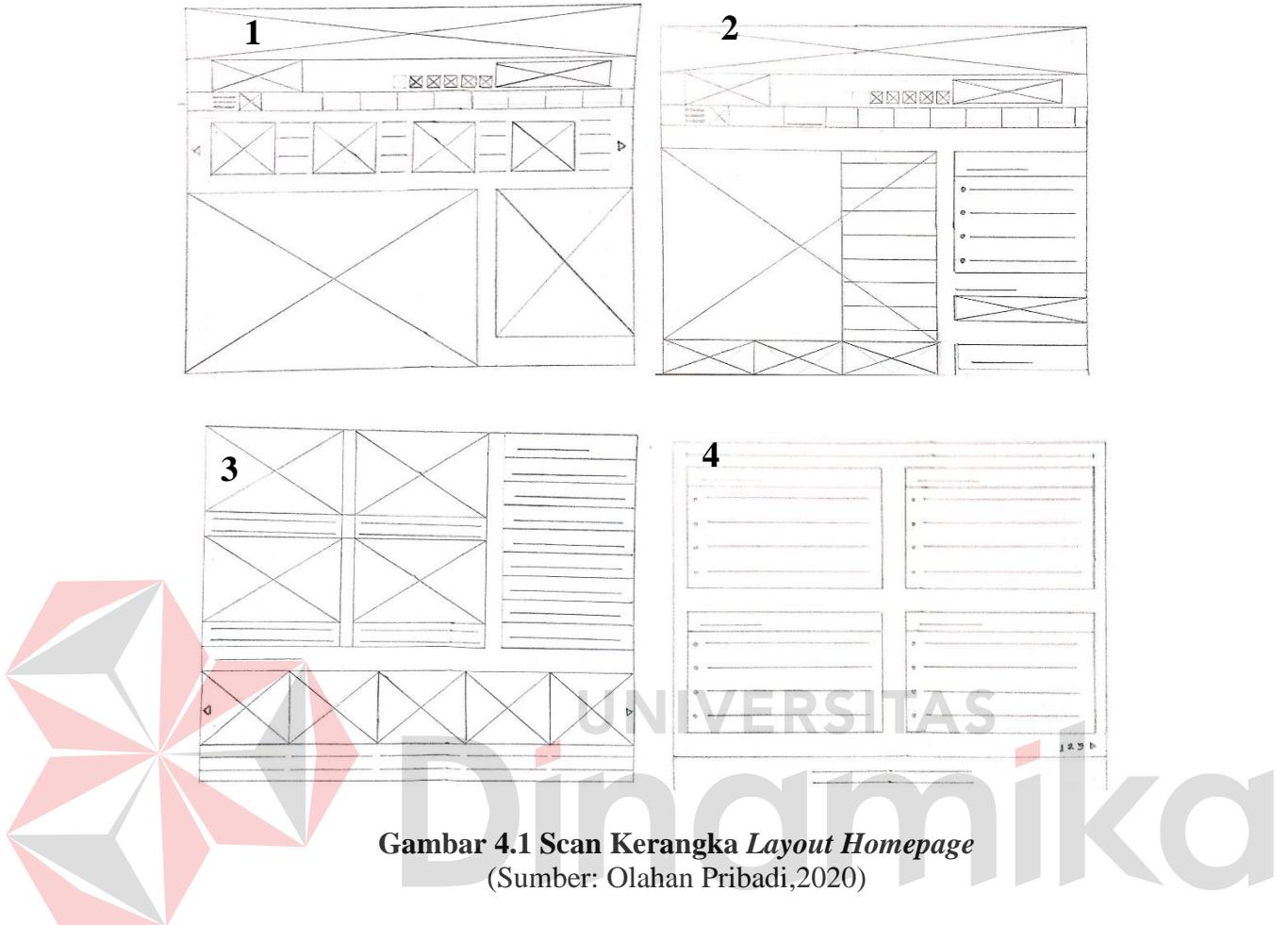
Desain *layout website* pada portal berita majalah Agraria Today menggunakan layout 12 kolom dengan lebar 960px. Pemilihan 12 kolom yang dimaksud dalam 960 *Grid System* dengan memberikan 10px *space* pada bagian kanan dan kiri. Bentuk layout menggunakan bentuk *responsive* yang dapat otomatis menyesuaikan dengan media yang digunakan baik itu browser atau mobile. Dengan begitu pengguna website akan dimudahkan dalam memperoleh informasi dan mencari

berita yang diinginkan. Penggunaan warna disesuaikan dengan logo majalah Agraria Today yang dapat diaplikasikan pada kolom berita, menu, dan media lainnya dengan kombinasi 60% warna primer, 30% warna sekunder, dan 10% tersier, namun tetap warna putih dan hitam menjadi warna yang paling sering digunakan sebagai warna nertral dalam desain *layout website*. Proporsi ini membantu memadukan keseluruhan tema desain, serta memberikan jumlah kontras dan daya tarik visual yang tepat.

4.3 Kerangka *Layout Website*

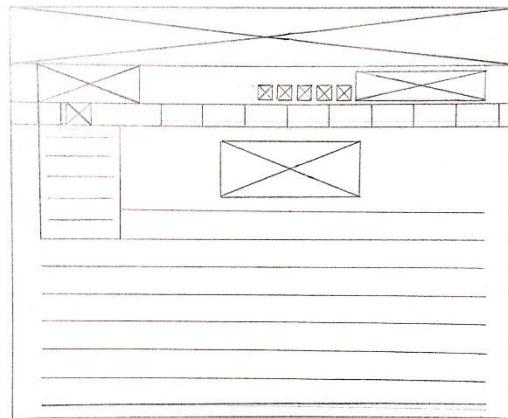
Dalam proses pembuatan desain *layout website* memiliki tahapan yang harus dilalui secara runtut. Freddy Adiono Basuki (2000) pun menjelaskan terdapat 3 tahapan pembuatan *layout*, yang pertama sketsa kecil (*thumbnail*), kedua *layout* kasar (*absurd layout*), dan ketiga tata letak komperhensif.

Kerangka *layout* yang sudah tersusun dengan baik dan rapi termsuk ke dalam tahapan ketiga yaitu tata letak *komperhensif*. Tahapan ini memudahkan mengenali setiap bagian yang ada dalam *layout*. Berikut merupakan kerangka *layout* yang dibuat untuk desain *layout website* portal berita majalah Agraria Today.



Bagian Layout *Homepage* adalah halaman muka yang pertama kali dilihat oleh pengguna saat membuka laman *website* majalah Agraria Today. Bagian ini dibagi menjadi 4, sebagai berikut :

1. Iklan, bar menu, *Recent Berita*
2. Berita *Headline* dan *Index search*
3. Berita terkini lainnya, *Update berita*, *Videoan foto populer*
4. Cuplikan menu berita Agraria

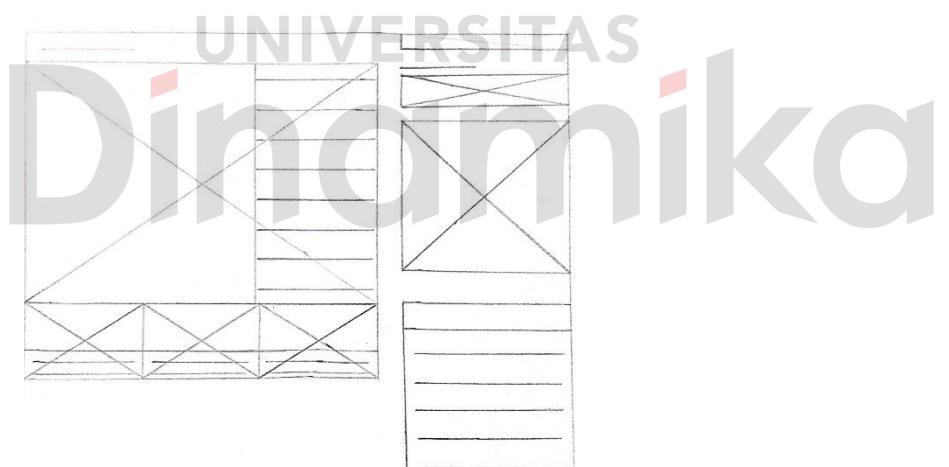


Gambar 4.2 Scan Kerangka layout menu: about me

(Sumber: Olahan Pribadi,2020)

Bagian *layout* menu: *about me* berisikan penjelasan visi dan misi majalah

Agraria Today. Dalam tampilan ini berisi tulisan sehingga tampilan akan dibuat lebih simple.



Gambar 4.3 Scan Kerangka layout menu

(Sumber: Olahan Pribadi,2020)

Bagian *layout* menu tersiri dari 8 menu, yang terdiri dari :

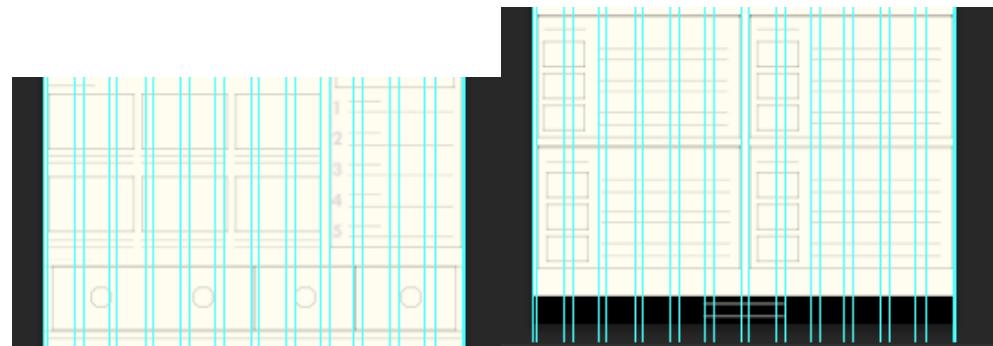
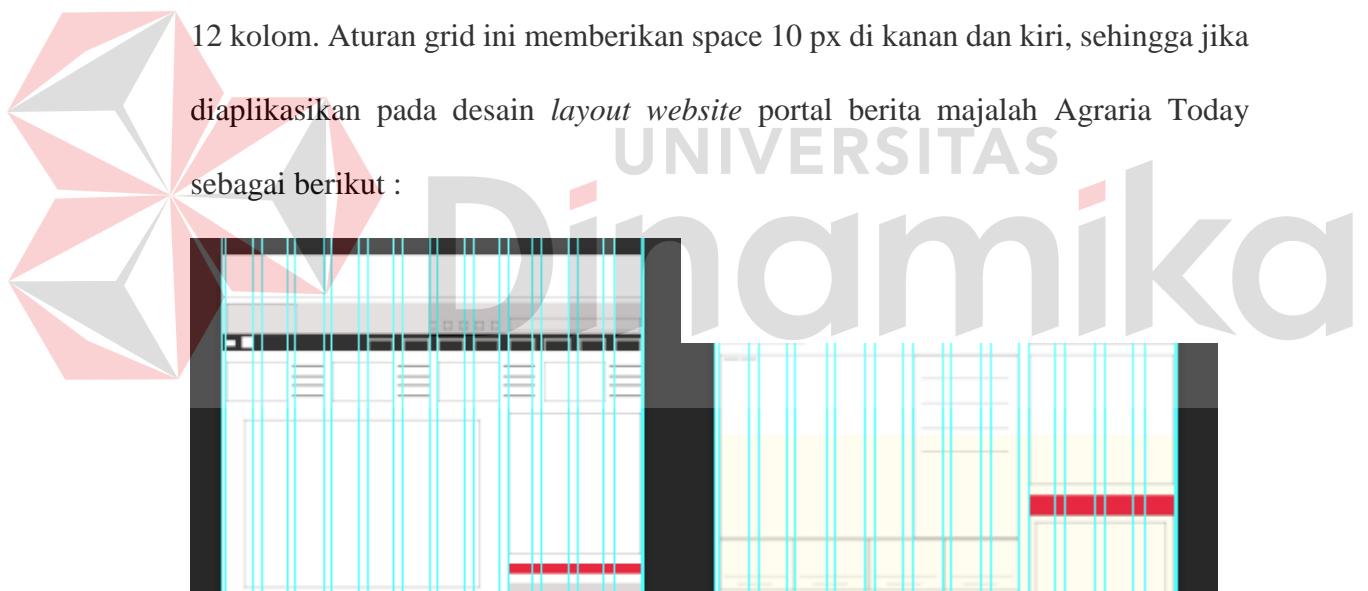
1. Berita
2. Ekonomi
3. Hukum
4. Agri Tech

5. Agri Style
6. Tatap Muka
7. Agriwara
8. Kolom

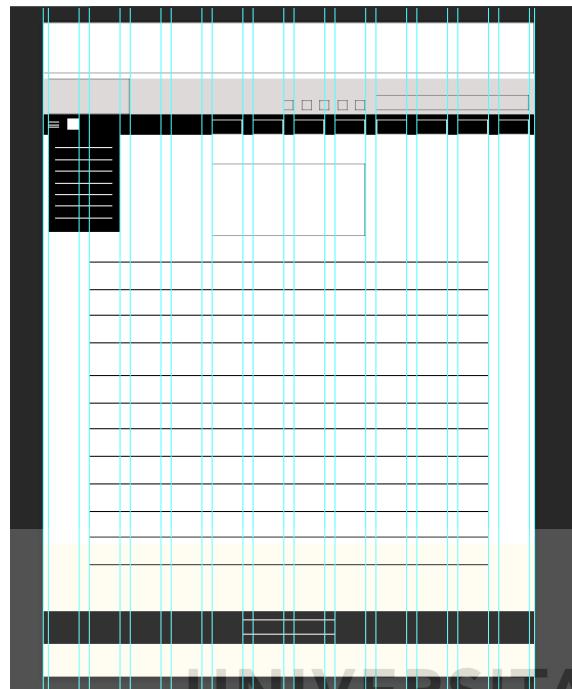
Setiap desain menu akan memiliki tampilan yang serupa satu sama lain dengan warna yang berbeda-beda. Hal ini dilakukan demi menjaga konsistensi desain *layout website* dan membedakan setiap menu pada tampilan website.

4.4 Grid System

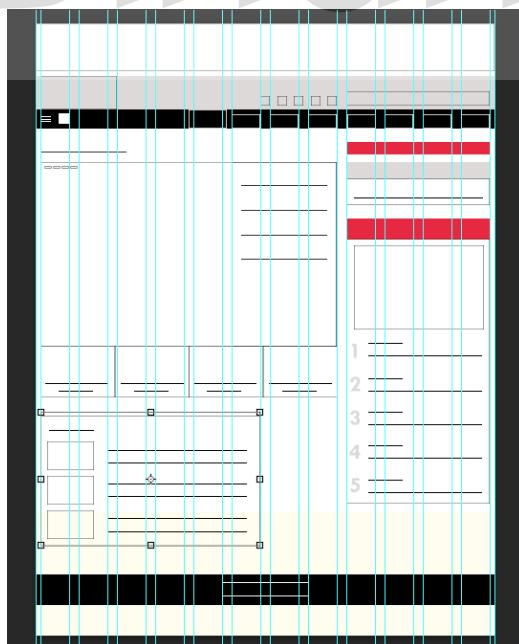
Grid system yang digunakan mengacu pada grid 960.gs dengan menggunakan 12 kolom. Aturan grid ini memberikan space 10 px di kanan dan kiri, sehingga jika diaplikasikan pada desain *layout website* portal berita majalah Agraria Today sebagai berikut :



Gambar 4.4 Digitalisasi Kerangka *Layout Homepage*
(Sumber: Olahan Pribadi, 2020)



Gambar 4.5 Digitalisasi Kerangka *Layout about me*
(Sumber: Olahan Pribadi, 2020)



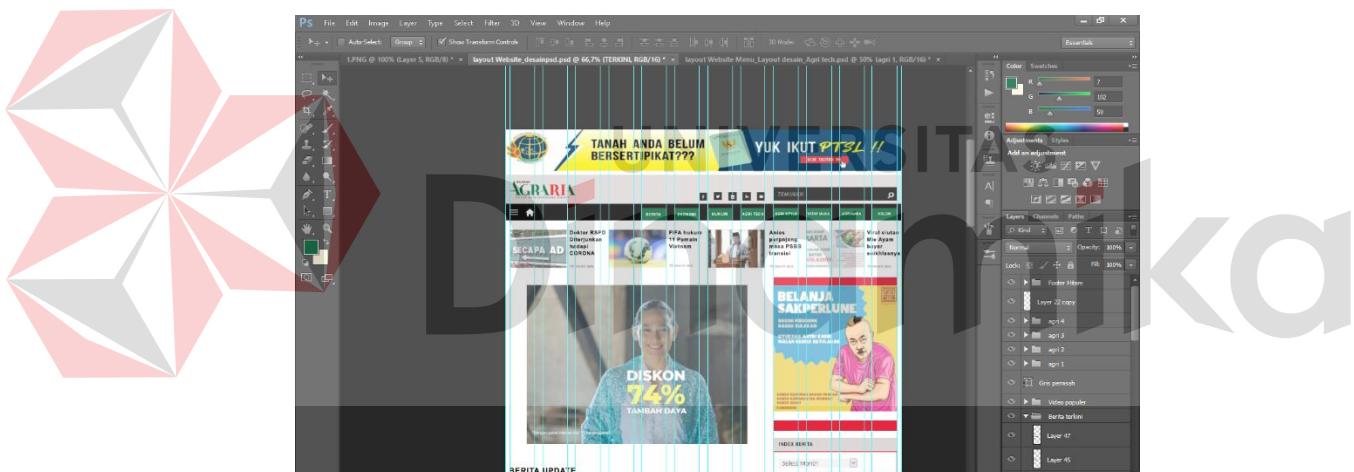
Gambar 4.6 Digitalisasi Kerangka *Layout menu*
(Sumber: Olahan Pribadi, 2020)

4.5 Soft ware yang digunakan

Penulis menggunakan software Adobe Photoshop dalam keseluruhan pembuatan desain *layout website* portal berita majalah Agraria Today.

4.5.1 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop merupakan software berbasis bitmap dengan gabungan pixel-pixel yang membentuk sebuah gambar. Pada software ini, penulis membuat kerangka, *grid*, sampai pembuatan desainnya. Setiap menu dan pembagian tata letak dikempokkan dan diberi nama disetiap layer yang dikerjakan. Hal ini mempermudah mencari serta meletakkan objek.



Gambar 4.7 Proses pengerjaan dalam software photoshop.

(Sumber: Olahan Pribadi, 2020)

4.6 Implementasi Karya

Berdasarkan kerangka *layout*, proses digitalisasi menghasilkan beberapa *page* (halaman) *website* berdasarkan konsep yang telah direncanakan sehingga tercipta desain *layout* portal berita majalah Agraria Today yang dapat menarik minat pengunjung.

4.6.1 *Homepage* 1



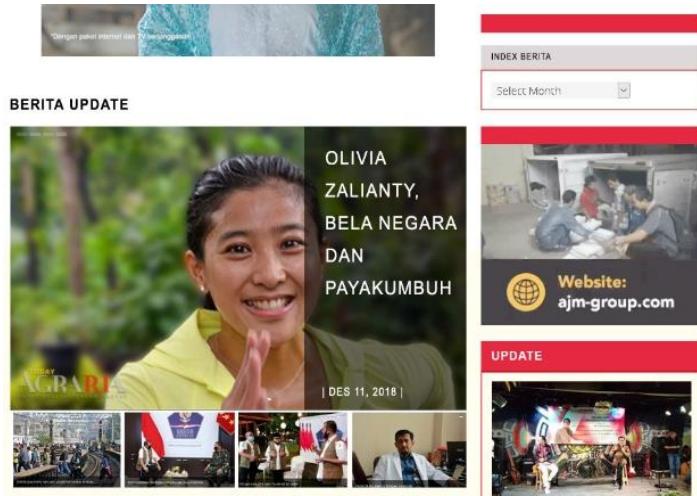
Gambar 4.8 Realisasi *Homepage* 1

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Pada realisasi *homepage* 1 terdapat sedikit perubahan pada bagian bar menu, yang semula tidak ada jarak antara kotak menu menjadi berjarak. Dikarenakan warna yang digunakan pada toolbar menu akan bertambarkan satu sama lain.

Homepage 1 berisikan *header*, *bar*, dan *bar menu* serta isi berita yang ditampilkan lebih fokus kepada berita yang baru terbit. Isi berita tersebut akan berganti secara otomatis mengikuti algoritma waktu berita terbaru. Juga di selipkan beberapa iklan yang ada pada bagian utama *homepage* dan kanan *website*.

4.6.2 Homepage 2



Gambar 4.9 Realisasi Homepage 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Homepage 2 merupakan kelanjutan dari homepage 1 dan terletak di page yang sama. Pada homepage 2 menampilkan berita *ter-update* yang menjadi *headline* berita dalam 1 minggu terakhir. Di bawah *headline* berita besar penulis memberikan cuplikan *headline* terbaik lainnya yang dapat mencuri perhatian pengunjung, sehingga pengunjung akan penasaran dan ingin melihat lebih jauh apa *headline* selanjutnya. Pada bagian kanan terdapat *index* berita dan iklan kecil.

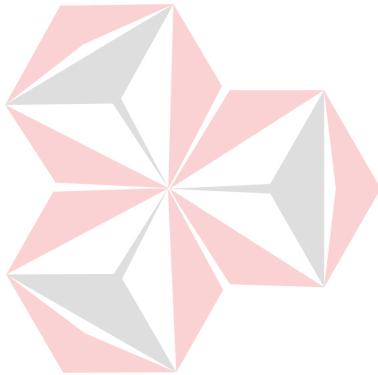
4.6.3 Homepage 3



Gambar 4.9 Realisasi *Homepage* 3
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2020)

Realisasi *homepage* 3 sesuai dengan kerangka *layout* dengan menampilkan berita terkini dari keseluruhan sub menu dan daftar list update berita di sebelah kanan. Ditambah lagi dengan adanya video dan foto pilihan yang dapat dinikmati pengunjung selain membaca sebuah berita.

4.6.4 *Homepage* 4



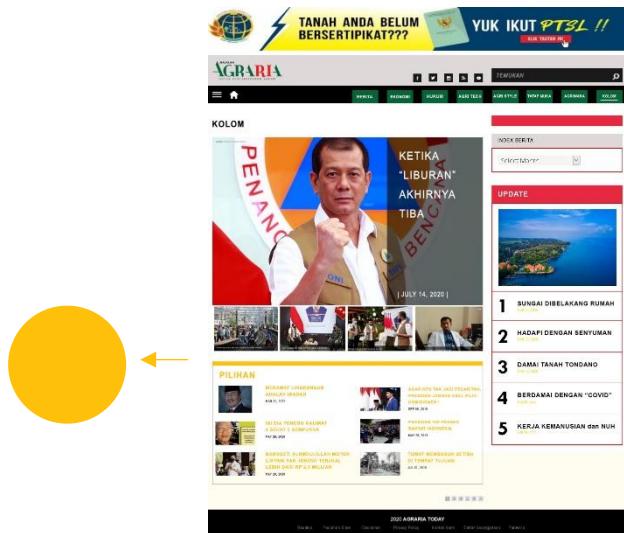
Gambar 4.10 Relisasi *Homepage* 4

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Pada *homepage* 4 terdapat beberapa penambahan objek gambar dalam desain *layout*nya, hal ini berbeda dengan sketsa awal yang mulanya hanya ditandai dengan *bulletin* sederhana. Dalam *homepage* 4 adalah cuplikan berita yang ada dalam sub menu pada bar.

Homepage 4 ditutup dengan footer berwarna hitam dengan berisikan informasi engenai privasi, *disclaimer*, dan lain-lain.

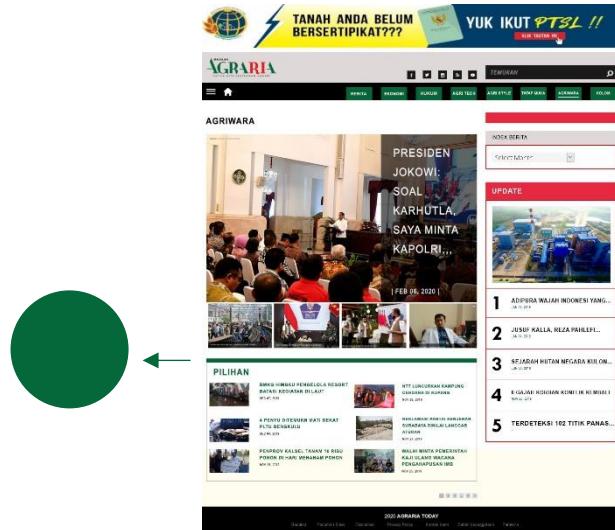
4.6.5 Menu Kolom



Gambar 4.11 Realisasi menu kolom
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Pada *layout* menu kolom menggunakan kerangka menu yang juga akan digunakan pada menu lainnya, yang membedakan menu kolom dengan yang lain terdapat pada warna berita yang ditampilkan. Warna kuning menjadi pilihan warna yang digunakan pada menu ini. Sama seperti warna layout website sebelumnya pemilihan warna pada setiap menu tidak mengalami perubahan. Warna kuning pada layout desain dapat diartikan dengan semangat dan gembira.

4.6.6 Menu Agriwara

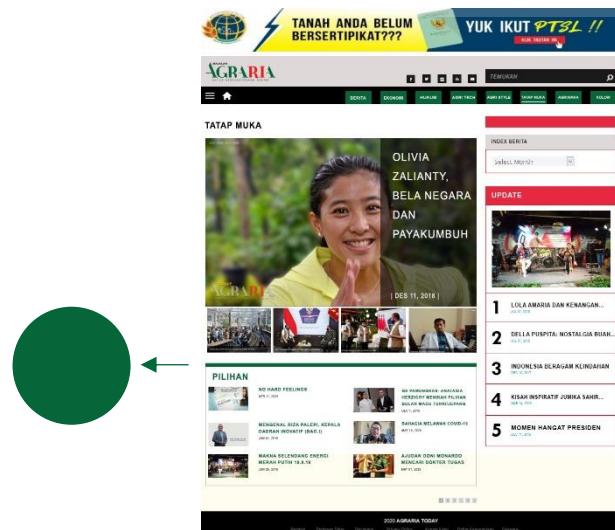


Gambar 4.12 Realisasi menu Agriwara

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Menggunakan kerangka menu dalam realisasi menu Agriwara dengan perpaduan warna hijau tua. Menampilkan berita seputar agraria yang ringan sehingga sangat cocok dengan warna ini.

4.6.7 Menu Tatap Muka

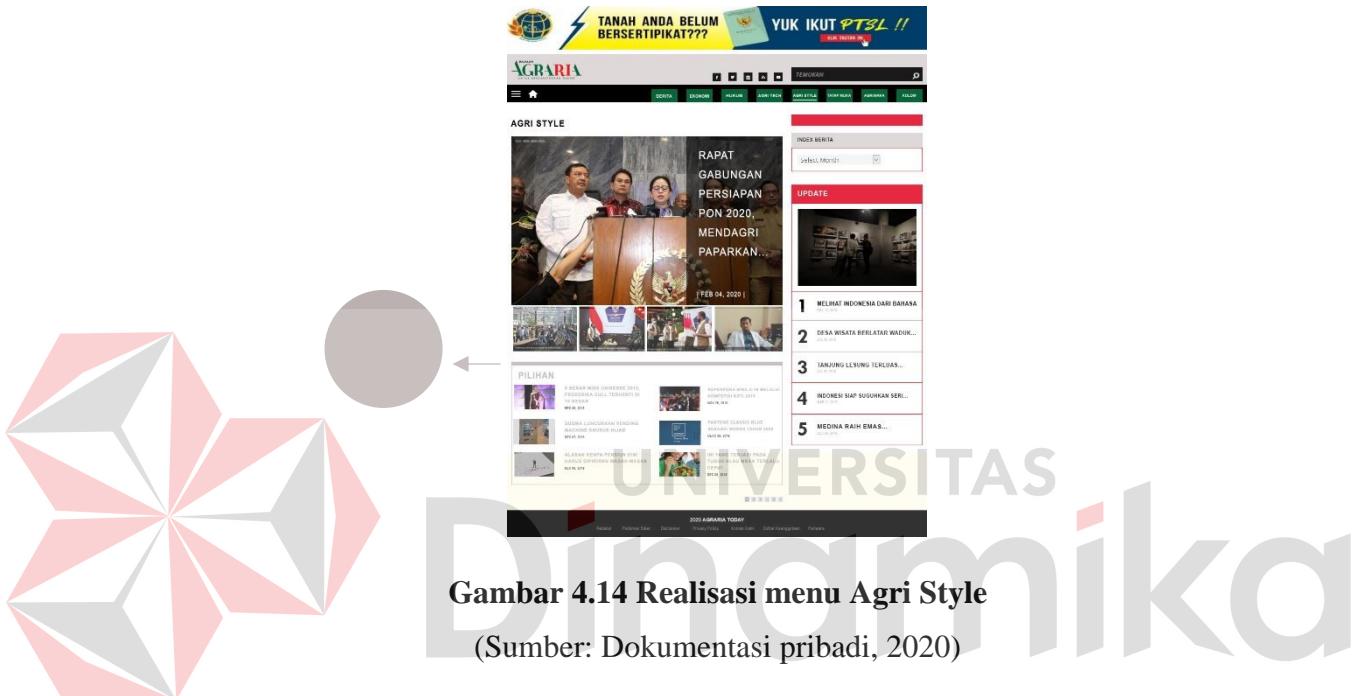


Gambar 4.13 Realisasi menu Tatap Muka

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Menu tatap muka menggunakan warna hijau untuk menumbuhkan kesan santai namun tetap dengan isi berita yang berbobot. Isi dari menu tatap muka lebih banyak mengenai kegiatan sehari-hari yang dapat meningkatkan pengetahuan mengenai agraria.

4.6.8 Menu Agri Style



Pada menu Agri Style menampilkan berita umum seperti pemenang *miss universe*, berita terkait style penggunaan warna tahun ini atau terkait dengan gaya hidup. Warna yang digunakan adalah warna abu-abu, karena memiliki beragam bentuk oleh karena itu abu-abu sangat cocok untuk melambangkan warna ini yang tidak di dominasi oleh *gender* atau kepribadian seseorang.

4.6.9 Menu Agri Tech

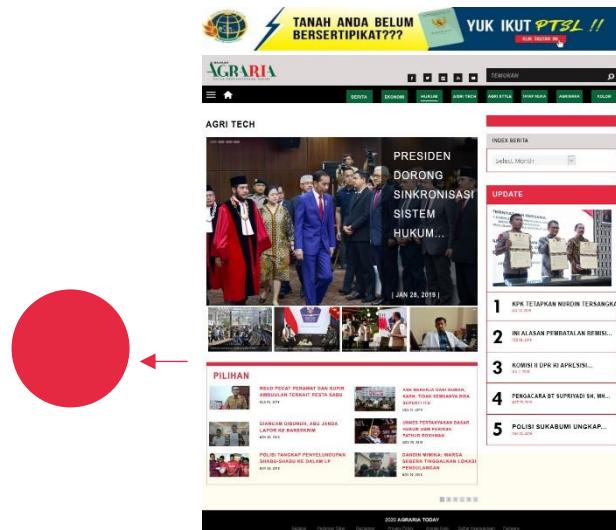


Gambar 4.15 Realisasi Menu Agri Tech

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Sama seperti namanya, Agri tech lebih fokus kepada perkembangan teknologi. Produk-produk baru akan diulas dalam menu ini dengan lengkap dan akurat. Warna yang digunakan adalah warna biru tua. Dapat diartikan dengan kecanggihan dan kecepatan.

4.6.10 Menu Hukum

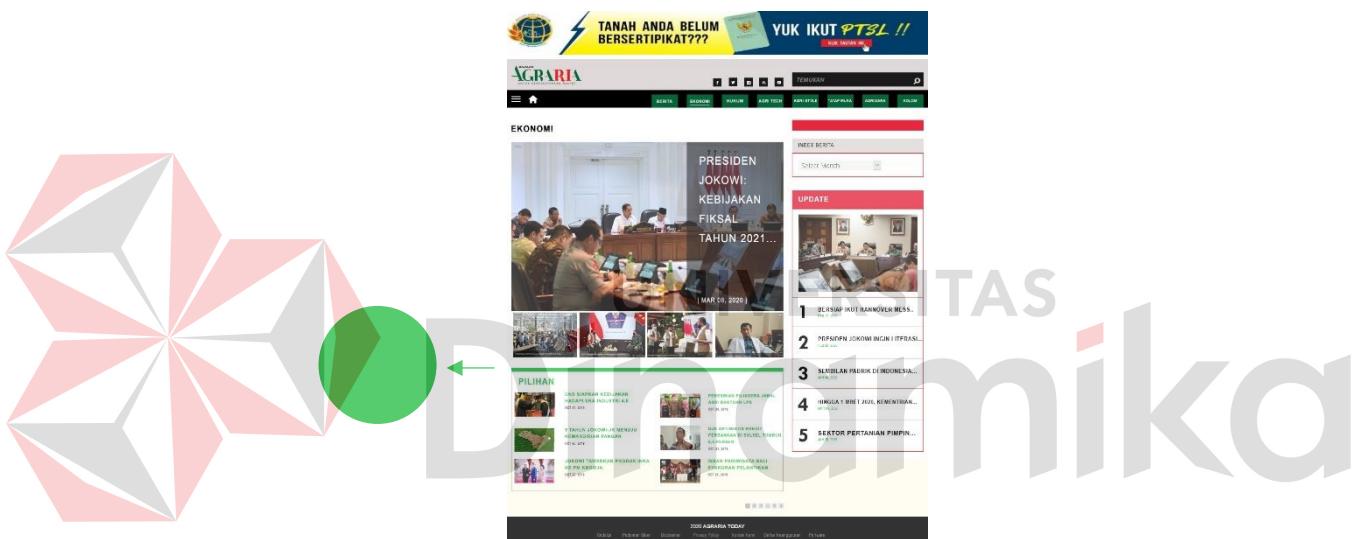


Gambar 4.16 Realisasi menu Hukum

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Menu Hukum menampilkan berita yang berkaitan dengan sistem hukum di Indonesia maulai dari adanya perubahan undang-undang, pertikaian antar yang terjadi ketika rapat berlangsung, atau peristiwa lainnya. Warna yang digunakan adalah warna merah tua. Warna merah erat kaitnya dengan ketegasan dan kedisiplinan.

4.6.11 Menu Ekonomi



Gambar 4.17 Realisasi menu Ekonomi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Warna hijau muda digunakan dalam menu ekonomi ini. Warna ini dipilih sebagai implementasi bentuk kegiatan ekonomi masyarakat yang banyak berhubungan dengan uang. Transaksi ekonomi juga banyak melibatkan keuangan di dalamnya. Oleh karena itu warna hijau muda sangat cocok untuk menu Ekonomi ini.

4.6.12 Menu Berita



Gambar 4.18 Realisasi menu Berita
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)

Menu berita merupakan menu berita yang paling general dibandingkan dengan menu lainnya. Berita yang disampaikan meliputi kegiatan jasa, kejahatan, pendidikan, dan masih banyak lainnya.

4.6.13 Menu About me



Gambar 4.19 Realisasi menu About me
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020)

Pada menu about me berisikan informasi umum mengenai majalah Agraria Today sebagai salah satu portal berita di Indonesia. Tampilan yang simple dengan background putih, akan lebih menonjolkan logo majalah Agraria Today.



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam laporan kerja praktik yang berjudul “Perancangan desain *layout website* portal berita majalah Agraria Today sebagai *client* PT. AJM guna meningkatkan daya tarik pengunjung” ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang desain layout website guna meningkatkan daya tarik pengunjung laman web tersebut.
2. Berdasarkan tahapan proses pembuatan desain layout, kerangka layout sangat diperlukan untuk membantu menciptakan karya yang proporsional dan menarik.
3. Dalam perancangan desain layout diperlukan adanya brief secara jelas mengenai website yang ingin dibuat atau diubah. Hal tersebut terkait dengan visi misi perusahaan, *customer insight*, dan isi website yang diinginkan.

5.2. Saran

Setelah menyelesaikan laporan kerja praktik ini, penulis memiliki sedikit saran, diantaranya:

1. Dalam bekerja secara profesional time management waktu sangat diperlukan untuk meminimalisir adanya kesalahan selama proses penggerjaan.
2. Komunikasi yang baik sesama tim dapat meningkatkan kinerja dan menciptakan lingkungan yang nyaman.
3. Pembagian dan pemilihan pekerjaan, tugas, dan tanggung jawab sesuai dengan skill merupakan tindakan yang bijak guna mencapai hasil yang maksimal.

4. Evaluasi dini oleh tim grafis berupa saran dan kritik dari tim akan sangat membantu memperbaiki kesalahan yang terjadi. Hal ini dapat juga mempererat solidaritas kerja tim agar semakin solid.



DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

Basuki Freddy Adiono. (2000). *Fungsi Tipografi Dalam Desain Grafis*. Yogyakarta:Indonesia.

Ebdi Sanyoto, Sadjiman. (2005). Dasar-Dasar Tata Rupa Dan Desain Warna. Yogyakarta : Arti Bumi

Lister.(2003). *The Federal Networking Council*.

M. Suyanto. (2004). *Aplikasi Desain Untuk Periklanan*. Yogyakarta:Penerbit Andi

M.Scoot Goerge (2003:4). *Prinsip-prinsip Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta.

Philip Kotler. (1997). *Manajemen Pemasaran (Analisis, Perencanaan, Implementasi, dan Kontrol)*. Jakarta:PT. Prenhallindo

Rustan Surianto. (2009). *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta:PT. Gramedia Pustaka.

Sihombing Danton. (2001).*Tipograafi Dalam Desain Grafis*. Jakarta :Gramedia Pustaka

Sumber Laporan :

Khoirotun Annisa.(2012). *Perancangan Layout website PT. Multijaya Megah sebagai customer Infomedia Nusantara*. Surabaya:Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer.

Santoso Sri Puguh.(2011). *Penerapan Copywriting Terhadap Website Dalam Pembuatan Company Profileuntuk Komando Armada Timur*. Surabaya:Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer.

Analisis Daya Tarik Konsumen Melalui Media Promosi Dalam Meningkatkan Volume Penjualan.Kudus: Repository STAIN Kudus.

Sumber Website :

www.ajm-group.com, diakses pada tanggal 12 Maret 2020

www.Eprint.dinus.ac.id, diakses pada tanggal 30 Juni 2020

www.decodeko.co.id/jenis-layout-desain, diakses pada tanggal 10 Juni 2020

www.majalahagrariatoday.com, diakses pada tanggal 12 Maret 2020

www.wikipedia.com/pengertian-desain-grafis, diakses pada tanggal 12 Maret 2020.

www.960.gs, diakses pada tanggal 1 Juni 2020.

