BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum

Sanggar Ponokawan merupakan sanggar seni tradisional di Kota Semarang yang berfokus pada pembinaan seni pedalangan dan karawitan bagi anak dan remaja. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan penulis selama proses pengkaryaan, sanggar telah memiliki media digital berupa Instagram, TikTok, dan YouTube. Namun, sebagian akun tersebut masih terhubung dengan akun pengurus dan Yayasan Kampung Seni 29, sehingga belum ada media yang menyajikan informasi sanggar secara lengkap, terstruktur, dan dapat dikelola sendiri oleh pengurus. *Website* Yayasan yang sebelumnya tertaut pada Instagram sanggar juga tidak dapat diakses lagi. Akibatnya, informasi mengenai profil, prestasi, jadwal latihan, dan prosedur pendaftaran masih bergantung pada komunikasi langsung antara pengurus dan calon orang tua siswa.

Kondisi tersebut menjadi dasar pembuatan *website* Sanggar Ponokawan sebagai media *Public Relations* digital yang menghimpun seluruh informasi sanggar dalam satu rujukan resmi. *Website* ini ditujukan bagi orang tua calon siswa di Kota Semarang dan sekitarnya sebagai publik utama. Karya dikembangkan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri atas enam tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing,* dan *distribution*.

4.2 Analisis Masalah

Survei pra-proyek terhadap 30 orang tua menunjukkan *Brand Awareness* terhadap Sanggar Ponokawan yang masih rendah. Sebanyak 20 responden belum pernah mendengar namanya dan hanya 3 yang mengenalnya dengan baik. Kondisi ini berkaitan dengan kebutuhan informasi orang tua, yaitu materi pembelajaran, jenis wayang dan gamelan, lakon (29 dari 30 responden), dan alur pendaftaran (25 dari 30 responden), belum terjawab pada media yang ada. Kedua, sanggar tidak memiliki kendali penuh atas media digitalnya, karena *website* lama berada di bawah

yayasan dan pengurus tidak memiliki akses pengelolaan, sehingga pembaruan informasi bergantung pada pihak yayasan. Selain itu, kompetitor sejenis telah lebih dulu memiliki *website* resmi yang dikelola secara mandiri, sehingga Sanggar Ponokawan tertinggal dalam penyediaan informasi digital bagi orang tua.

Di sisi lain, keunggulan Sanggar Ponokawan yang sesungguhnya dimiliki, seperti metode pembelajaran individual, ketiadaan patokan biaya, serta kekayaan koleksi gamelan dan wayang, juga belum tersampaikan secara visual dan mendalam kepada publik.

Berdasarkan keseluruhan analisis tersebut, akar permasalahan Sanggar Ponokawan terletak pada ketiadaan media yang dikelola secara mandiri, terstruktur, dan mampu merepresentasikan identitas sanggar, terlepas dari lembaga yang menaunginya. Kondisi inilah yang mendasari perlunya produksi *website* sebagai media *Public Relations* bagi Sanggar Ponokawan.

4.3 Perencanaan

Pada tahap Perencanaan, penulis merumuskan perencanaan *website* berdasarkan temuan pada tahap analisis masalah, khususnya kesenjangan informasi yang dialami orang tua calon siswa. Tahap perencanaan ini merupakan penerapan tahap pengonsepan (*concept*) pada subbab 3.5.2.

1) Observasi dan Wawancara Mitra

   Tahap perencanaan diawali dengan observasi dan wawancara kepada pengurus Sanggar Ponokawan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kondisi pengelolaan media informasi yang berjalan selama ini. Observasi dilakukan terhadap media sosial yang dimiliki sanggar. Hasil observasi menunjukkan bahwa media sosial yang dimiliki sanggar belum menyajikan informasi secara terstruktur, sejalan dengan temuan pada tahap analisis masalah sebelumnya. Selanjutnya, penulis melakukan wawancara lanjutan secara langsung dengan pengurus Sanggar Ponokawan pada tanggal 21 Agustus 2026, 25 Agustus 2026 dan 4 September 2026 untuk memperoleh informasi mengenai profil sanggar, metode pembelajaran, riwayat pengelolaan media digital, kendala promosi yang dihadapi, serta

harapan pengurus terhadap media yang akan dikembangkan seperti pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Kunjungan Wawancara dengan Pemilik

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa *awareness* Sanggar Ponokawan selama ini kurang optimal, sehingga orang tua calon siswa kesulitan memperoleh informasi jadwal, program, dan cara pendaftaran secara utuh dalam satu tempat.

2) Perumusan Tujuan dan Sasaran

Hasil observasi dan wawancara tersebut menjadi dasar bagi penulis dalam merumuskan konsep *website*. Dua tujuan ditetapkan sebagai acuan produksi: (1) menyediakan satu rujukan informasi resmi yang lengkap dan berfungsi sebagai media *Public Relations* mengenai Sanggar Ponokawan, mencakup materi pembelajaran, jenis wayang dan gamelan, serta prosedur pendaftaran; dan (2) meningkatkan *Brand Awareness* orang tua pada pengetahuan mengenai Sanggar Ponokawan, termasuk kesenian wayang dan gamelan yang diajarkan.

3) Penyusunan 7C's *Framework*

Penulis menyusun kerangka acuan produksi menggunakan *7Cs Framework* (Rayport & Jaworski, 2003, dalam Achmad & Iksander, 2022). Ketujuh unsur tersebut diimplementasikan melalui rencana produksi sebagai berikut.

1. *Context* diwujudkan melalui tampilan dan struktur navigasi yang jelas dan intuitif, yaitu bilah navigasi di bagian atas yang memuat seluruh laman, laman Beranda sebagai pintu masuk yang mengarahkan pengunjung ke informasi lainnya.
2. *Content* mencakup sepuluh halaman, yaitu beranda, keunggulan, profil, tentang wayang, tentang gamelan, aktivitas sanggar, prestasi, testimoni, jadwal latihan, dan formulir pendaftaran. Kesepuluh halaman ini disusun untuk menjawab kebutuhan informasi orang tua pada Survei pra-proyek. Jenis wayang dan lakon dijawab melalui laman Tentang Wayang, yang menampilkan tiap tokoh dalam model 3D disertai deskripsi karakter dan latar belakangnya, serta tautan "*Kenali Tokoh dan Lakonnya*". Jenis gamelan dan materi pembelajaran dijawab melalui laman Tentang Gamelan, yang memuat lima instrumen beserta fungsi, asal-usul, cara memainkan, dan karakteristiknya, didukung laman Profil dan Keunggulan yang menjelaskan program serta metode belajar. Alur pendaftaran dijawab melalui laman Formulir Pendaftaran. Dengan demikian, informasi edukatif disajikan bersama visualisasinya, sejalan dengan temuan pra-projek bahwa 29 dari 30 responden menginginkan pengenalan wayang dan gamelan yang dapat diputar dan dijelajahi.
3. *Community* diwujudkan melalui halaman testimoni orang tua siswa.
4. *Customization* diwujudkan melalui fitur 3D pada halaman Tentang Wayang dan Tentang Gamelan yang dapat diputar, diperbesar, dan dieksplorasi sesuai minat pengunjung.
5. *Communication* diwujudkan melalui formulir pendaftaran daring, tombol WhatsApp langsung ke dua nomor pengurus, alamat surel, dan alamat sanggar.
6. *Connection* diwujudkan melalui tautan keluar ke Instagram, TikTok, dan YouTube sanggar.
7. Adapun unsur *commerce*, yaitu kemampuan *website* memfasilitasi transaksi jual-beli atau pembayaran secara daring, sengaja tidak

diterapkan karena Sanggar Ponokawan tidak memungut biaya pendaftaran dengan nominal tetap, sehingga tidak terdapat kebutuhan transaksi yang perlu difasilitasi melalui *website*.

Berikut gambar susunan *7Cs Framework* Sanggar Ponokawan.

Unsur 7Cs	Penerapan pada Website Sanggar Ponokawan
Context	Tata letak sederhana satu kolom pada ponsel, palet warna krem–cokelat–emas–maroon yang mengacu pada warna wayang kulit dan gamelan perunggu.
Content	Sebelas halaman: profil, keunggulan, artikel, prestasi, galeri, testimoni, jadwal, dua halaman edukasi budaya, dan formulir pendaftaran.
Community	Kolom testimoni orang tua siswa dan tautan ke tiga akun media sosial sanggar.
Customization	Penyaring (filter) kategori pada halaman artikel, prestasi, galeri, dan testimoni, serta kolom pencarian artikel.
Communication	Formulir pendaftaran daring, tombol WhatsApp langsung ke dua nomor pengurus, alamat surel, dan alamat sanggar.
Connection	Tautan keluar ke Instagram, TikTok, dan YouTube sanggar.
Commerce	**Sengaja tidak diterapkan.** Sanggar tidak mematok biaya, sehingga tidak ada transaksi daring. Ketiadaan unsur ini dicatat sebagai keputusan sadar, bukan kekurangan.

Gambar 4. 2 Susunan 7Cs *Framework* Sanggar Ponokawan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.4 Pengonsepan

Pada tahap pengonsepan, penulis mengaplikasikan rencana yang telah dirancang ke dalam tugas akhir ini. Setiap tahapan pengonsepan penulis lakukan dengan mempertimbangkan keberlanjutan dan manfaat untuk Sanggar Ponokawan agar *website* tersebut bisa digunakan dalam jangka waktu yang lama.

4.4.1 Penyusunan *Wireframe*

Setelah *7Cs Framework*, penulis menyusun kerangka *wireframe* sebagai gambaran tata letak setiap halaman, dengan mengacu langsung pada unsur *7Cs Framework* yang telah ditetapkan sebelumnya. *Wireframe* yang telah disusun kemudian dikonsultasikan kepada pengurus Sanggar Ponokawan untuk memperoleh masukan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, berikut *wireframe* awal *website*:

Halaman
Beranda
Keunggulan Sanggar
Profil Sanggar
Tentang Wayang
Tentang Gamelan
Seputar Sanggar Ponokawan
Halaman baca artikel
Prestasi Sanggar
Galeri Kegiatan
Testimoni Orang Tua
Jadwal Latihan
Formulir Pendaftaran
Panel pengelola

Gambar 4. 3 *Wireframe* Awal

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan *wireframe* awal (Gambar 4.3), terdapat perubahan, yaitu penggabungan laman Seputar Sanggar Ponokawan dan Galeri Kegiatan menjadi satu laman, Aktivitas Sanggar Ponokawan. Penggabungan dilakukan karena isi kedua laman sama-sama menggambarkan kegiatan sanggar sehingga lebih efisien disajikan dalam satu tempat, dan struktur navigasi menjadi lebih ringkas. Berikut *wireframe* akhir dari *website* Sanggar Ponokawan (Gambar 4.4):



Gambar 4. 4 *Wireframe* Akhir

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.4.2 Penyusunan Identitas Visual

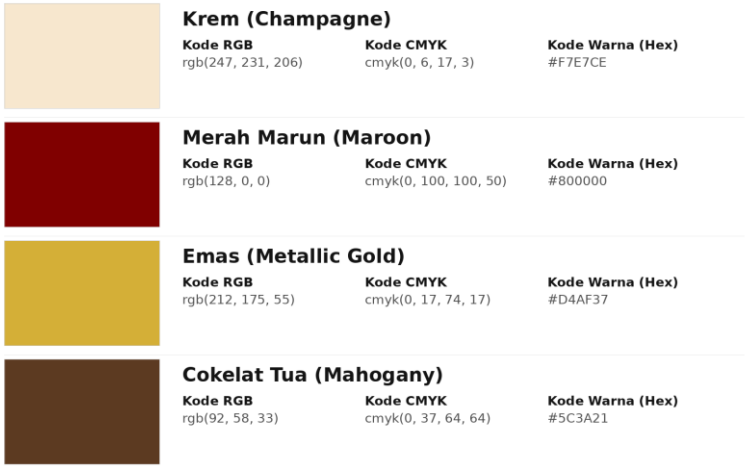
1) Warna

Identitas warna yang dirancang pada Bab III diterapkan di seluruh laman publik, dengan beberapa penyesuaian pada tahap implementasi.

1. Pada rancangan awal, cokelat tua (Mahogany) direncanakan sebagai warna utama pada *header, footer,* dan judul utama. Pada implementasi, cokelat tua tetap digunakan pada bilah navigasi di bagian atas dan judul-judul pada bagian isi, serta ditambahkan sebagai lapisan gelap di atas foto bagian pembuka agar tulisan di atasnya terbaca jelas.
2. Krem pada rancangan awal ditetapkan sebagai warna latar seluruh halaman. Warna ini tetap diterapkan sebagai latar, dengan tambahan turunan krem yang sedikit lebih gelap (warna pasir) pada kartu keunggulan serta kartu pengantar

Tentang Wayang dan Tentang Gamelan, sehingga setiap blok isi terpisah jelas dari latar.

3. Emas (*Metallic Gold*) pada rancangan awal direncanakan untuk ikon dan garis pembatas. Pada implementasi, emas digunakan sebagai aksen pada tombol "*Daftar*" di navigasi, nomor pada kartu keunggulan, keterangan model 3D, dan tautan lanjutan seperti "*Kenali Tokoh dan Lakonnya*".
4. Merah marun (Maroon) pada rancangan awal dipakai untuk dua tombol, yaitu "*Daftar Sekarang*" dan "*Hubungi Kami*". Pada implementasi, merah marun dikhususkan pada tombol "Daftar Sekarang", sedangkan "Hubungi Kami" dibuat sebagai tombol bergaris tepi (*outline*) sebagai tombol sekunder, sehingga prioritas aksi pada laman lebih jelas.



Gambar 4. 5 Palet Warna

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2) Tipografi

Pada tipografi, Georgia digunakan pada judul-judul utama karena karakter serif-nya memberikan kesan elegan dan formal, sehingga mendukung identitas visual yang ingin dibangun (Barus dkk., 2025). Sementara itu, Figtree digunakan pada teks isi karena merupakan *typeface* sans serif dengan bentuk huruf yang sederhana dan jelas,

sehingga sesuai untuk penyajian informasi pada media digital. Pemilihan tersebut mempertimbangkan aspek *readability* dan *legibility*, khususnya karena *website* diakses melalui berbagai ukuran layar, termasuk perangkat seluler.



Gambar 4. 6 Tipografi *Website* Sanggar Ponokawan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.4.3 Produksi *Website*

Produksi *website* untuk Sanggar Ponokawan dikembangkan menggunakan Laragon sebagai pengembangan lokal, dan Visual Studio Code sebagai kode editor. Sistem *website* dibangun dengan *framework* Laravel, kemudian di-hosting melalui Hostinger.

4.4.4 Perancangan Struktur *Website* Sanggar Ponokawan Melalui Laravel

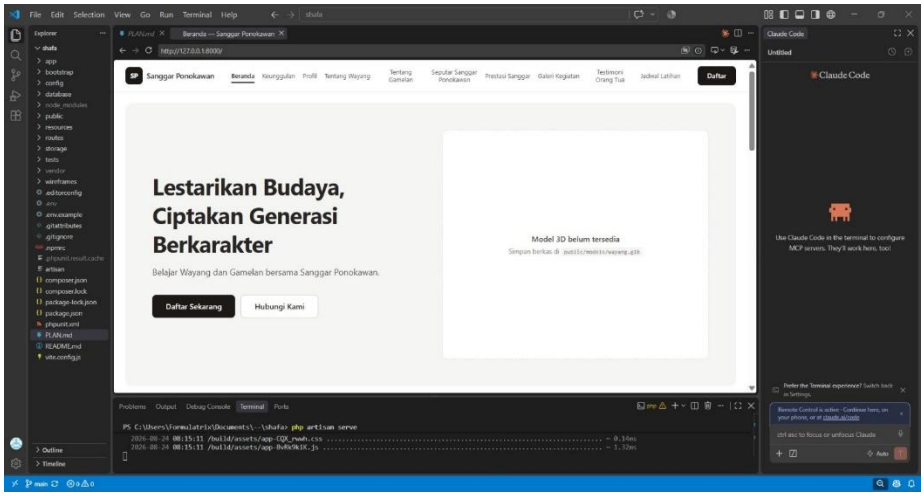
Perancangan struktur *website* merupakan langkah awal dalam membangun sistem. Struktur *website* Sanggar Ponokawan terdiri atas sepuluh halaman publik, yaitu Beranda, Keunggulan, Profil, Tentang Wayang, Tentang Gamelan, Aktivitas Sanggar, Prestasi, Testimoni, Jadwal Latihan, dan Formulir Pendaftaran, serta satu laman pengelolaan/*dashboard backend*. Tampilan disusun menggunakan *framework* Laravel dan disesuaikan dengan visual dan identitas sanggar, yaitu nuansa kayu cokelat tua yang mencerminkan kesan tradisional dan budaya kesenian Jawa.

4.5 Implementasi Tahap Desain

Tahap *design* menghasilkan susunan akhir laman, identitas visual, dan struktur navigasi *website*, berdasarkan pengembangan lebih lanjut dari *wireframe* yang telah disusun pada subbab 4.4.1. *Wireframe* tersebut berfungsi sebagai kerangka posisi elemen pada tiap laman sebelum diberi warna, foto, dan konten asli, sehingga proses perancangan tampilan akhir dapat dilakukan secara terarah tanpa harus menata ulang tata letak dari awal. Rancangan ini kemudian disempurnakan kembali setelah melalui proses lebih lanjut. Berikut rincian tampilan tiap laman pada versi akhir *website* Sanggar Ponokawan.

1) Beranda

Laman Beranda merupakan halaman pertama yang dilihat pengunjung, mewakili elemen *context* dalam *7Cs Framework*. Pada bagian pembuka (*hero section*), ditampilkan visualisasi tiga dimensi gong yang dilengkapi nama dan penjelasan singkat mengenai instrumen tersebut. Penambahan keterangan ini merupakan hasil evaluasi rancangan, dengan tujuan agar pengunjung yang baru pertama kali membuka *website* dapat langsung mengetahui objek budaya yang ditampilkan. Berikut implementasi awal *wireframe* yang diaplikasikan pada sistem Laravel:



Gambar 4. 7 Implementasi Awal *Website*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada *wireframe* awal, bagian pembuka dirancang menggunakan *carousel* berisi tiga gambar yang berganti secara otomatis, dengan model 3D ditampilkan di atasnya. Namun, *carousel* tersebut dihapus pada versi akhir karena dua elemen yang bergerak sekaligus membuat perhatian pengunjung terpecah dan tidak terarah pada visualisasi 3D sebagai konten unggulan.

Pemilihan gong ageng sebagai perwakilan fitur 3D pada *hero section*/beranda karena Gong milik Sanggar Ponokawan memuat tulisan nama sanggar pada bagian pencunya, sehingga pengunjung langsung mengetahui bahwa gong tersebut merupakan milik Sanggar Ponokawan. Selain itu, dalam gamelan Jawa, gong berperan menandai selesainya satu putaran *gendhing*, sehingga dimaknai sebagai penanda keutuhan dan penutup yang menyatukan seluruh permainan musik, sejalan dengan fungsi laman Beranda sebagai pintu masuk yang menyatukan seluruh informasi Sanggar Ponokawan.



Gambar 4. 8 Implementasi Awal Beranda

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan gambar 4.8 sebagai versi pertama gong ageng, instrumen tersebut memiliki tiang yang tipis, penghubung yang tidak menyatu, dan tidak memiliki keterangan pada bagian bawahnya. Kemudian hal ini menjadi revisi untuk memperbaiki struktur 3D pada bagian gong ageng, terlebih gongnya dibuat mirip seperti milik Sanggar Ponokawan serta

menambahkan keterangan di bawahnya, yang menghasilkan implementasi akhir sebagai berikut:



Gambar 4. 9 Implementasi Akhir Beranda

(Sumber: ponokawan.com*)*

2) Keunggulan

Laman ini menyajikan empat nilai lebih Sanggar Ponokawan dibandingkan sanggar sejenis, yaitu pengajar berpengalaman, metode pembelajaran individu, prestasi yang telah diraih, dan ketiadaan patokan biaya, sebagai bagian dari elemen *content* yang memberikan pengetahuan kepada pengunjung mengenai nilai lebih sanggar sejak kunjungan pertama.



Gambar 4. 10 Implementasi Akhir Keunggulan

(Sumber: ponokawan.com*)*

3) Profil

Laman ini mewakili elemen *content*, berisi sejarah berdirinya sanggar, legalitas, visi dan misi, serta profil pengajar. Pada tahap *wireframe*, laman

ini mengalami tiga kali revisi hingga susunan sejarah, legalitas, visi-misi, dan profil pengajar disepakati bersama klien.

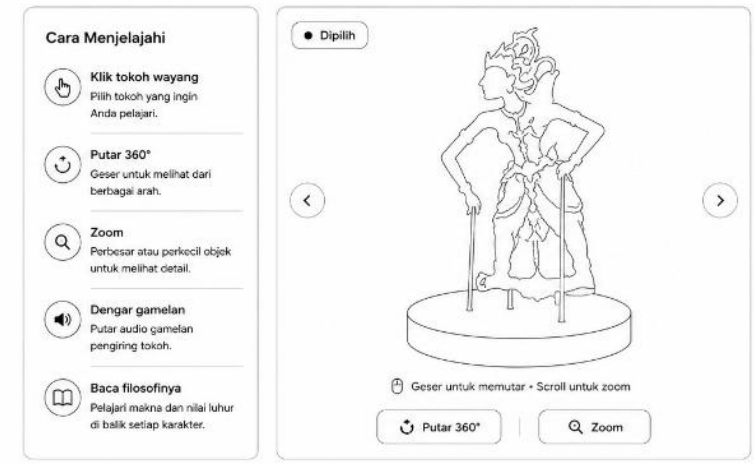


Gambar 4. 11 Implementasi Akhir Profil

(Sumber: ponokawan.com*)*

4) Tentang Wayang

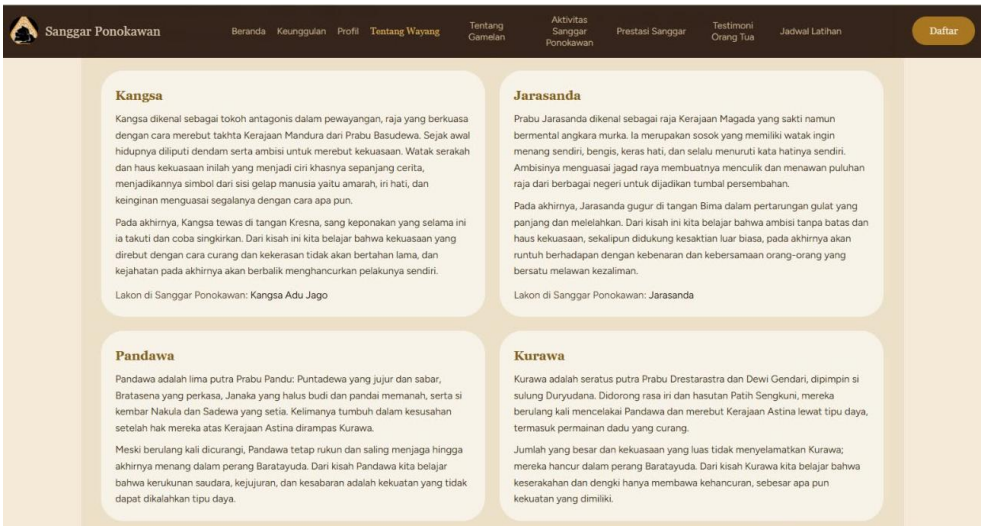
Laman ini mewakili elemen *customization*, menyajikan visualisasi tiga dimensi tokoh wayang yang dapat diputar dan diperbesar langsung oleh pengunjung.



Gambar 4. 12 Wireframe Awal Tentang Wayang

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

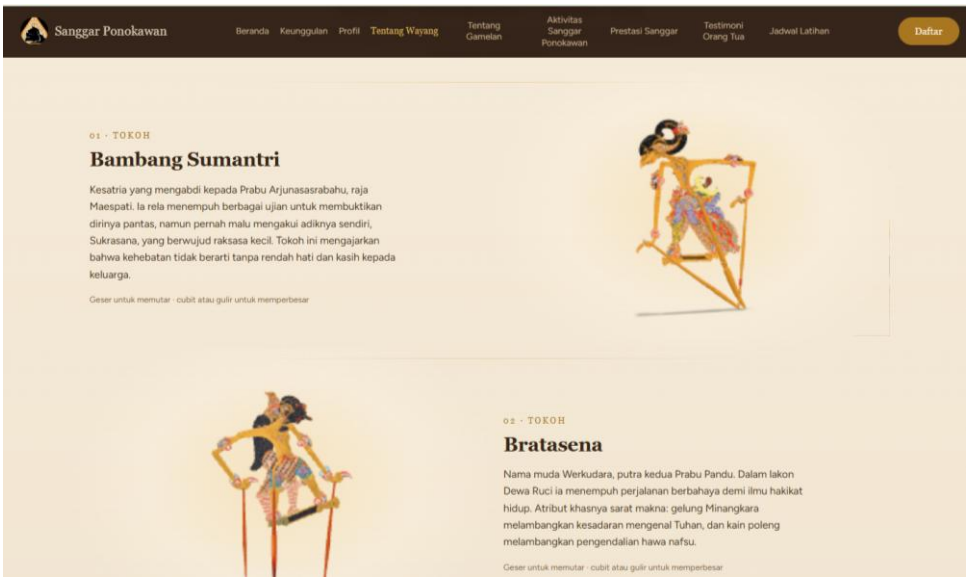
Pada *wireframe* awal, laman dirancang berupa satu penampil 3D dengan panel "*Cara Menjelajahi*" di sisi kiri, tombol panah untuk berpindah tokoh, serta tombol "*Putar 360°*" dan "*Zoom*". Pada implementasi akhir, rancangan tersebut disederhanakan, seluruh tokoh disajikan berurutan dalam satu laman agar pengunjung dapat menggulir dan membandingkan tokoh tanpa berpindah tampilan, dan interaksi dilakukan langsung pada model sehingga tombol dan panel petunjuk terpisah tidak lagi diperlukan.



Gambar 4. 13 Implementasi Akhir Tentang Wayang

(Sumber: ponokawan.com)

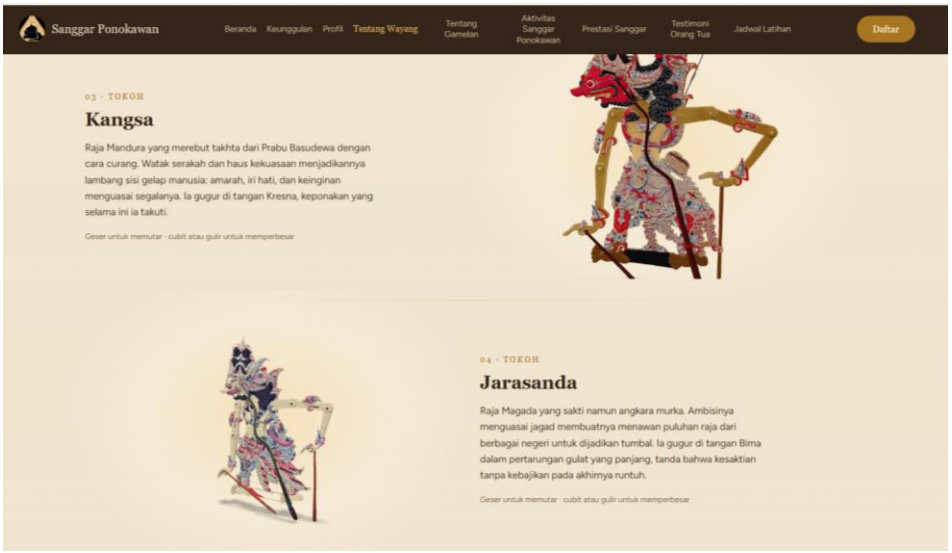
Seperti terlihat pada gambar 4.13, setiap tokoh disajikan dengan tata letak dua kolom, di mana bagian kiri memuat label kategori tokoh, judul nama tokoh, serta deskripsi singkat mengenai karakteristik dan latar belakangnya, sementara bagian kanan menampilkan objek tiga dimensi tokoh yang bersangkutan.



Gambar 4. 14 Implementasi 3D Tentang Wayang

(Sumber: ponokawan.com*)*

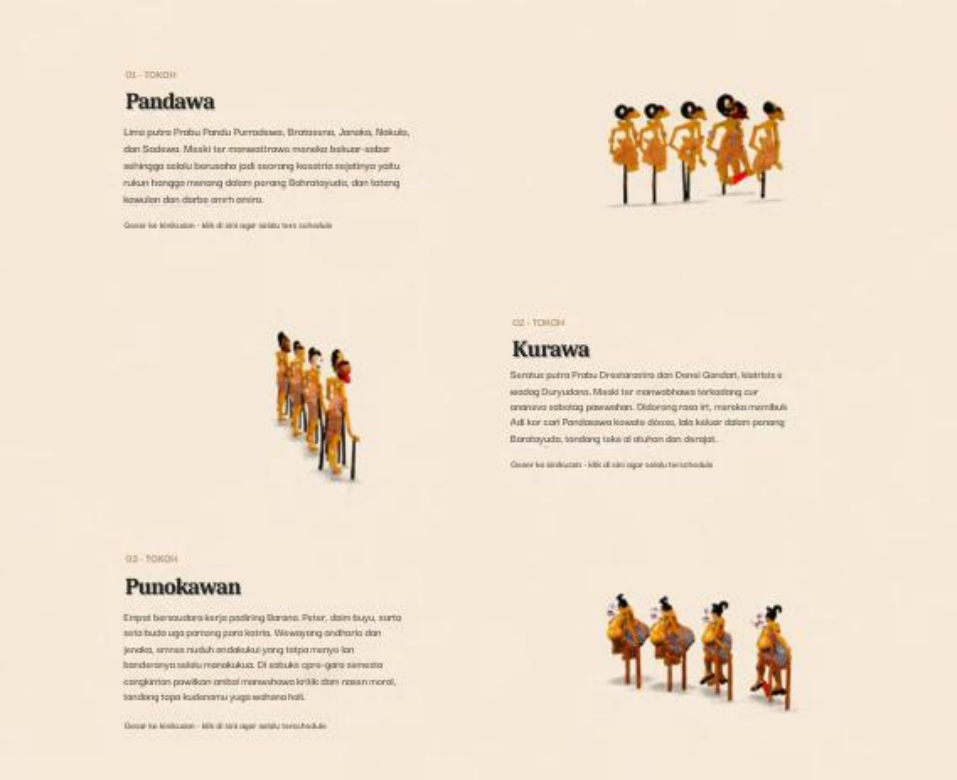
Sebagai contoh pada gambar 4.14, tokoh Bambang Sumantri ditampilkan sebagai seorang ksatria Maespati yang digambarkan setia pada rajanya, namun malu mengakui asal-usulnya.



Gambar 4. 15 Implementasi Akhir 3D Tentang Wayang

(Sumber: ponokawan.com*)*

Hal tersebut juga sama dengan tokoh wayang lainnya, terlihat pada gambar 4.15. Penyajian tokoh dalam bentuk 3D beserta deskripsi karakternya bertujuan memperkaya konten edukasi pada *website* sekaligus menambah pengetahuan publik sasaran mengenai tokoh pewayangan.



Gambar 4. 16 Implementasi Akhir 3D Tentang Wayang

(Sumber: ponokawan.com*)*

5) Tentang Gamelan

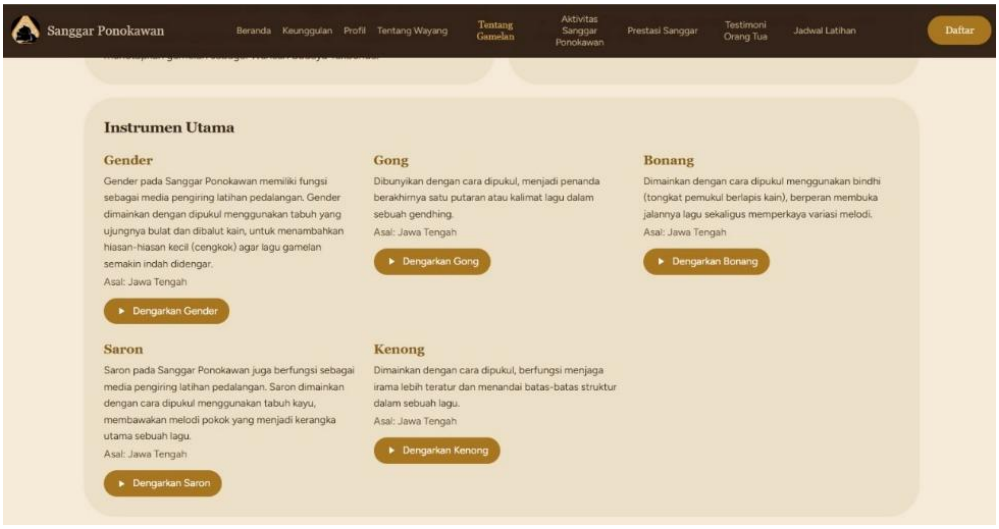
Laman ini mewakili elemen *customization*, menampilkan lima instrumen gamelan beserta visualisasi tiga dimensi, tombol untuk memutar contoh suara, serta penjelasan fungsi dan asal-usul tiap instrumen. Kelima instrumen yang ditampilkan meliputi gong, gender, saron, bonang, dan kenong, yang merupakan instrumen-instrumen utama yang digunakan sehari-hari dalam latihan karawitan di Sanggar Ponokawan.



Gambar 4. 17 *Wireframe* Awal Tentang Gamelan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

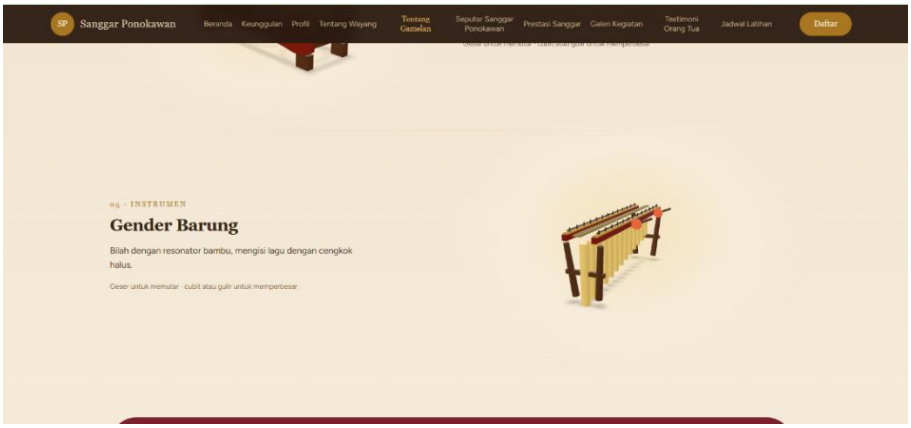
Pada *wireframe* awal, gambar 4.17 menggambarkan setiap instrumen dirancang membuka jendela detail yang memuat nama instrumen, pemutar suara berdurasi, gambar instrumen di sisi kanan, serta uraian fungsi dan asal di bagian bawah. Pada implementasi akhir, rancangan tersebut disesuaikan. Setiap instrumen disajikan dengan model tiga dimensi yang dapat diputar dan diperbesar, dilengkapi nama instrumen, tombol pemutar suara, serta uraian mengenai fungsi, asal-usul, cara memainkan, dan karakteristik masing-masing. Penamaan "*Tentang Gamelan*" dipilih agar konsisten dengan laman "*Tentang Wayang*" yang menjadi pasangannya sebagai dua konten edukasi budaya utama pada *website*.



Gambar 4. 18 Implementasi Akhir Tentang Gamelan

(Sumber: ponokawan.com*)*

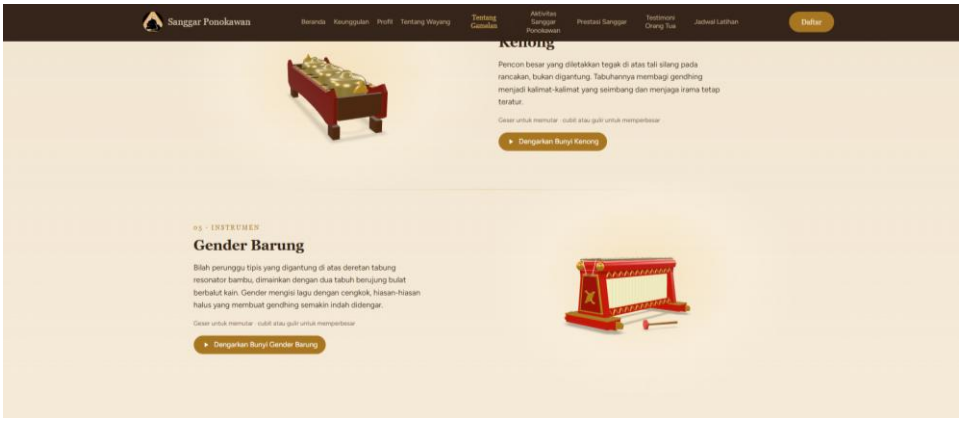
Model tiga dimensi gender mengalami proses revisi setelah hasil awal dievaluasi bersama klien. Berdasarkan gambar 4.19, pada versi awal rangka gender ditampilkan dengan penyangga yang tipis dan kurang proporsional terhadap panjang deretan bilah, sehingga kesan kokoh yang semestinya melekat pada instrumen ini belum tersampaikan secara visual. Selain itu, tekstur permukaan rangka pada versi awal masih terkesan datar dan generik, belum menampilkan warna merah pada rangka, hiasan emas, serta detail sambungan konstruksi yang menyerupai gender asli milik sanggar.



Gambar 4. 19 Implementasi Awal Gender

(Sumber:Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan evaluasi tersebut, model gender dibuat ulang dengan mengacu langsung pada foto koleksi gamelan sanggar sebagai referensi utama. Revisi mencakup penyesuaian ketebalan dan proporsi penyangga agar sebanding dengan deretan bilah, serta penambahan detail hiasan pada rangka dan warna merah sesuai gender asli milik sanggar.



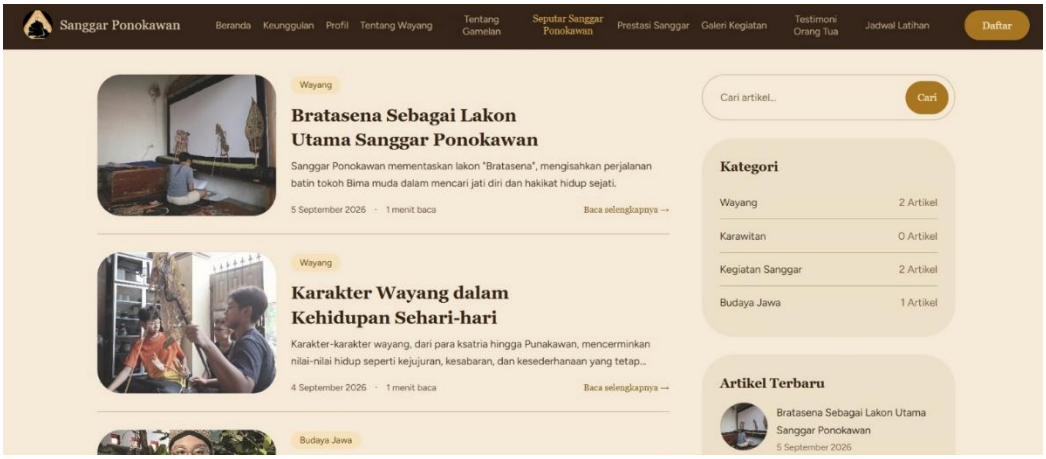
Gambar 4. 20 Implementasi Akhir Gender

(Sumber: ponokawan.com*)*

Penyempurnaan pada model gender ini bertujuan menjaga keaslian visual, agar publik sasaran memperoleh gambaran yang akurat mengenai wujud instrumen gamelan milik Sanggar Ponokawan.

6) Aktivitas Sanggar Ponokawan

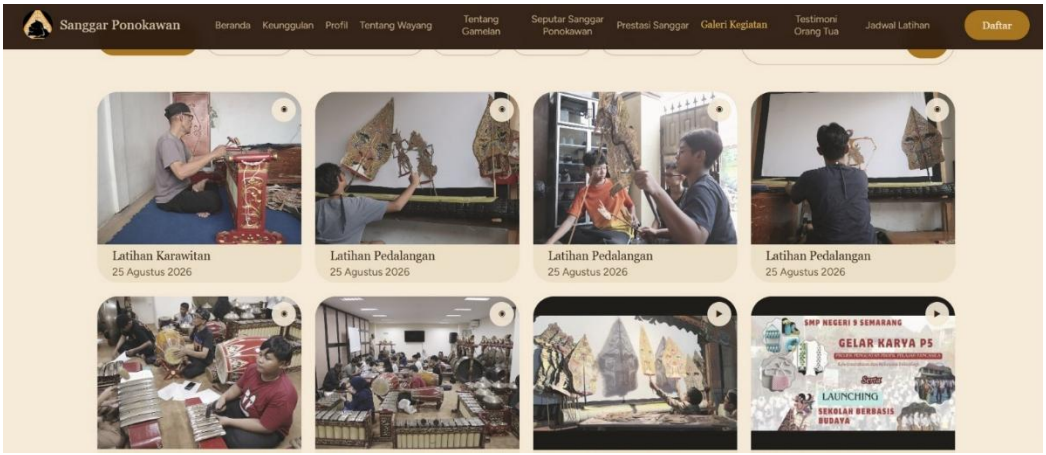
Laman ini mewakili elemen *content*, berisi artikel seputar kesenian pedalangan dan karawitan yang dilestarikan sanggar. Pada rancangan awal, konten ini terbagi ke dalam dua laman terpisah, yaitu Seputar Sanggar Ponokawan dan Galeri Kegiatan. Laman Seputar Sanggar Ponokawan menampilkan daftar artikel yang dilengkapi foto sampul, kategori, judul, cuplikan isi, serta tanggal terbit, disertai kolom pencarian artikel dan daftar kategori di sisi kanan untuk memudahkan pengunjung menyaring bacaan sesuai minat.



Gambar 4. 21 Implementasi Awal Seputar Sanggar

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sementara itu, laman Galeri Kegiatan menampilkan dokumentasi foto dan video kegiatan sanggar dalam bentuk galeri kartu bergambar, masing-masing disertai keterangan nama kegiatan dan tanggal pelaksanaannya, seperti latihan karawitan dan latihan pedalangan.

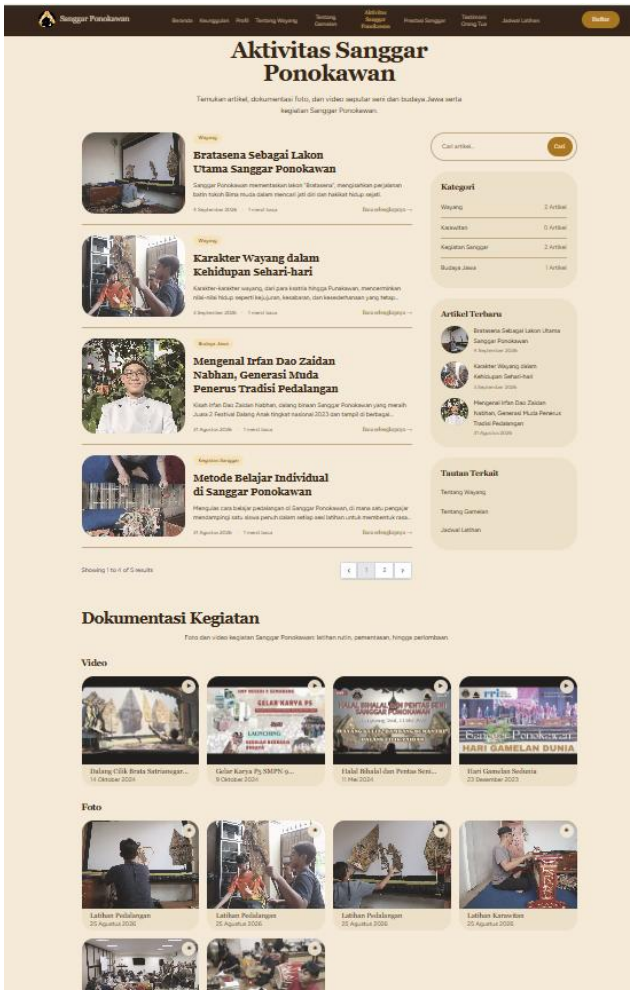


Gambar 4. 22 Implementasi Awal Galeri Kegiatan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan hasil evaluasi kembali, kedua laman tersebut disatukan menjadi satu laman bernama Aktivitas Sanggar Ponokawan, dengan pertimbangan bahwa artikel dan dokumentasi kegiatan pada dasarnya saling melengkapi dan sama-sama menggambarkan aktivitas nyata sanggar, sehingga lebih praktis apabila pengunjung dapat membaca cerita sekaligus

melihat dokumentasi visualnya dalam satu laman, tanpa perlu berpindah-pindah. Penggabungan ini mencakup dua penyesuaian: pertama, nama laman diubah dari "*Seputar Sanggar Ponokawan*" menjadi "*Aktivitas Sanggar* " agar lebih langsung menggambarkan isi laman setelah digabung; kedua, bagian tautan video YouTube yang sebelumnya berada di laman Galeri Kegiatan tetap dipertahankan dan disertakan di dalam laman baru ini, sehingga dokumentasi visual yang tersedia bagi pengunjung tidak berkurang meski jumlah laman berkurang.

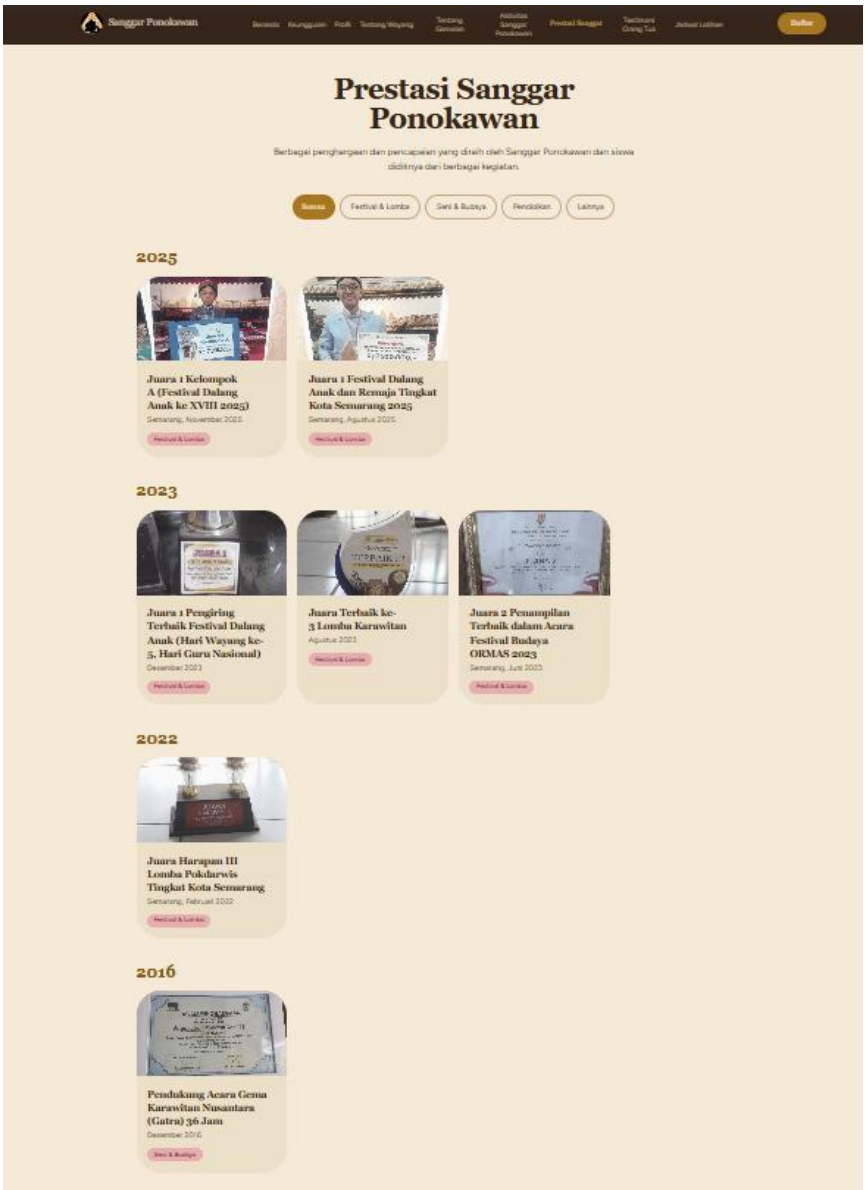


Gambar 4. 23 Implementasi Akhir Aktivitas Sanggar

(Sumber: ponokawan.com*)*

7) Prestasi

Laman ini mewakili elemen *content*, menampilkan penghargaan dan pencapaian yang telah diraih Sanggar Ponokawan maupun siswa didiknya, disusun berdasarkan kategori kegiatan dan tahun pelaksanaan.



Gambar 4. 24 Implementasi Akhir Prestasi

(Sumber: ponokawan.com*)*

8) Testimoni Orang Tua

Laman ini mewakili elemen *community*, menyajikan pengalaman dan pendapat orang tua mengenai proses pembelajaran anak mereka di Sanggar Ponokawan, sebagai gambaran nyata pengalaman belajar di Sanggar Ponokawan bagi calon orang tua siswa baru.

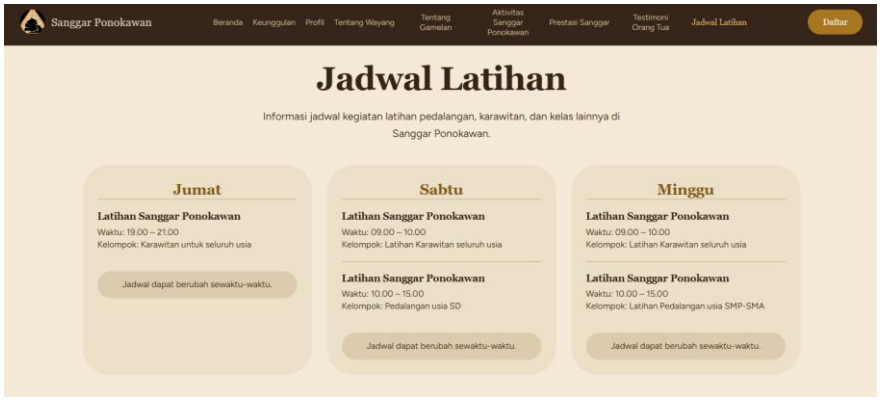


Gambar 4. 25 Implementasi Akhir Testimoni

(Sumber: ponokawan.com*)*

9) Jadwal Latihan

Laman ini mewakili elemen *content*, memuat informasi jadwal latihan yang diselenggarakan sanggar secara terstruktur, memudahkan orang tua memperoleh informasi waktu pelaksanaan kegiatan.

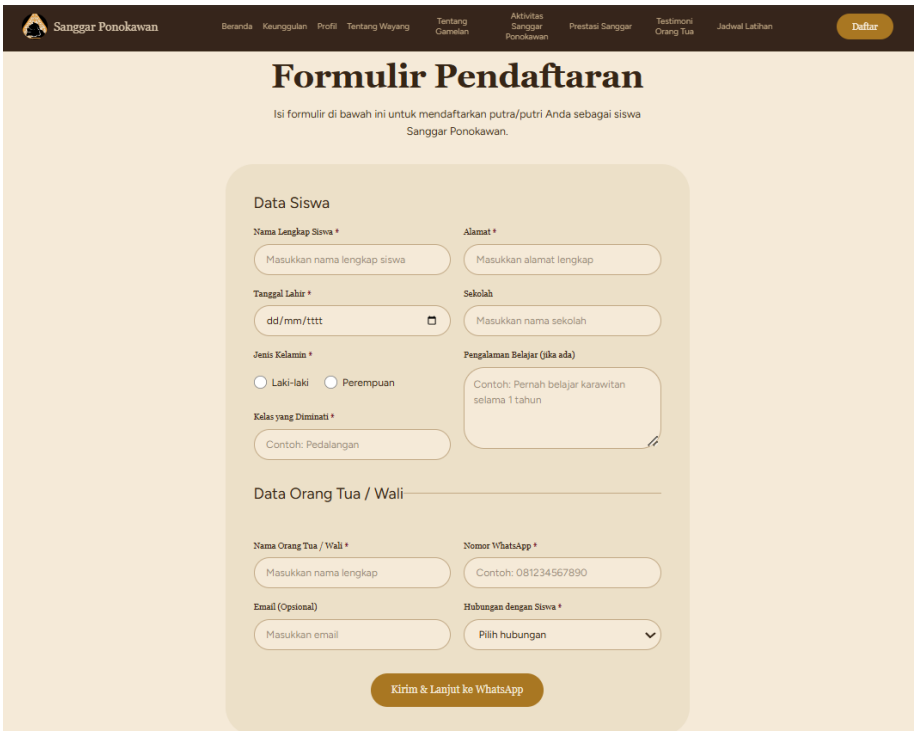


Gambar 4. 26 Implementasi Akhir Jadwal Latihan

(Sumber: ponokawan.com*)*

10) Formulir Pendaftaran

Laman ini mewakili elemen *communication*, memuat formulir pendaftaran calon siswa berupa data siswa dan data orang tua/wali. Data yang masuk melalui formulir ini diperiksa validitasnya sebelum diteruskan kepada pengurus, sehingga proses pendaftaran tetap akurat dan dapat langsung ditindaklanjuti melalui WhatsApp sesuai kebiasaan komunikasi sanggar.



Gambar 4. 27 Implementasi Akhir Formulir

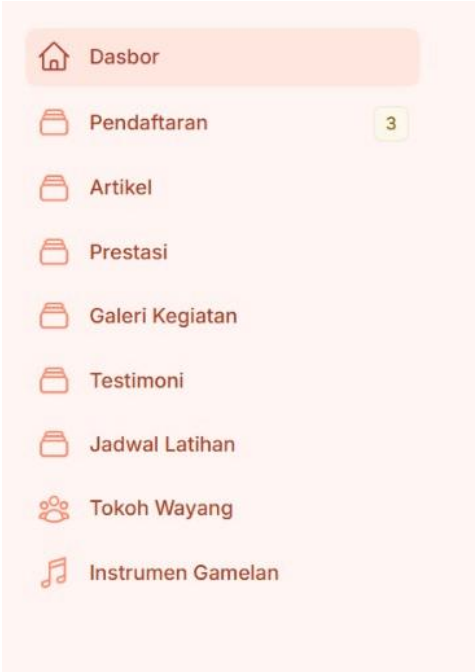
(Sumber: ponokawan.com*)*

4.5.1 Laman Pengelolaan (Admin)

Selain laman publik yang dapat diakses pengunjung, disediakan satu laman khusus bagi pengurus untuk memperbarui konten secara mandiri, yaitu ponokawan.com/admin. Laman ini mengalami tiga penyesuaian: pertama, menu untuk mengelola konten Profil ditambahkan; kedua, urutan menu bilah navigasi disusun ulang; ketiga, skema warna disesuaikan dengan laman publik.

Berdasarkan hasil evaluasi kembali, urutan menu bilah navigasi pada *dashboard backend* disusun ulang, yang sebelumnya sebagai berikut:

1. Dasbor
2. Pendaftaran
3. Artikel
4. Prestasi
5. Galeri Kegiatan
6. Testimoni
7. Jadwal Latihan
8. Tokoh Wayang
9. Instrumen Gamelan



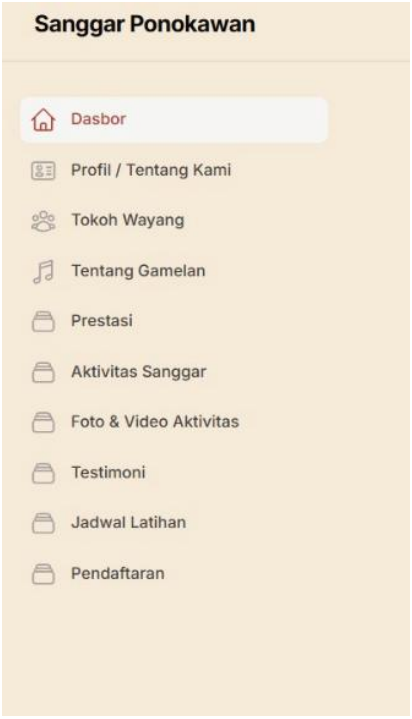
Gambar 4. 28 Bilah Navigasi Awal

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Diubah menjadi:

1. Profil/Tentang Kami,
2. Tokoh Wayang,
3. Tentang Gamelan,
4. Prestasi,

5. Aktivitas Sanggar,
6. Testimoni,
7. Jadwal Latihan,
8. Pendaftaran.



Gambar 4. 29 Bilah Navigasi Akhir

(Sumber: ponokawan.com/admin*)*

Penataan ulang ini disusun agar mempermudah admin mengedit, mengubah dan memperbaiki pada laman *dashboard backend,* dimulai dari pengenalan identitas sanggar, dilanjutkan dengan konten edukasi budaya, rekam jejak prestasi, aktivitas nyata sanggar, testimoni orang tua, hingga data pendaftaran di bagian akhir.

Selain penataan ulang urutan menu, penyesuaian juga dilakukan pada aspek tampilan visual. Skema warna *dashboard backend* yang sebelumnya didominasi warna merah muda (pink) diubah menjadi palet warna yang menyerupai laman beranda (*homepage*) ponokawan.com. Perubahan ini bertujuan menciptakan kesatuan identitas visual antara laman publik dan laman pengelola, sehingga admin

merasakan kesinambungan tampilan dan tetap mengenali *dashboard* sebagai bagian dari ekosistem *website* Sanggar Ponokawan.

4.6 Implementasi Tahap *Material Collecting*

Tahap *material collecting* merupakan proses pengumpulan dan pengolahan seluruh bahan yang dibutuhkan untuk mengisi konten *website*. Penulis melakukan pengumpulan langsung di Sanggar Ponokawan pada bulan Mei, Agustus, dan September 2026 dengan bantuan pengurus sanggar. Bahan dikumpulkan melalui tiga cara sesuai kebutuhan tiap laman, yaitu wawancara dengan narasumber, pengambilan arsip dokumentasi sanggar, serta pemotretan dan perekaman langsung di lokasi latihan.

1) **Profil**

Untuk laman Profil, penulis mengumpulkan materi yang bersumber dari Bapak Warseno selaku pengajar pada 3 Mei 2026. Wawancara dilakukan dengan seizin narasumber sehingga seluruh keterangan dapat direkam dan dicatat.

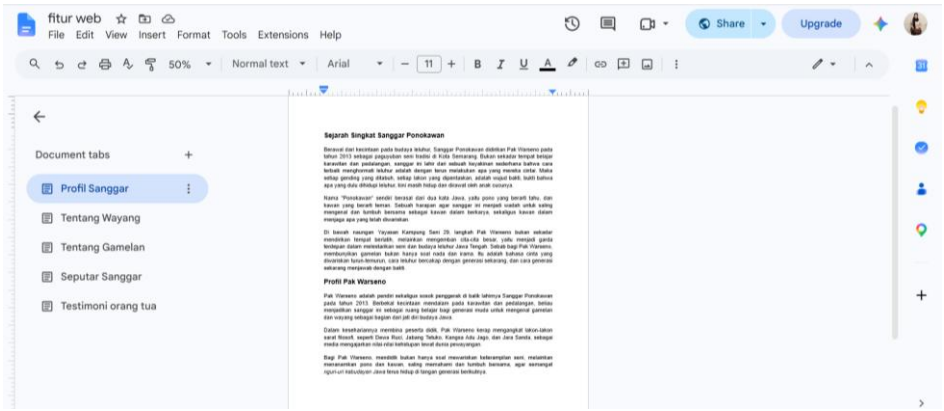


Gambar 4. 30 Pengumpulan Bahan Profil

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah wawancara selesai, penulis menyalin rekaman menjadi transkrip, lalu menyusunnya menjadi naskah yang ringkas, runtut, dan mudah dipahami pengunjung. Kemudian setelah sistem dan *website* sudah bisa

diunggah kontennya, penulis mulai menyusun naskah, yang kemudian naskah tersebut diperiksa oleh Warseno agar isinya tetap sesuai dengan keterangan yang disampaikan.



Gambar 4. 31Pengumpulan Bahan Profil

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2) Keunggulan Sanggar Ponokawan

Guna mengetahui keunggulan sanggar, penulis juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa di Sanggar Ponokawan pada 3 Mei 2026, salah satunya siswa berinisial I yang mengikuti kegiatan belajar mengajar di Sanggar Ponokawan (pedalangan) serta Sanggar Monod Laras (karawitan), dan diketahui bahwa keunggulan yang dimiliki oleh Sanggar Ponokawan adalah metode intensif atau individu nya yang menjadikan siswa I lebih terlatih dan fokus pada pembelajaran pedalangan. Hal ini yang kemudian menjadi dasar penulis untuk menyusun konten pada fitur keunggulan sanggar yang lebih relevan dan memiliki sasaran yang tepat.



Gambar 4. 32 Wawancara dengan Siswa Sanggar

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3) Tentang Wayang

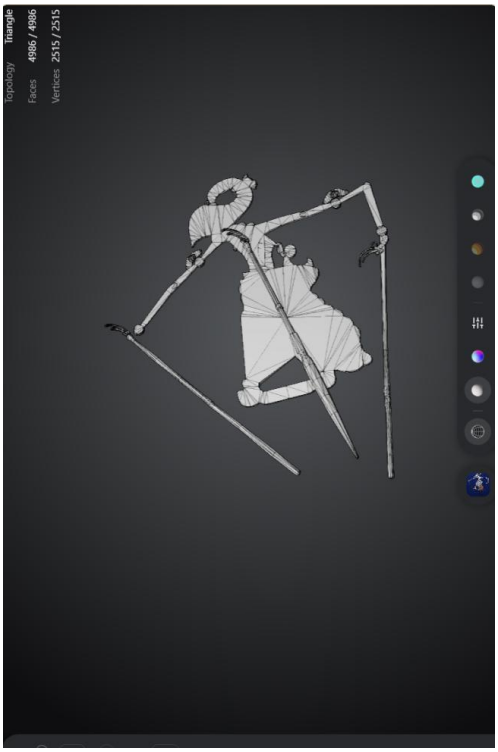
Bahan untuk laman Tentang Wayang diperoleh dari koleksi wayang milik sanggar. Pada tanggal 4 September 2026, penulis melakukan pemotretan dengan didampingi oleh pemilik, yang sekaligus menjelaskan nama, watak, dan peran tiap tokoh. Tokoh yang dijadikan 3D yaitu Bratasena, Bambang Sumantri, Jarasanda, dan Kangsa, ditambah dengan Kurawa, Pandawa dan Punokawan. Visualisasi tiga dimensi (3D) dibuat menggunakan aplikasi Blender. Proses diawali dengan memotret wayang secara nyata. Pemotretan dilakukan dengan latar polos dan cahaya yang merata agar bentuk serta ornamen wayang terlihat jelas tanpa bayangan yang menutupi detail, seperti gambar berikut:



Gambar 4. 33 Foto Asli Wayang

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

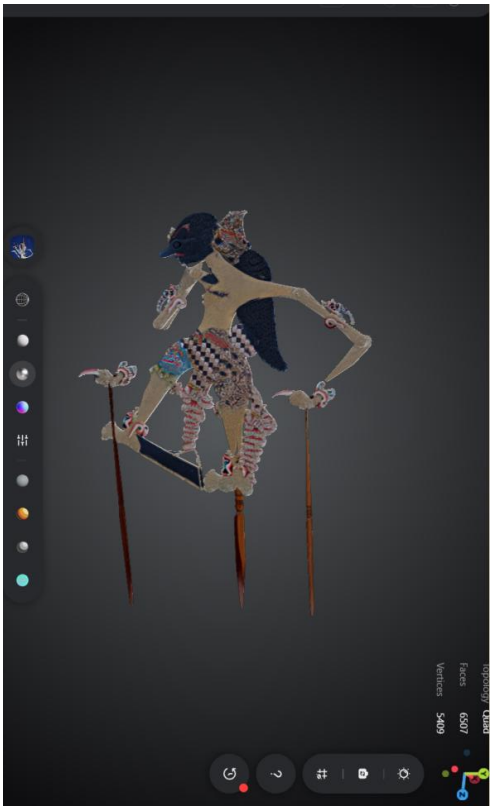
Berdasarkan gambar 4.33, foto asli wayang diambil, kemudian dengan mengikuti foto acuan, penulis membangun bentuk wayang dimulai dari siluet badan, kepala, mahkota, dan tangan, sampai batang gapit sebagai penopangnya. Pada tahap ini model masih berupa jaring (*mesh*) polos tanpa warna, yaitu kumpulan garis dan titik yang membentuk permukaan objek. Untuk memeriksa kerapian jaring tersebut, penulis menggunakan tampilan *wireframe*, yaitu tampilan kerangka yang memperlihatkan seluruh garis penyusun permukaan model.



Gambar 4. 34 Implementasi Model 3d Wayang

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah bentuk dasar model sesuai dengan foto acuan, selanjutnya adalah tahap penyempurnaan yang terdiri atas tiga langkah berurutan seperti pada gambar 4.34. Langkah pertama adalah merapikan susunan permukaan model (*retopology*). Permukaan model yang semula tersusun dari kepingan segitiga ditata ulang menjadi kepingan segi empat, sehingga lebih rapi dan mengikuti lekuk wayang. Susunan yang rapi ini membuat model lebih mudah diberi warna dan dapat digerakkan. Dari susunan yang sudah rapi tersebut, langkah kedua adalah membentangkan permukaan model menjadi lembaran datar (*UV unwrapping*), seperti pola kain yang dibuka sebelum dijahit. Lembaran datar inilah yang menjadi tempat untuk memasang warna dan corak. Pada langkah ketiga, corak wayang berupa warna kulit, hiasan emas, motif kain, dan detail ukiran dipasang pada lembaran tersebut (*texturing*). Dengan begitu, tampilan model menyerupai wayang asli milik sanggar, seperti terlihat pada Gambar 4.35.



Gambar 4. 35 Implementasi Akhir Model 3d Wayang

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4) Tentang Gamelan

Instrumen gamelan untuk laman Tentang Gamelan juga dikumpulkan pada tanggal 4 September 2026. Penulis memotret instrumen utama yang biasa digunakan Sanggar Ponokawan, yaitu gong, gender, saron, bonang, dan kenong, dari depan, samping, dan atas agar bentuk serta detail instrumen terlihat jelas. Sebagai contoh hasil pemotretan, instrumen gender didokumentasikan dari tiga sudut, yaitu tampak samping, tampak atas, dan alat pemukul dari dekat.

Pada tampak samping, bentuk rangka kayu berwarna merah dengan ukiran dan hiasan emas serta bilah yang terpasang di atasnya terlihat jelas, seperti pada Gambar 4.36.



Gambar 4. 36 Tampak Samping Gender

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada tampak atas, jumlah dan susunan bilah logam yang berjajar dan diikat dengan tali pada rangka terlihat jelas, beserta ujung rangka berwarna merah di kedua sisinya.



Gambar 4. 37 Tampak Atas Gender

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

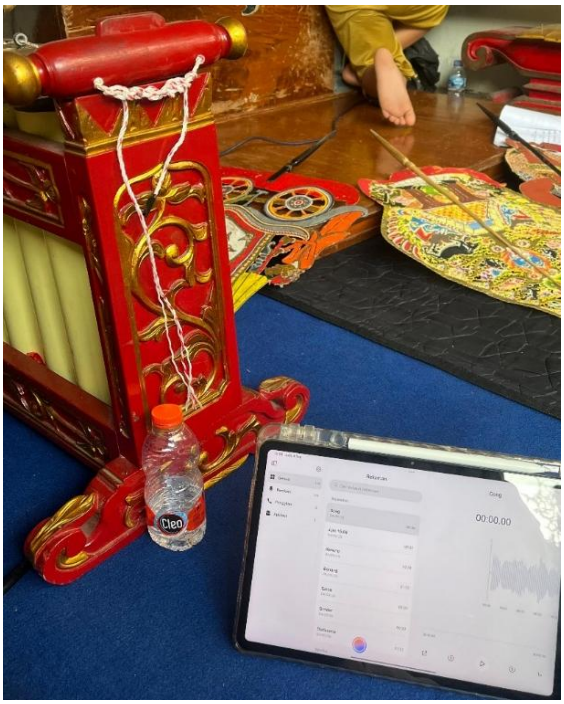
Pada foto jarak dekat, bentuk kepala pemukul berbentuk cakram yang dilapisi kain merah dan tangkai kayunya terlihat jelas, serta posisinya terhadap permukaan bilah.



Gambar 4. 38 Tampak Dekat Tabuh

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

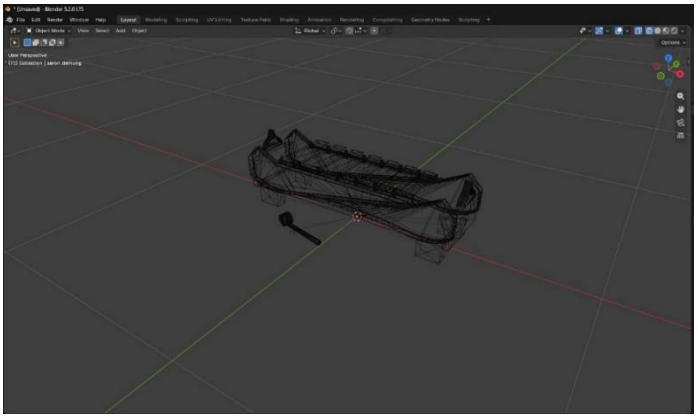
Selain foto, penulis juga merekam suara setiap instrumen langsung di ruang latihan dengan bantuan pemilik yaitu Warseno untuk memainkan setiap instrumen gamelan yang akan dijadikan contoh suara.



Gambar 4. 39 Pengumpulan Suara Gamelan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

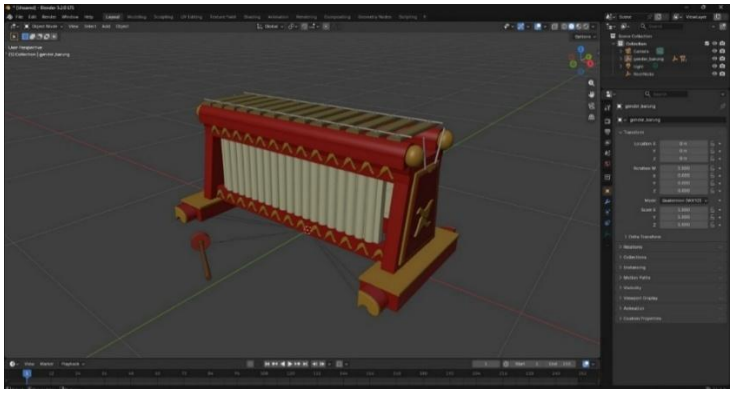
Setelah seluruh foto dan rekaman suara terkumpul, instrumen gamelan divisualisasikan dalam bentuk tiga dimensi (3D). Prosesnya sama seperti wayang, yaitu dimulai dari memasang foto acuan di Blender, lalu membangun bentuk dasar instrumen sampai proporsinya sesuai dengan foto aslinya.



Gambar 4. 40 Model Awal Gender

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah bentuk instrumen sesuai dengan foto acuan, permukaan model dirapikan lalu diberi warna dan corak yang menyerupai bahan aslinya, yaitu perunggu atau kuningan untuk bilah dan pencon, serta kayu untuk rangka. Model yang sudah jadi kemudian disimpan dalam format .glb agar dapat ditampilkan di *website*



Gambar 4. 41 Model Akhir Gender

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5) Prestasi

Bahan untuk laman Prestasi dikumpulkan dengan datang langsung ke Sanggar Ponokawan pada tanggal 4 September 2026 dengan bantuan Kardi selaku pengurus. Pengumpulan diawali dengan mendata prestasi yang pernah diraih, baik oleh sanggar maupun siswa didiknya, berdasarkan piala dan piagam yang tersimpan di sanggar. Setiap piala dan piagam kemudian difoto langsung di tempat dengan pencahayaan yang cukup, agar tulisan pada piagam terbaca jelas dan bentuk piala terlihat utuh.



Gambar 4. 42 Pengumpulan Prestasi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4.42 menunjukkan hasil dari pemotretan tersebut, setelah terkumpul, data prestasi dicatat dan diurutkan berdasarkan kategori kegiatan dan tahun pelaksanaan. Keterangan nama lomba, tingkat, dan capaian kemudian dikonfirmasi kepada Kardi selaku pengurus sanggar agar tidak terjadi kekeliruan sebelum dimasukkan ke *website*.

6) Aktivitas Sanggar Ponokawan

Materi untuk laman Aktivitas Sanggar dikumpulkan dari dua sumber, yaitu arsip milik sanggar dan pemotretan langsung di lokasi latihan. Pengumpulan dimulai dari arsip foto, video, dan dokumentasi pengajaran yang telah dimiliki sanggar melalui bantuan Kardi selaku pengurus sanggar, Arsip tersebut mencakup dokumentasi kegiatan dari 2020 hingga 2026



Gambar 4. 43 Pengumpulan Bahan Dokumentasi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain arsip dari sanggar, penulis juga melakukan pemotretan secara langsung kegiatan Latihan sanggar pada tanggal 21 Agustus 2026, saat latihan karawitan sedang berlangsung. Pemotretan dilakukan dari beberapa sudut agar suasana latihan terlihat utuh, mulai dari gambaran ruang latihan, para siswa yang sedang memainkan instrumen, hingga pengajar yang sedang membimbing.



Gambar 4. 44 Pemotretan untuk Aktivitas Sanggar

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Foto dan video dari kedua sumber tersebut lalu diseleksi. Hanya materi yang jelas, tidak buram, dan menampilkan kegiatan secara utuh yang dipakai, sedangkan foto yang serupa dipilih salah satunya saja. Video kegiatan yang sudah tersimpan di YouTube tetap dipertahankan dalam bentuk tautan di aktivitas sanggar agar dokumentasi yang tersedia bagi pengunjung yang ingin melihat pentas dari siswa sanggar dari tahun ke tahun.

7) Testimoni Orang Tua

Pengumpulan testimoni dimulai dengan mewawancarai salah satu orang tua siswa Sanggar Ponokawan, pada tanggal 4 September 2026 di tempat Latihan pedalangan Sanggar Ponokawan. Wawancara berfokus pada pengalaman beliau selama anaknya belajar di sanggar, seperti perkembangan anak dan alasan memilih Sanggar Ponokawan. Cerita beliau kemudian dicatat sebagai testimoni.



Gambar 4. 45 Wawancara dengan Orang Tua

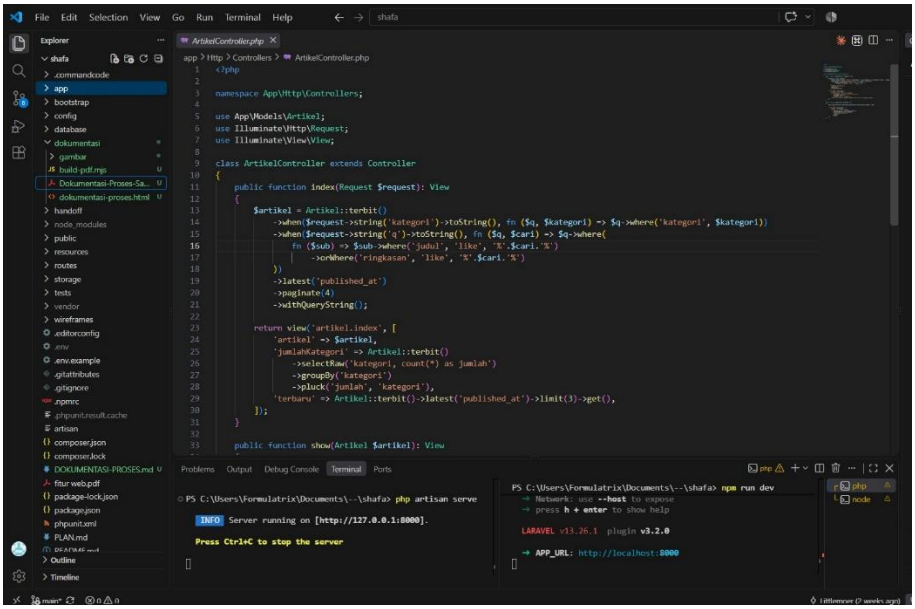
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Agar testimoni tidak hanya berasal dari satu orang tua, pengumpulan dilanjutkan dengan meminta bantuan Kardi yang sudah mengenal para orang tua siswa. Atas permintaan tersebut, beliau menghubungi orang tua lainnya untuk menanyakan kesediaan mereka memberikan testimoni melalui WhatsApp. Setelah seluruh testimoni terkumpul, isinya disunting seperlunya

dari sisi ejaan, lalu hasil suntingan dikonfirmasi kembali kepada masing-masing orang tua.

4.7 Implementasi Tahap *Assembly*

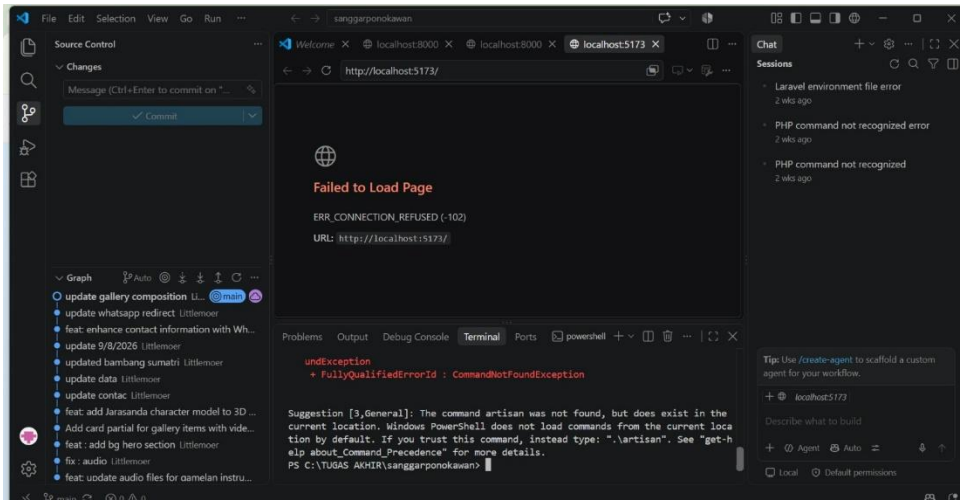
Pada tahap *assembly*, rancangan dari tahap desain dan bahan dari tahap pengumpulan bahan digabungkan menjadi *website* yang bisa dibuka dan dipakai. Sebelum di hosting, agar bisa dibuka dan diedit, *website* dibuka melalui lokal komputer dengan bantuan Laragon, dan Visual Studio Code.



Gambar 4. 46 Pembuatan Awal Sistem *Website*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Website dibangun sedikit demi sedikit, dan setiap bagian yang sudah jadi langsung dicek. Jika ada yang kurang sesuai, bagian tersebut segera diperbaiki tanpa menunggu seluruh *website* selesai. Jika terdapat *error,* hal tersebut diselesaikan sebelum membuat fitur selanjutnya, seperti pada gambar 4.47.



Gambar 4. 47 Contoh *Error* pada Sistem *Website*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

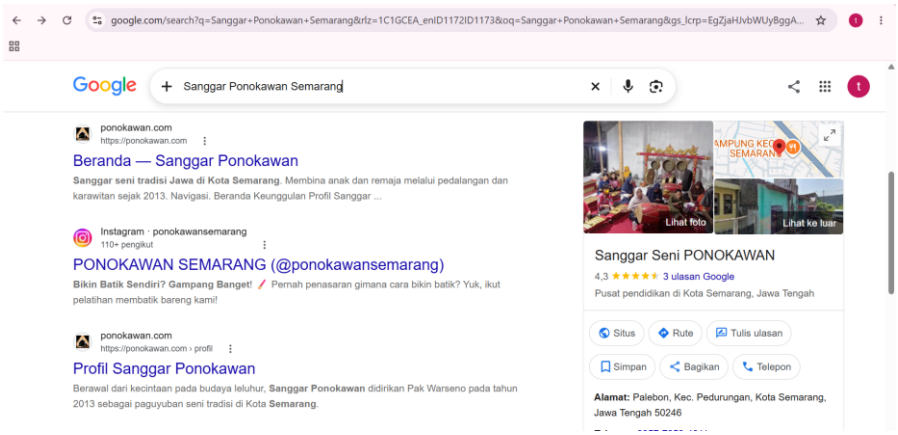
Pengerjaan dimulai dari menyiapkan dasar *website* di komputer, meliputi tempat menyimpan data artikel, prestasi, testimoni, jadwal, dan pendaftaran. Informasi yang jarang berubah, seperti nomor WhatsApp, alamat, dan akun media sosial sanggar, disimpan di satu tempat saja.

Setelah itu, model 3D dan rekaman suara diintegrasikan ke dalam laman Tentang Wayang, Tentang Gamelan, serta bagian awal Beranda. Tahap selanjutnya adalah pengembangan laman pengelola pada ponokawan.com/admin yang memungkinkan pengurus melakukan pembaruan konten *website* secara mandiri.

Setelah semua laman berfungsi, tampilan seluruh laman disamakan, mulai dari warna, huruf, hingga bentuk tombol. Pada tahap ini hanya tampilan yang disesuaikan, sedangkan isi dan susunan laman tidak berubah.

4.8 Implementasi Tahap *Testing*

Pada tahap *testing*, *website* di uji untuk memastikan semua laman dan fitur berjalan dengan baik. Pengecekan dilakukan dengan membuka *website* seperti pengunjung biasa, melalui Google, baik pada komputer maupun ponsel, karena sebagian besar orang tua diperkirakan mengaksesnya lewat ponsel.



Gambar 4. 48 Pengecekan *Website* Sanggar

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pengecekan pertama dilakukan di komputer. Seluruh laman dibuka satu per satu untuk memastikan tampilannya rapi, tulisan terbaca jelas, dan gambar muncul dengan benar.



Gambar 4. 49 Pengecekan *Website* Sanggar pada Komputer

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pengecekan kedua dilakukan di ponsel. Hasilnya, tampilan *website* menyesuaikan ukuran layar ponsel, menu tetap mudah dibuka, dan tulisan tetap mudah dibaca.



Gambar 4. 50 Pengecekan *Website* pada Ponsel

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain tampilan, beberapa fitur juga dicoba, yaitu model 3D yang dapat diputar dan diperbesar, tombol suara gamelan yang dapat diputar, dan formulir pendaftaran yang dapat diisi serta mengirim data ke pengurus. Hasilnya, seluruh fitur berjalan sesuai yang diharapkan.



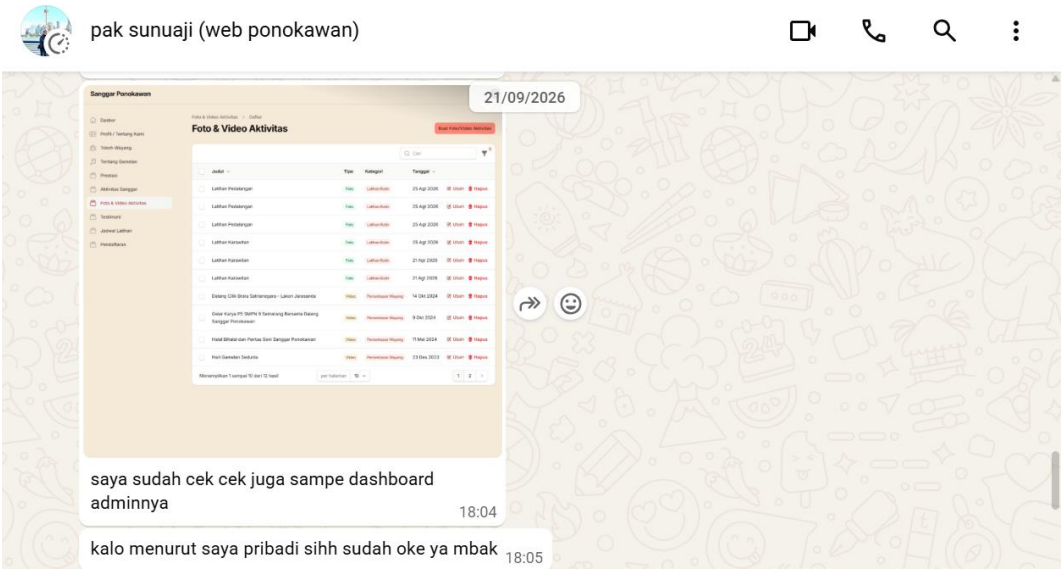
Gambar 4. 51 Pengecekan 3D Model

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah *website* dapat berjalan dengan baik, langkah selanjutnya adalah menyerahkannya kepada sanggar. *Website* diunggah ke layanan hosting Hostinger dan dapat dibuka pada tanggal 21 September 2026 melalui alamat ponokawan.com.

4.9 Implementasi Tahap *Distribution*

Tahap *distribution* karya diawali dengan penyampaian rencana evaluasi kepada pihak sanggar untuk memperoleh persetujuan sebelum mencapai tahap publikasi. Pihak sanggar mengecek setiap fitur yang telah dibuat, mulai dari profil, keunggulan, tentang wayang dan gamelan hingga jadwal latihan dan formulir pendaftaran. Sanggar mengecek apakah konten yang disajikan tersebut benar-benar relevan bagi Sanggar Ponokawan di masa yang akan datang. Persetujuan dilakukan oleh Sunuaji selaku pihak kepercayaan Kardi sekaligus sekretaris Sanggar Ponokawan, dan telah diketahui oleh Warseno selaku pemilik Sanggar Ponokawan. Hasil evaluasi terlihat di gambar berikut:



Gambar 4. 52 Persetujuan dari Pihak Sanggar

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan gambar 4.52 pihak Sanggar Ponokawan telah mengevaluasi hingga *dashboard backend* dan menyetujui *website* untuk dipublikasi, maka dari itu *website* terpublikasi sejak 21 September 2026 dengan domain ponokawan.com. Setelah bisa diakses secara publik, *website* diserahkan kepada Kardi selaku pengurus Sanggar Ponokawan pada tanggal 23 September 2026. Penyerahan meliputi *website* dan panduan pengelolaan sehingga sanggar dapat memperbarui isi *website* secara mandiri tanpa bergantung pada penulis.



Gambar 4. 53 Penyerahan *Website* dan Panduan kepada Pengurus

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

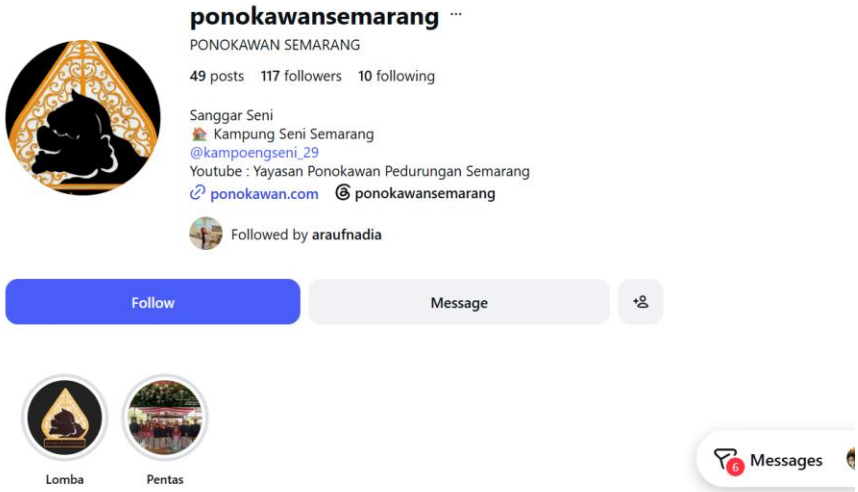
Setelah akun diserahkan, pengurus diberi arahan cara menggunakan laman pengelola. Penulis menunjukkan langkah-langkah yang paling sering dipakai, yaitu menambah artikel kegiatan, menambah prestasi, mengunggah foto dan video kegiatan, mengubah jadwal latihan, menyetujui testimoni sebelum tayang, dan melihat data pendaftar. Selain itu, ditunjukkan juga cara mengelola data tokoh wayang dan instrumen gamelan.



Gambar 4. 54 Pemberian Arahan kepada Pengurus

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah *website* diserahkan, tautan *website* pada *bio* Instagram Sanggar Ponokawan diperbarui oleh pengurus sehingga mengarah ke *website* baru yang dikelola mandiri oleh sanggar, menggantikan tautan lama yang tidak dapat diakses. *Bio* akun tetap mencantumkan Kampung Seni sebagai lokasi sanggar, tetapi informasi sanggar kini bersumber dari *website* milik sanggar sendiri dan tidak lagi bergantung pada *website* yayasan. Langkah ini mengarahkan audiens dari media sosial yang sudah ada menuju *website* sebagai rujukan informasi resmi, seperti pada gambar 4.55.



Gambar 4. 55 Tautan *website* di Instagram Sanggar

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diakses pada 13 Oktober 2026 pukul 22:21)

4.10 Evaluasi Karya

Setelah terpublikasi, evaluasi karya dilakukan dengan mengetahui apakah *website* mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu kejelasan informasi dan keterlibatan pada fitur 3D, peningkatan *Brand Awareness* orang tua, serta kesesuaian dan kemudahan pengelolaan menurut mitra. Pengukuran dilakukan dengan metode paparan langsung pada tanggal 23 sampai 30 September 2026, setelah *website* dapat diakses publik. Responden adalah 30 orang tua yang sebelumnya mengisi Survei pra-proyek. Mereka diberi tautan *website*, membukanya sendiri melalui ponsel, lalu mengisi kuesioner pasca-projek dengan pertanyaan utama yang sama agar hasil sebelum dan sesudah dapat dibandingkan. Kuesioner pasca-projek juga memuat sepuluh soal tes pengetahuan tentang Sanggar Ponokawan. Pengukuran dilakukan segera setelah paparan sebagai evaluasi awal pascapeluncuran. Dengan demikian, hasil evaluasi ini menggambarkan pengetahuan responden yang terpapar *website*.

Indikator keberhasilan dan target minimal ditetapkan sebelum pengukuran dilakukan. Pada indikator pertama, yaitu kejelasan informasi dan keterlibatan pada fitur 3D, metrik yang diukur adalah terpenuhinya kebutuhan informasi dan halaman Tentang Wayang serta Tentang Gamelan sebagai halaman yang paling lama dibuka. Pada indikator kedua, yaitu peningkatan *Brand Awareness* orang tua, metrik yang diukur adalah peningkatan pengetahuan dan pengenalan nama sanggar dari daftar. Untuk kedua indikator dari sisi orang tua tersebut, target ditetapkan lebih dari 50% responden, yaitu minimal 16 dari 30 responden, agar hasil menunjukkan bahwa mayoritas responden terpengaruh oleh paparan website. Pada metrik terpenuhinya kebutuhan informasi, responden yang dihitung adalah yang menjawab “sangat cukup”. Pada indikator ketiga, yaitu kesesuaian dan kemudahan pengelolaan menurut mitra, metrik yang diukur adalah kesesuaian konten, kemudahan pengelolaan, dan manfaat bagi sanggar, dengan target skor minimal 4 dari skala 5 pada setiap aspek.

1) Kejelasan Informasi dan Keterlibatan pada Fitur 3D

Indikator pertama mengukur apakah *website* menyampaikan informasi dengan jelas dan fitur 3D menarik perhatian orang tua. Metrik pertama adalah kebutuhan informasi terpenuhi. Pada Survei pra-proyek, 29 dari 30 responden membutuhkan informasi materi pembelajaran, jenis wayang, jenis gamelan, dan lakon, 25 responden membutuhkan alur pendaftaran, 14 jadwal latihan rutin, 10 rincian biaya, dan 9 syarat pendaftaran. Kelima jenis informasi tersebut dinilai kembali pada Survei pasca-proyek.

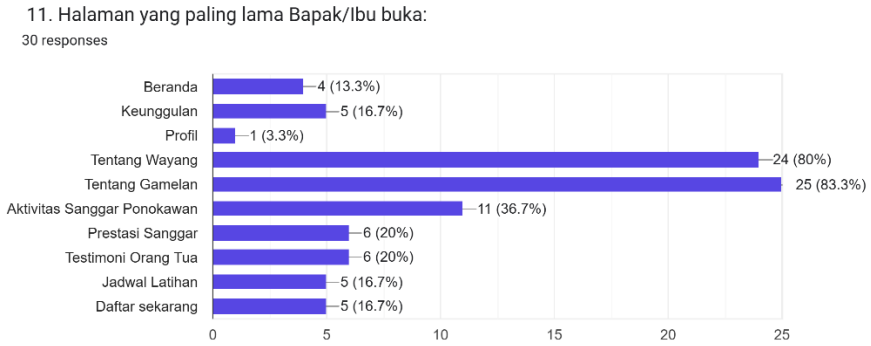


Gambar 4. 56 Hasil Survei Pasca Projek Kejelasan Informasi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4.56 menunjukkan bahwa sebagian besar responden menilai informasi pada website sudah sangat cukup. Sebanyak 26 dari 30 responden (86,7%) menilai demikian untuk materi pembelajaran dan alur pendaftaran, 25 responden (83,3%) untuk jadwal latihan dan rincian biaya, serta 23 responden (76,7%) untuk syarat pendaftaran. Jika digabung dengan jawaban "cukup, tapi masih perlu tanya-tanya sedikit", informasi dinilai memadai oleh 30 responden (100%) untuk materi pembelajaran, 29 responden (96,7%) untuk alur pendaftaran, jadwal latihan, dan rincian biaya, serta 28 responden (93,3%) untuk syarat pendaftaran. Seluruh jenis informasi melampaui target minimal 16 dari 30 responden. Pada pertanyaan terbuka mengenai informasi yang kurang, 28 responden menyatakan tidak ada atau sudah cukup, sedangkan dua responden memberi masukan berupa gambar yang kurang jelas dan jumlah artikel yang masih sedikit.

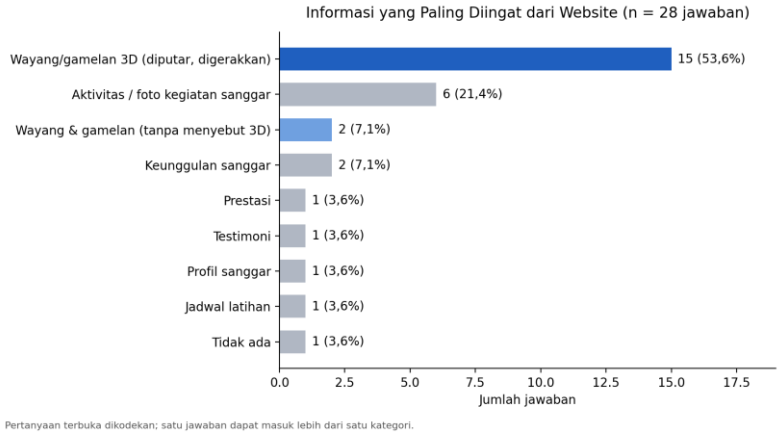
Selain informasi tertulis, orang tua juga membutuhkan cara untuk mengenalkan kesenian tradisional sebelum mendaftarkan anak. Pada Survei pra-proyek, 29 dari 30 responden (96,7%) memilih tampilan visual wayang dan gamelan yang dapat diputar dan dijelajahi sendiri. Karena itu, metrik kedua pada indikator ini mengukur keterlibatan responden pada fitur visualisasi 3D di halaman Tentang Wayang dan Tentang Gamelan.



Gambar 4. 57 Hasil Survei Halaman yang Paling Lama Dibuka

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4.57 menunjukkan bahwa Tentang Gamelan menjadi halaman yang paling lama dibuka oleh 25 responden (83,3%) dan Tentang Wayang oleh 24 responden (80%), keduanya melampaui target minimal 16 dari 30 responden dan jauh di atas halaman lain. Artinya, fitur 3D yang diminta orang tua sebelum *website* dibuat memang menjadi bagian yang paling lama mereka jelajahi.



Gambar 4. 58 Hasil Survei Informasi yang Paling Diingat

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Keterlibatan tersebut berdampak pada ingatan responden. Pada pertanyaan terbuka, gambar 4.58 mengenai informasi yang paling diingat, 15 dari 28 responden menyebut secara eksplisit tampilan 3D atau wayang dan gamelan yang dapat diputar dan digerakkan, dan 17 jawaban mengacu pada konten halaman Tentang Wayang dan Tentang Gamelan.

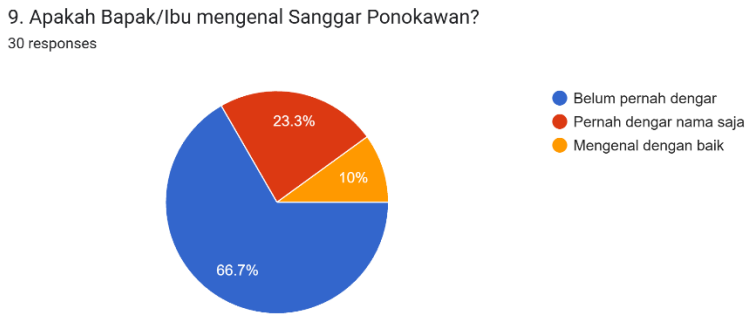
Temuan ini sejalan dengan Ahtik dkk. (2025) bahwa visualisasi 3D pada *website* membantu pengguna mengenali konten yang ditampilkan dibandingkan penyajian berbasis teks. Dengan demikian, fitur 3D sesuai dengan kebutuhan orang tua, menjadi halaman yang paling lama dijelajahi, dan menjadi informasi yang paling banyak diingat setelah *website* digunakan.

2) Peningkatan *Brand Awareness*

Terpaan media secara langsung (*direct media exposure*) efektif memicu proses kognitif audiens pada tahap awal pembentukan *Brand Awareness* (Kotler & Keller, 2021). *Brand Awareness* orang tua terhadap Sanggar Ponokawan pada tingkat pengetahuan diukur melalui dua metrik, yaitu peningkatan pengetahuan dan pengenalan nama sanggar dari daftar, serta didukung tes pengetahuan tentang sanggar.

1. Peningkatan Pengetahuan

Pada gambar 4.59, Responden terlebih dahulu ditanya tingkat pengetahuan mereka terhadap Sanggar Ponokawan sebelum membuka *website*.

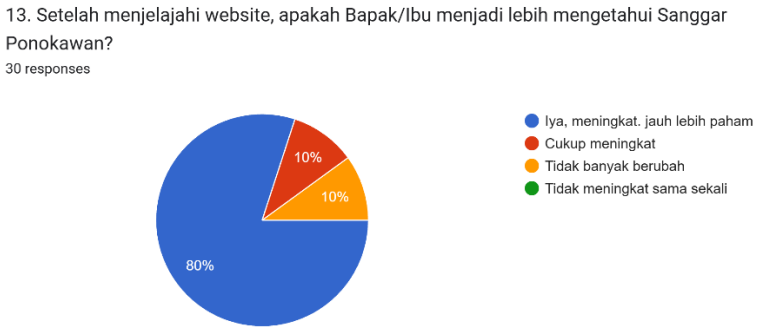


Gambar 4. 59 Hasil Survei Pengenalan Nama Sebelum Paparan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Hasilnya sama dengan Survei pra-proyek, yaitu 20 responden belum pernah mendengar Sanggar Ponokawan, 7 responden hanya pernah mendengar namanya, dan 3 responden mengenal dengan baik (Gambar 4.59). Kondisi awal ini menjadi pembanding bagi hasil setelah paparan.

Dari kondisi awal tersebut, pengukuran dilanjutkan dengan menanyakan apakah responden menjadi lebih mengetahui Sanggar Ponokawan setelah menjelajahi *website,* hal ini terlihat pada gambar 4.60.



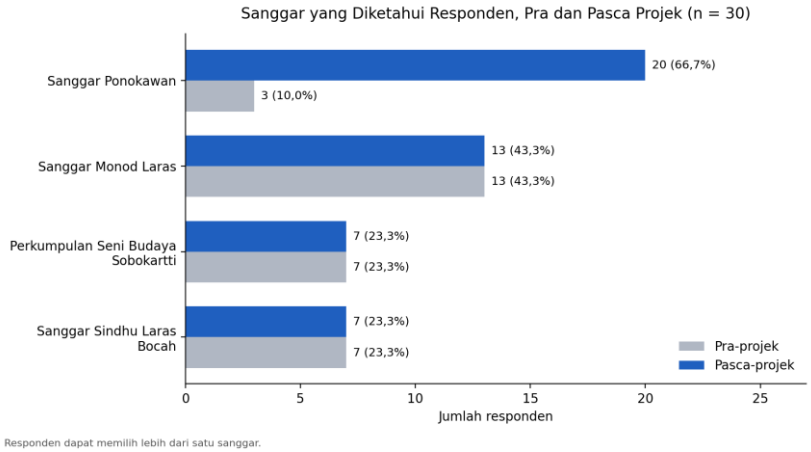
Gambar 4. 60 Hasil Survei Pengenalan Nama Setelah Paparan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4.60 menunjukkan Sebanyak 24 dari 30 responden (80%) menyatakan pengetahuan mereka meningkat dan jauh lebih paham, dan 3 responden (10%) menyatakan cukup meningkat (Gambar 4.60). Dengan demikian, 27 dari 30 responden (90%) menyatakan pengetahuannya meningkat, melampaui target minimal 16 dari 30 responden. Hasil ini sejalan dengan Kotler dan Keller (2021) bahwa terpaan media langsung dapat memicu pengetahuan pada tahap awal.

2. Pengenalan Nama Sanggar di antara Kompetitor

Pada pertanyaan daftar sanggar, responden diberi daftar nama sanggar lalu diminta memilih sanggar yang mereka ketahui, sehingga pertanyaan ini mengukur pengetahuan responden terhadap keberadaan Sanggar Ponokawan, gambaran tersebut terlihat pada gambar 4.61.



Gambar 4. 61Hasil Survei Pra dan Pasca Projek Daftar Nama Sanggar

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4.61 menunjukkan bahwa Sanggar Ponokawan dikenali oleh 20 dari 30 responden (66,7%), dibandingkan 3 responden pada pra-projek. Jumlah responden yang mengenal kompetitor tidak berubah, yaitu Monod Laras 13 responden, Sobokartti 7 responden, dan Sindhu Laras Bocah 7 responden. Peningkatan hanya terjadi pada Sanggar Ponokawan, yang semula paling sedikit dikenal menjadi paling banyak dikenal, dan capaian ini memenuhi target minimal 16 dari 30 responden.

3. Tes Pengetahuan tentang Sanggar (Data Pendukung)

Untuk melihat pengetahuan yang benar-benar terbentuk, responden mengerjakan sepuluh soal tentang Sanggar Ponokawan. Sebanyak 29 responden menyatakan tidak membuka *website* atau mencari jawaban di internet saat mengerjakan tes (satu responden tidak menjawab pertanyaan ini). Hasilnya ditunjukkan pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Hasil Tes Pengetahuan tentang Sanggar Ponokawan

No	Materi Soal	Jawaban Benar	Persentase
1	Nama pendiri sanggar	23	76,7%
2	Tahun berdiri	23	76,7%
3	Arti nama Ponokawan	25	83,3%
4	Bidang seni yang dipelajari	25	83,3%
5	Biaya belajar	22	73,3%
6	Lakon yang dipelajari	25	83,3%
7	Gamelan di beranda website	24	80,0%
8	Jadwal latihan rutin	25	83,3%
9	Dalang binaan juara festival	23	76,7%
10	Instrumen pengiring latihan pedalangan	23	76,7%
	Total	**238 dari 300**	**79,3%**

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kesepuluh soal disusun mengacu pada definisi *Brand Awareness* dalam karya ini, yaitu pengetahuan mengenai keberadaan sanggar (soal 1 sampai 3), program sanggar (soal 4, 6, 7, 8, dan 10), dan keunggulan sanggar (soal 5 dan 9). Secara keseluruhan terdapat 238 jawaban benar dari 300 jawaban (79,3%), dengan persentase benar per soal berkisar antara 73,3% sampai 83,3%. Pengetahuan tersebut dapat dikaitkan dengan paparan website karena 20 dari 30 responden sebelumnya belum pernah mendengar Sanggar Ponokawan, 29 responden baru pertama kali membuka website, dan 29 responden menyatakan tidak membuka website atau mencari jawaban di internet saat mengerjakan tes. Hasil ini menjadi data pendukung yang menguatkan dua metrik utama, yaitu peningkatan pengetahuan yang dinyatakan oleh 27 dari 30 responden (90%) dan pengenalan nama sanggar oleh 20 dari 30 responden (66,7%), yang keduanya melampaui target minimal 16 dari 30 responden. Keselarasan ketiga temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan tidak hanya dirasakan responden, tetapi juga tercermin dari kemampuan mereka menjawab pertanyaan tentang sanggar dengan benar. Dengan demikian, indikator peningkatan *Brand Awareness* orang tua pada tingkat pengetahuan (*knowledge*) tercapai.

3) Kesesuaian dan Kemudahan Pengelolaan Menurut Mitra

Dua indikator sebelumnya mengukur keberhasilan *website* dari sisi orang tua sebagai publik sasaran. Namun, keberhasilan *website* sebagai media *Public Relations* juga ditentukan oleh pihak yang menggunakan dan mengelolanya, karena *website* yang informatif bagi orang tua tetap tidak akan bertahan apabila isinya tidak sesuai dengan kondisi sanggar atau sulit diperbarui oleh pengurus. *Review* dilakukan oleh Kardi selaku pengurus Sanggar Ponokawan yang menerima serah terima *website* pada 23 September 2026 dan mengelola *dashboard backend* setelahnya. Penilaian menggunakan skala Likert 1 sampai 5 yang dipakai untuk mengukur penerimaan pengguna terhadap *website*, termasuk aspek kemudahan penggunaan sistem (Setyawan & Atapukan, 2018). Dalam rujukan tersebut, skor 4 dikategorikan sebagai setuju atau dapat diterima pengguna, sehingga skor 4 ditetapkan sebagai batas minimal keberhasilan pada karya ini.

Penilaian mencakup tiga aspek, yaitu kesesuaian konten dengan kondisi sanggar, kemudahan pengelolaan melalui *dashboard* admin, dan manfaat *website* bagi sanggar. Review menggunakan skala 1 sampai 5, dengan keterangan 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). Target minimal yang ditetapkan adalah skor 4 pada setiap aspek, sehingga *website* dinilai berhasil apabila ketiga aspek berada pada kategori baik atau sangat baik. Hasil penilaian ditunjukkan pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Indikator Penilaian oleh Mitra

Indikator	Metrik	Cara Pengukuran	Jumlah Penilaian	Keterangan
Kesesuaian dan kemudahan pengelolaan menurut mitra	Kesesuaian konten	Review pengurus sanggar, skala 1-5	4	Baik
	Kemudahan pengelolaan	Review pengurus sanggar, skala 1-5	5	Sangat Baik
	Manfaat bagi sanggar	Review pengurus sanggar, skala 1-5	4	Baik
	Rata-Rata		4,33	Target tercapai

(Sumber: Data primer, skala penilaian diadaptasi dari Setyawan & Atapukan, 2018)

Berdasarkan Tabel 4.2, Kardi memberikan skor 4 pada aspek kesesuaian konten, 5 pada aspek kemudahan pengelolaan, dan 4 pada aspek manfaat bagi sanggar, dengan rata-rata 4,33 dari skala 5. Seluruh aspek mencapai target minimal skor 4. Skor tertinggi pada aspek kemudahan pengelolaan menunjukkan bahwa *dashboard* admin dapat digunakan pengurus tanpa kemampuan pemrograman, sejalan dengan akar masalah pada subbab 4.2, yaitu ketiadaan kendali sanggar atas media digitalnya. Skor 4 pada aspek kesesuaian konten dan manfaat menunjukkan bahwa isi *website* telah mewakili kondisi sanggar dan membantu penyampaian informasi kepada orang tua. Hasil ini melengkapi evaluasi dari sisi orang tua dengan sudut pandang pengelola *website*.

4.11 Keberlanjutan Karya

Website Sanggar Ponokawan yang dikembangkan dalam tugas akhir ini dirancang agar dapat dikelola secara mandiri oleh pihak sanggar setelah masa produksi berakhir, sejalan dengan akar masalah yang diidentifikasi pada tahap awal, yaitu ketiadaan akses pengelolaan konten pada media digital yang pernah dimiliki sanggar sebelumnya. Setelah tahap publikasi selesai, penulis menyerahkan *website* beserta akses *dashboard* admin melalui tautan ponokawan.com/admin kepada Kardi selaku pengurus sanggar, pada 23 September 2026. Serah terima ini disertai dengan modul panduan tertulis serta sesi pelatihan langsung (*hands-on training*), di mana Kardi mempraktikkan secara langsung proses login ke *dashboard*, pembaruan konten teks dan gambar, penambahan jadwal latihan dan data gamelan, hingga proses perpanjangan domain.

Modul panduan yang diserahkan memuat petunjuk teknis mengenai pembaruan informasi profil dan prestasi sanggar, pengelolaan konten pada laman Tentang Wayang dan Tentang Gamelan, pembaruan aktivitas sanggar dan testimoni, serta tata cara memperbarui jadwal latihan melalui antarmuka *dashboard* yang telah

disederhanakan agar dapat dioperasikan tanpa kemampuan pemrograman. Hasil dari panduan pengelolaan terlihat pada gambar 4.62 sebagai berikut:



Gambar 4. 62 Panduan Pengelolaan *Website*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain aspek teknis pengelolaan, keberlanjutan operasional *website* turut didukung melalui kesepakatan Kardi untuk mengalokasikan biaya perpanjangan domain dan hosting tahunan ke dalam pos anggaran rutin Sanggar Ponokawan.

Selain akses pengelolaan konten dan modul, keberlanjutan juga ditentukan oleh kepemilikan infrastruktur. Akun hosting dan domain ponokawan.com didaftarkan atas nama sanggar, sehingga kendali atas *website* sepenuhnya berada pada pihak sanggar. Kode sumber, berkas model 3D (.glb), dan audio diserahkan dalam bentuk zip.

Melalui penyerahan akses, modul panduan, dan pelatihan tersebut, *website* Sanggar Ponokawan diharapkan dapat terus diperbarui secara mandiri oleh pengurus sanggar, sehingga tetap berfungsi sebagai media *Public Relations* yang relevan dalam mendukung *Brand Awareness* orang tua terhadap Sanggar Ponokawan pada masa mendatang.

4.12 Hambatan dan Solusi

Dalam proses produksi *website* sebagai media *Public Relations* Sanggar Ponokawan, terdapat beberapa hambatan yang dihadapi penulis, terutama berkaitan dengan pengelolaan media digital, penyesuaian rancangan, serta penyempurnaan aspek teknis dan visual *website*.

A. Keterbatasan akses dan pengelolaan media digital

   Pada tahap awal produksi, media digital Sanggar Ponokawan masih terhubung dengan Yayasan Kampung Seni 29 sehingga pengurus sanggar tidak memiliki akses *backend* maupun arsip tampilan website sebelumnya. Oleh karena itu, penulis perlu berkomunikasi dengan dua pihak, yaitu yayasan dan sanggar, untuk mendapatkan informasi yang kredibel. Kondisi tersebut juga menjadi salah satu pertimbangan dalam produksi *website* baru yang dapat dikelola oleh pihak sanggar. Sebagai solusi, penulis menyediakan *dashboard* admin yang dapat digunakan untuk mengelola konten *website* serta memberikan modul panduan pelatihan kepada pengurus setelah *website* dipublikasikan.

B. Penyempurnaan aspek visual dan teknis *website*

   Pengembangan visualisasi 3D sebagai salah satu elemen pembeda *website* juga memerlukan beberapa penyesuaian agar objek yang ditampilkan sesuai dengan kondisi asli milik Sanggar Ponokawan. Salah satunya terdapat pada model gong yang pada versi awal memiliki tiang terlalu tipis, sambungan yang kurang menyatu, dan tekstur yang belum sesuai. Penulis kemudian membutuhkan waktu untuk melakukan penyempurnaan dengan menggunakan dokumentasi asli koleksi gamelan sebagai referensi.

4.13 *Timeline* Pelaksanaan

Pelaksanaan karya disusun ke dalam kerangka waktu sejak bulan Mei hingga bulan Oktober, mulai dari penyusunan konten pada tahap praproduksi, pengembangan *website* pada tahap produksi, hingga pengujian, publikasi, dan masa evaluasi pada tahap pascaproduksi.

Tabel 4. 3 Timeline Akhir Pelaksanaan

Nama Kegiatan	**Bulan**																							
	Mei				**Juni**				**Juli**				**Agustus**				**September**				**Oktober**			
	1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
Observasi klien																								
Pengerjaan proposal																								
Seminar Proposal																								
Pembuatan Output Projek Tugas Akhir																								
Penyusunan Laporan Tugas Akhir																								
Sidang Laporan Tugas Akhir																								

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.14 Realisasi Anggaran Biaya

Realisasi anggaran biaya mengalami perubahan pada harga domain dan hosting, sedangkan Spline dan snack acara peluncuran tidak digunakan. Rencana anggaran mengacu pada rancangan biaya yang disusun pada proposal tugas akhir.

Tabel 4. 4 Hasil Biaya Akhir

No	Kebutuhan	Rencana	Aktual	Keterangan
1	Domain tahunan (.com)	Rp180.000	Rp187.000	Harga domain berubah
2	Hosting tahunan	Rp250.000	Rp500.000	Per satu tahun
3	Spline (Starter Plan)	Rp190.000	–	Tidak digunakan; model 3D dibuat dengan Blender dan model-viewer
4	Modul fisik (2)	Rp100.000	Rp100.000	Sesuai rencana
5	Snack acara peluncuran	Rp500.000	–	Tidak menggunakan snack
Total	Rp1.220.000	Rp787.000		

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)