

## PERANCANGAN WEBSITE KAMPANYE KELAS INSPIRASI BANGKALAN

**Catur Agung Pribadi**

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
caturagungpribadi@gmail.com

**Hendro Aryanto**

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
hdraw\_realism@yahoo.com

### ABSTRAK

Mengajak relawan bukanlah hal mudah. Kelas Inspirasi merupakan gerakan yang bertujuan untuk menginspirasi murid SD dengan cara mengundang profesional untuk berbagi cerita tentang profesi agar mereka termotivasi terus bersekolah untuk meraih cita-citanya. Untuk mempermudah merekrut relawan gerakan ini diperlukan media kampanye. *Website* adalah media yang tepat untuk memberikan informasi kepada calon relawan dan masyarakat. Sehingga rumusan masalah diantaranya 1) Bagaimana konsep *website* Kelas Inspirasi Bangkalan? 2) Bagaimana proses *website* Kelas Inspirasi Bangkalan? 3) Bagaimana wujud *website* Kelas Inspirasi Bangkalan? 4) Bagaimana media pendukung *website* Kelas Inspirasi Bangkalan? Metode analisis yang digunakan adalah 5W+1H (*what, who, where, when, why dan how*) sehingga mendapatkan data yang sesuai dengan permasalahan. Sumber data yang digunakan berupa kata-kata dan tindakan, data tertulis dan foto. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Kelas Inspirasi Bangkalan gerakan yang mengkampanye ide untuk ikut turun tangan terhadap pendidikan Indonesia khususnya Bangkalan. diperlukan *website* dengan konsep yang sederhana dan informatif sehingga membantu masyarakat untuk memahami ide kampanye yang disampaikan dengan jangkauan yang luas

**Kata kunci:** *Website*, Kelas Inspirasi, Bangkalan

### ABSTRACT

Invites volunteers is not easy. *Kelas Inspirasi Bangkalan* is a movement that aims to inspire elementary school students by inviting professionals to share stories about the profession so that they are motivated to stay in school to achieve his goals. To facilitate this movement is recruiting volunteers needed media campaigns. The website is an excellent media for providing information to prospective volunteers and the public. The solving problem is 1) how the concept of *Kelas Inspirasi Bangkalan* website? 2) How does *Kelas Inspirasi Bangkalan* website? 3) What form *Kelas Inspirasi Bangkalan* website? 4) How to support media *Kelas Inspirasi Bangkalan* website? 5W+1H (*what, who, where, when, why dan how*) is Analysis Method writer use to get correct data for the problem. Words and action, written and picture and photo that sources data. Collective method there observation and documentation. Conclusion research is *Kelas Inspirasi Bangkalan* is movement campaign to get action for education Indonesia especially Bangkalan. There need website to campaign with design simple and informate, that help people to get idea movement for wide.

**Keywords:** Website, Kelas Inspirasi, Bangkalan

### PENDAHULUAN

Kelas Inspirasi merupakan gerakan yang bertujuan untuk menginspirasi murid SD pelosok dengan cara mengundang profesional untuk berbagi cerita tentang profesi. Dengan kehadiran para profesional mengajar di SD membuat anak-anak termotivasi untuk bercita-cita lebih tinggi dan memberikan mereka satu alasan lagi untuk tetap bersekolah.

Pada hari pelaksanaan, para relawan akan diterjunkan secara berkelompok untuk mengajar di SD yang telah ditentukan. Para relawan nantinya bertugas untuk memotivasi siswa dengan cara berbagi cerita mengenai profesi masing-masing di depan kelas.

Dengan menginspirasi anak SD pelosok untuk terus bersekolah Kelas Inspirasi merupakan gerakan yang dapat menyematkan generasi bangsa. Karena gerakan ini bertujuan menjadi wahana bagi sekolah dan siswa untuk belajar dari para profesional, serta agar para profesional, khususnya kelas menengah secara lebih luas, dapat belajar mengenai kenyataan dan fakta mengenai kondisi pendidikan kita.

Gerakan Kelas Inspirasi tersebar hamper di seluruh Indonesia. Mulai Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya, Bangkalan, Balikpapan, hingga Makassar. Kelas Inspirasi Bangkalan baru ada satu tahun yang lalu sekitar bulan Juni 2014. Dibulan tersebut mulai dipersiapkan kegiatannya menginspirasi siswa di desa

Binoh, Kecamatan Burneh pada tanggal 8 September serentak seluruh Jawa Timur sekaligus pertama kali di Bangkalan.

Kelas Inspirasi memerlukan media kampanye, berupa media cetak maupun media elektronik. Media cetak bisa berupa iklan Koran, iklan majalah, brosur, katalog, baliho, buku, dll. Publikasi media elektronik bisa berupa *website*, *desktop publishing*, *E-magazine*, Video, dll.

*Website* merupakan media yang tepat untuk promosi karena *website* bisa memuat berbagai konten yang ingin diinformasikan kepada target pengunjung, berupa informasi terkini, tentang Kelas Inspirasi, galeri foto, video dan sebagainya

Menurut Alexander Dawson (2009: 19) *Website* adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman dengan halaman *web* yang lainnya disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut dengan *hypertext*.

*Website* saat ini populer sekali, karena *website* tidak lagi bisa dilihat di komputer dan di laptop. *Website* hari ini bisa dilihat di berbagai media digital. *Website* bisa dilihat di *gadget*. *Gadget* yang sering ditemui disekitar adalah *tablet*, *smartphone* dan laptop. Selain media yang bisa diakses dimana saja. *Website* bisa menampilkan sesuatu yang dinamis, seperti animasi, video, *audio*, bahkan *website* yang di buat oleh profesional mampu menerima telpon, chat, dan berbagai media interaksi lainnya.

Dikutip dari (<http://www.droidlime.com>), asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* Indonesia (APJII) bekerjasama dengan PusKaKom UI merilis data statistik tentang pengguna *internet* di Indonesia untuk tahun 2014 pada Kamis (26/03). Yang sebelumnya tahun 2013 sejumlah 65,1 Juta pada tahun 2014, pengguna *internet* naik menjadi 88,1 juta atau dengan kata lain penetrasi *internet* mencapai 34,9%.

Dari data statistik tersebut dapat disimpulkan pengguna *internet* banyak di Indonesia, sehingga media publikasi berupa *website* untuk Kelas Inspirasi akan menjadi media publikasi yang efektif untuk pengenalan Kelas Inspirasi

Untuk menghasilkan *website* yang efektif dalam publikasi diperlukan desain yang baik. Desain yang baik itu meliputi tampilan bagus, memiliki *User Interface* yang mudah dipahami dan respon kode yang tepat. Tugas untuk desainer untuk memenuhi *website* yang baik merancang *website* yang bagus tampilannya, ergonomis, memungkinkan di *coding* oleh *programmer*.

Selain *website* dibutuhkan media pendukung agar keberadaan *website* diketahui oleh sasaran pengunjung. Media pendukung bisa berupa media cetak atau media elektronik yang mengkomunikasikan ide dari gerakan tersebut dan mengarahkan sasaran pengunjung ke *website*.

Penulis akan membuat beberapa bentuk media pendukung diantaranya poster, stiker, pin, infografis, kaos, kalender, videografis dan *sosial image*.

### Tujuan Penelitian

- 1) Mendeskripsikan konsep *website* Kelas Inspirasi Bangkalan?
- 2) Mendeskripsikan proses *website* Kelas Inspirasi Bangkalan?
- 3) Mendeskripsikan wujud *website* Kelas Inspirasi Bangkalan?
- 4) Mendeskripsikan media pendukung *website* Kelas Inspirasi Bangkalan?

### KAJIAN PUSTAKA

Indonesia Mengajar merupakan sebuah inisiatif gerakan di bidang pendidikan yang merekrut, melatih, dan mengirimkan lulusan terbaik untuk mengajar sekolah dasar di daerah pelosok Indonesia selama 1 tahun. Kontribusi GIM dalam pendidikan Indonesia dimulai dari tahun 2010. Salah satu misi utama dari gerakan ini adalah mengajak berbagai pihak, termasuk masyarakat umum, untuk turut terlibat aktif dalam usaha peningkatan kualitas pendidikan bangsa. Ajakan ini hadir dalam berbagai bentuk, salah satunya adalah Kelas Inspirasi.

Bermula dari teman-teman Indonesia Mengajar dan beberapa teman profesional yang ingin berkontribusi pada pendidikan Indonesia, lahirlah konsep Kelas Inspirasi. Kelas Inspirasi adalah kegiatan yang mewadahi profesional dari berbagai sektor untuk ikut serta berkontribusi pada misi perbaikan pendidikan di Indonesia. Melalui program ini, para profesional pengajar dari berbagai latar belakang diharuskan untuk cuti satu hari secara serentak untuk mengunjungi dan mengajar SD, yaitu pada Hari Inspirasi.

Selanjutnya para profesional ini disebut relawan pengajar. Relawan pengajar berinteraksi di sekolah untuk berbagi cerita dan pengalaman kerja dan memberi motivasi untuk meraih cita-cita bagi para siswa. Interaksi relawan pengajar dengan warga sekolah dilakukan untuk membuka ruang komunikasi dan kolaborasi antar keduanya melalui pengalaman mengunjungi, dan mengajar, dan berinteraksi selama hari inspirasi termasuk masa persiapannya.

Kegiatan Kelas Inspirasi yang pertama diadakan pada 25 April 2012 di 25 lokasi SD di Jakarta. Tujuan awal dari KI adalah menjadi gerbang keterlibatan para profesional dengan realita dunia pendidikan dasar di lingkungannya, serta Indonesia pada umumnya. Para profesional diajak untuk menceritakan mengenai profesinya. Harapannya, para siswa akan memiliki lebih banyak pilihan cita-cita serta menjadi lebih termotivasi untuk memiliki mimpi yang besar. Bagi para profesional pengajar, Kelas Inspirasi dapat memberi pengalaman mengajar di depan kelas sebagai bentuk kontribusi nyata dan aktif terhadap perbaikan masa depan bangsa. Interaksi antara para profesional dengan siswa dan guru SD diharapkan dapat berkembang nantinya menjadi lebih banyak gagasan dan kegiatan yang melibatkan kontribusi kaum profesional.

Kelas Inspirasi Bangkalan berawal dari panggilan hati melihat keprihatinan pendidikan di Bangkalan yang tidak merata sehingga banyak siswa-siswi sekolah dasar tidak memiliki kesempatan yang sama dengan siswa bangkalan kota dengan akses pendidikan yang mudah.

Berdasar dari itu Anita Maskurotin, S.Akun sebagai pemerakarsa Kelas Inspirasi Bangkalan memiliki inisiatif mengajak teman-temannya untuk ikut peduli pendidikan Bangkalan.

Kepanitiaan Kelas Inspirasi Bangkalan terbentuk Juni 2014. 9 September merupakan Hari Kelas Inspirasi Bangkalan yang pertama. SD Binoh 1 dan SD Binoh 2 menjadi tempat sasaran mereka untuk menginspirasi siswa di SD tersebut melihat posisi sekolah mereka pelosok dan pada umumnya siswa-siswi di SD tersebut putus sekolah sesudah dan sebelum lulus karena biaya dan sekolah jenjang selanjutnya jauh.

Dikutip dari ensiklopedia online Wikipedia.org ([https://id.wikipedia.org/wiki/Situs\\_web](https://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web)) “*Website* merupakan suatu halaman *web* yang saling berhubungan yang umumnya berada pada *web host* yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi.”

Menurut Alexander Dawson (2009: 19) “*A website is a collection of documents, images, and other digital media that have been written specially for the Web so that they are suitable for viewing within a browser*”.

Menurut Jannie Warner (7:2008) “*Website is an extension of your business and, in many cases a new product, service, or storefront that deserves the same level of planning as any other serious business venture*”

Secara umum *Website* adalah sebuah kumpulan dari data-data (berupa dokumen, gambar video, dll) yang ditampilkan dengan menggunakan *web browser*, terdiri dari *homepage* berada di posisi teratas, dengan halaman terkait dibawahnya yang disebut *child page*, yang berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam *web*, untuk media informasi, media pemasaran, media bersosialisasi.

Saat ini *website* tidak hanya bisa diakses di komputer *desktop*. Hari ini *website* bisa diakses diberbagai *device*. Laptop, *tablet*, ponsel dan *smartphone*. *Smartphone* merupakan *device* yang paling populer digunakan untuk mengakses internet.

Untuk dapat merancang *website* yang baik, berikut prinsip, elemen visual dan jenis halaman agar *website* berfungsi dengan baik secara teknis dan tampilan.

#### 1. Tema

Tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal, salah satunya dalam membuat suatu tulisan ataupun desain/ perancangan. Tema ditentukan berdasarkan solusi yang dibutuhkan.

#### 2. Grid

*Grid Sytem* merupakan perangkat untuk mempermudah penataan elemen visual dalam desain grafis. Selain itu untuk mempermudah sistematika dalam menjaga konsistensi pengulangan komposisi yang dibuat sebelumnya. *Grid sytem* bertujuan untuk membuat suatu kesatuan rancangan yang komunikatif dan efektif.

#### 3. Struktur Navigasi Website

Menurut Fauzi Fivi Syukriah dalam artikel online ([www.staffsite.gunadarma.ac.id/fivi\\_syukriah/](http://www.staffsite.gunadarma.ac.id/fivi_syukriah/)) Dalam menciptakan sebuah *website* yang harus dilakukan adalah menentukan struktur navigasi. Struktur Navigasi merupakan struktur atau alur dari suatu program yang merupakan rancangan hubungan

(rantai kerja) dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen pembuatan

#### 4. Elemen Visual

Berikut elemen visual dalam *website* yang dianjurkan ada, agar *website* berfungsi maksimal secara tampilan :

- 1) *Header*, merupakan bagian atas yang konsisten pada semua halaman. Biasaya terdiri dari logo, menu dan *search engine*. *Header* biasanya difungsikan menampilkan identitas dari *brand* atau organisasi.
- 2) Logo, Dengan adanya logo konsumen terbantu mengenali produk yang dicari. Setiap perusahaan/ organisasi memiliki logo dengan warna dan bentuk huruf khusus yang digunakan secara konsisten. (Supriyono. 2010:103)
- 3) Menu merupakan navigator untuk mengantarkan ke halaman tertentu sebuah *website*. Menu sebaiknya diletakkan di tempat yang mudah dijangkau oleh mata. Umumnya menu terletak pada bagian atas halaman.
- 4) Tipografi, Penggunaan tipografi yang benar bertujuan agar pesan tersampaikan dengan jelas dan menarik. Penggunaan tipografi yang benar membutuhkan pemahaman tentang potensi komunikasi visual, seperti huruf harus dipilih dengan pertimbangan nilai mudah baca. (Evans, 2006).
- 5) Warna, Elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca. Namun pemilihan warna harus hati-hati, spesifik, dapat mewujudkan kualitas dan menyatu dengan pengalaman audient terhadap citra yang akan diberikan. (Simmons, 2006). Apabila warna kurang tepat dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan dan bahkan menghilangkan gairah baca. (Supriyono, 2010:70). Di dalam *website* warna yang digunakan adalah warna *RGB* dengan format *Hexadesimal*. untuk menggunakan warna dalam *website* yang umumnya diletakkan pada data *HTML* dan *CSS*
- 6) Ilustrasi dimaksudkan untuk memperjelas informasi atau pesan dan sekaligus sebagai alat untuk menarik perhatian pembaca. Ilustrasi bisa berupa bentuk gambar maupun foto. (Supriyono, 2010:50).
- 7) Konten atau isi sebuah elemen visual berupa informasi dan artikel teks ataupun gambar yang biasanya terletak dibagian tengah. Bagian ini sebaiknya didesain se-legibity mungkin.
- 8) Tombol, suatu object ketika diklik akan mengantarkan ke halaman tertentu sesuai perintah yang terdapat di tombol. Tombol sebaiknya didesain selaras dengan tema sehingga tidak tampak menonjol mengalahkan elemen penting.
- 9) *Sidebar* adalah sebuah area pada bagian pinggir tengah berdampingan dengan konten biasaya berisikan *widget* pada halaman *blog post*.
- 10) *Widget*, Isian dari sidebar dan *footer*. *Widget* biasa berupa tombol atau *link* interaksi mengantarkan ke halaman lain, halaman sosial media, *flash* animasi, *counter* dan sebagainya.

- 11) *Footer* adalah ruang pada bagian bawah umumnya sesudah konten sifatnya konsisten pada setiap halaman berikan *widget*. *Widget* yang dipasang pada *footer* seperti, sosial media link, artikel terbaru dan *twit* terbaru.
- 12) *Slider* merupakan ilustrasi interaktif, bergerak menggunakan perintah kode atau *plug-in*. *Slider* sebaiknya diletakkan hanya pada *homepage* dengan ukuran besar *full-width* sebagai kesan pertama *website*, halaman lainnya dianjurkan tidak karena dapat mengganggu fokus elemen yang terdapat di halaman tersebut.
- 13) *Form* merupakan konten yang dapat diisi oleh pengunjung dan dikirim ke *server website* kemudian ditanggapi oleh *admin* dari *website*. Elemen ini bagian interaksi *website* yang di fungsikan sebagai pengirim pesan pada halaman kontak bisa juga digunakan sebagai formulir pendaftaran *online*.

## METODE

Metode pengumpulan data berfungsi untuk mendapatkan data yang akurat. Hal ini sangat penting karena akan diperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai. Untuk itu digunakan teknik pengumpulan data dan instrument berupa observasi, wawancara dokumentasi. Penjabaran metode tersebut adalah sebagai berikut:

Menurut Marshall (1995) dalam Sugiono (2007:310) Bahwa melalui observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan makna perilaku tersebut. Data diperoleh dengan observasi mempunyai keunggulan dan valisitas yang tinggi karena peneliti dapat secara langsung wawancara dengan narasumber tentang apa saja yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini.

Observasi dalam hal ini adalah observasi mengenai Apa Kelas Inspirasi, seperti identitas, aktivitas, dan kebiasaan yang dimiliki oleh gerakan tersebut dengan cara mengajak kumpul tim Kelas Inspirasi.

Analisis 5W+1H adalah suatu cara menganalisis faktor – faktor internal dan eksternal menjadi langkah – langkah strategis dalam pengoptimalan suatu usaha yang berbasis pada masalah yang akan dipecahkan. Analisa dilakukan dengan menjawab pertanyaan *what* (apa), *Why* (Mengapa), *who* (siapa), *when* (kapan), *where* (dimana), dan *How* (bagaimana) sebagai berikut.

### **What**

Perancangan *Website* Kelas Inspirasi Bangkalan sebagai media kampanye gerakan

### **Why**

Untuk menginformasikan dan mengabarkan Kelas Inspirasi ada di Bangkalan

### **Who**

Masyarakat Indonesia khususnya daerah Bangkalan

### **When**

Untuk membuat perancangan *website* Kelas Inspirasi Bangkalan dibutuhkan waktu tiga bulan

### **Where**

Di media *online*, menggunakan *domain* [www.kelasinspirasibangkalan.org](http://www.kelasinspirasibangkalan.org)

### **How**

Agar website dapat diketahui oleh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Bangkalan diperlukan media pendukung yaitu maskot, poster, infografis, *sosial image*, pin, kaos dan kalender.

Proses Penciptaan melalui alur *thumbnail design*, *tight tissue*, *final art*. Proses penciptaan pada *thumbnail design* memaparkan konsep bagaimana visualisasi *website* dengan memberikan beberapa alternatif. Proses *tight tissue* mengvisuasasikan konsep *thumbnail* yang terpilih yang kemudian masuk pada proses *final art* merupakan proses produksi *website* sudah berbentuk *website* yang dapat diakses pada *browser*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Kebutuhan

Perancangan desain *web* bertujuan mempermudah memperoleh informasi tentang kelas inspirasi, meningkat citra Kelas Inspirasi Bangkalan sebagai gerakan yang perlu diapresiasi di Bangkalan.

Dalam perancangan desain web ini diperlukan analisis tentang organisasi/ gerakan yang menjadi objek yang dikampanyekan mengacu konsep dan tampilan visual yang matang.

*Website* merupakan halaman yang dapat diakses oleh siapapun dan dimanapun. Namun diperlukan tetap diperlukan target yang spesifik untuk menentukan bentuk perancangan yang akan dibuat.

Sesuai data Profil Pengguna *Internet* Indonesia dipublikasikan oleh PUSAKOM UI (Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia) diunggah pada halaman (<http://www.slideshare.net/internetsehat/profil-pengguna-internet-indonesia-2014-riset-oleh-apjii-dan-puskakom-ui>) dapat ditentukan sasaran pengunjung pengakses *website* kelas inspirasi Bangkalan adalah laki-laki dan wanita, berumur 18 hingga 35 tahun, sebaiknya *website* didesain cocok untuk telepon selular dan laptop dengan memberikan informasi.

### Proses Perancangan

Proses penciptaan *web* dimulai dengan penentuan jumlah halaman dan halaman apa saja yang akan dirancang, menentukan jenis *website*, CMS, tema, gaya, grid, menentukan elemen dan mendeskripsikan aplikasi prinsip desain yang digunakan dijabarkan sebagai berikut

Perancangan *website* ini membutuhkan sepuluh halaman. Halaman tersebut adalah beranda, tentang (about us), persyaratan, pendaftaran, galeri, pengumuman, kontak, pertanyaan (frequently answered question), blogroll, blogpost. Dengan stuktur navigasi hirarki sebagi berikut :

Jenis *website* yang akan dirancang adalah *website* dinamis karena dalam diperlukan pembaruan konten berkala. *CMS platform* yang digunakan adalah *wordpress* dengan *template BeThemes*. Alasan menggunakan *WordPress* karena memiliki fungsi multi user yang baik mudah dipahami, pengisian konten mudah bagi pemula.

Tema yang akan digunakan untuk *website* Kelas Inspirasi Bangkalan adalah “*Clear and Inspiring* (Jelas dan Menginspirasi). Untuk menampilkan sisi informatifnya penulis membuat *website* dengan mengutamakan ruang untuk konten, sedikit hiasan dan

tertata rapi. Selain informatif *website* Kelas Inspirasi Bangkalan harus menarik dengan membuat kesan “*inspiring*”; dengan memadukan warna orange yang secara psikologi merupakan simbol warna kreatif, intuisi, inspirasi dan muda.

Dalam perancangan desain web Kelas Inspirasi Bangkalan penulis menggunakan gaya *flat design*. *Flat design* adalah Desain yang mengusung bentuk simple dengan membuang segala bentuk efek gradasi, bayangan, glossy dan lain-lain. Sehingga yang tampil adalah bentuk flat simple dan perpaduan warna yang enak dilihat.

*Grid* yang akan digunakan untuk *website* Kelas Inspirasi Bangkalan sebagai berikut;

1. *Manuscript grid* pada pengumuman dan pendaftaran karena halaman ini konten merupakan fokus utama.
2. *Coloumn grid* pada halaman beranda, halaman kontak, *blogpost* karena diperlukan variasi dalam menyajikan konten seperti pada halaman beranda menggunakan banyak elemen berbeda dalam satu halaman, persyaratan, halaman tanya
3. *Modular grid* pada *gallery page* dan *blogroll*. *Modular* adalah *grid* yang tepat untuk halaman yang menyajikan berbagai konten

Elemen yang akan digunakan pada perancangan *website* ini berupa *header*, logo, menu, tipografi, warna ilustrasi, konten, dsb sebagai berikut

1. *Header*, berisikan logo dan menu. *Header* difungsikan sebaikan identitas dan fungsi navigasi
2. Logo, berada di area *header* tepatnya sebelah kiri. Logo yang digunakan dilengkapi teks identitas organisasi
3. Menu digunakan sebagai bagaian utama navigasi *website* yang akan mengantarkan ke berbagai halaman. Menu akan diletakkan dibagian paling atas dari layar
4. Tipografi yang digunakan Pada desain *web* Kelas Inspirasi Bangkalan ini menggunakan “*Montserrat*” untuk *heading* dan “*Lora*” untuk paragraf; *Montserrat* adalah *font sans serif* modern tampak tegas, netral cocok sekali sebagai judul dan dapat digunakan sebagai *font website*. *Lora* merupakan tipe *sans serif* modern tampak muda dan tingkat *legibillitasnya* tinggi. Selain itu juga jenis teks ini sangat baik untuk konten yang padat karena tidak menyampaikan emosi tertentu sehingga informasi yang disampaikan tampak netral.
5. Warna, warna yang digunakan adalah orange, putih, abu-abu dan hitam seperti gambar warna patten pada bagian tema
6. Ilustrasi yang digunakan adalah foto yang kami dapatkan dari Anita Maskurotin, S.Akun selaku ketua Kelas Inspirasi Bangkalan dan maskot yang penulis rancang.
7. Konten didesain memudahkan orang membaca informasi yang disampaikan. Sehingga konten di desain dengan warna *background* putih dengan teks paragraf hitam keabu-abuan.
8. Tombol (*button*) bisa berupa *shape* ataupun gambar dengan gaya *flat design* sehingga berbentuk kotak dengan warna *solid*.

9. *Links* penulis desain dengan kotum CSS yaitu warna *orange* dengan garis bawah, dengan ini tampak jelas teks diantara padatnya paragraf
10. *Sidebar* hanya digunakan pada halaman blog.
11. *Widget* yang kami gunakan pada *sidebar* berupa *link* kategori, konten terkini, iklan gambar.
12. *Footer* terdiri dari tiga kolom, berisikan *widget* konten terkini pada kolom pertama, kolom kedua berisi informasi singkat tentang kelas inspirasi dilengkapi *link* menuju halaman tentang. Pada baris kedua terdapat tiga *social icon* yang akan mengantarkan ke halaman sosial media luar *website* dan kontak berupa nomor hp dan email.
13. *Slider* hanya diletakkan pada halaman beranda untuk membangun kesan pertama yang baik.
14. *Form* digunakan sebagai interaksi dengan pengunjung melalui *form* pesan yang terdapat di halaman kontak dan halaman gabung sebagai pendaftaran relawan.



Gambar 1. Desain final halaman beranda



Gambar 2. Website pada perangkat komputer/PC



Gambar 3. Desain kaos sebagai media pendukung

## PENUTUP

Kelas Inspirasi Bangkalan merupakan Gerakan mengajak masyarakat untuk melihat, menangani, *sharing* untuk peduli pendidikan Indonesia khususnya Bangkalan yang memerlukan relawan untuk ikut bergabung dan donatur yang ingin mensupport gerakan ini. Untuk mendapatkan relawan dilakukan pengrekrutan. Dalam proses rekrutmen dibutuhkan media untuk menginformasikan kepada masyarakat. *Website* adalah salah satu solusi yang tepat untuk mengkampanyekan

pengrekrutan ini. Karena akses *internet* yang mudah, bahkan mereka dapat *browsing* menggunakan *gadget* yang dibawa kemana saja. Dengan latar belakang tersebut *website* yang diciptakan harus informatif, menarik, dan mempermudah calon relawan yang ingin bergabung. Diperlukan rancangan *website* minimal yang mengutamakan kejelasan informasi namun tetap menarik secara visual. Dalam pembuatan *web* diperlukan beberapa tahap sebagai berikut :

1. Konsep yang digunakan dalam *website* Kelas Inspirasi Bangkalan adalah *website* informasi yang menampilkan informasi dan berita seputar Kelas Inspirasi Bangkalan
2. Dalam proses pembuatan *website* dilakukan *draft desain*, *tight desain* (penguatan desain) dan finalisasi desain.
3. Hasil perwujudan ini menghasilkan halaman beranda, tentang kami, gabung persyaratan, galeri, pengumuman, tanya, kontak, *blogroll* dan *blog post*. Desain *website* diaplikasi menggunakan *CMS Wordpress* dengan *template BeThemes*, menggunakan pallet warna jingga, jingga tua, putih, dan abu-abu *Font* yang digunakan *font* berbasis *google font* yaitu *Lora* sebagai teks paragraf dan *Montserrat* sebagai *heading*, elemen visual dibuat dengan *flat* desain, *grid* yang digunakan kombinasi antara *column grid*, *modular grid*, *manuscript grid*,
4. Dalam pembuatan *website* dibutuhkan media pendukung agar *website* tersebut diketahui masyarakat, media pendukungnya adalah maskot, poster, stiker, infografis, video grafis *social image*, pin, kaos dan kalender.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Glasgow. 2006. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

Bride, Mac. *Internet*. PT. Kaisant Blanc. Jakarta

Dawson, Alexander. 2009. *Getting StartED Building Websites*. Apress. United State.

Dharma, Sutejo. 2007. *Pengantar Teknologi Informasi*.

Djajasudarma, Fatimah. 1993. *Metode Linguistik Ancangan Metode Penelitiandan Kajian*. Jakarta: Refika Aditama

Djamarah. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Banjarmasin

Evans, Poppy. 2006. *Exploring Publication Design*. USA: Thomson Delmar Learning.

Ellsworth, Jill H. Matteeuw V. Ellsworth. 1997. *Pemasaran di Internet*. Grasido: Jakarta.

Kadir, Abdul. 2009. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi Yogyakarta

Khasali, Rhenald. 1992. *Manajemen Periklanan*. Jakarta. Departemen Kependidikan dan Kebudayaan. Balai Pustaka.

Klingemann, Hans Dielar dan Rommele, Andrea. 2002. *Public Information Campaign and Opinion Research*. Thousand Oaks: Sage

Lee, Monle dan Johnson Carla. 2004. *Prinsip-Prinsip Pokok Periklanan Daam Persepektif Global*. Prenada. Jakarta

Moelong, Lexi J. 2007. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Oemar, Eko. 2012. *Desain Komunikasi Visual*. Surabaya. Unesa University Press.

Purnamawati dan Eldarni. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta

Pfau, M. dan Parrot, K. 1993. *Persuasive Communication Campaigns*. Massachusetts. Allyn & Bacon.

Supriyono, Rachmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Andi

Sugiyono, (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.

Approach. Edisi 10. New Jersey: Pearson Prentice Hall.

Rogers, E. M., & Storey J. D. 1987. *Communication Campaign. Handbook of Communication Science*. New Burry Park. Sage.

Wahana Komputer. 2010. *Perancangan Website*. Andi Publisher. Bandung.

Wanner, Jeannie. 2008. *Web Sites Do-It-Yourself for Dummies*. Wiley Publisher. Virginia

Venus, Antar. 2007. *Perencanaan Strategis Kampanye Public Relations*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.

Bradley, Steven. 6 Juni 2011. *4 Types of Grids And When Each Works Best*, (online) , (<http://vanseodesign.com/web-design/grid-typeexample>, diakses 13 Desember 2015)

Arya, WiIliam. 12 Desember 2005 *Situs Web*, (online) ([http://id.wikipedia.org/wiki/Situs\\_web](http://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web), diakses 13 Desember 2016)

Borgx. 18 Januari 2007. *Kampanye* (online), (<https://id.wikipedia.org/wiki/Kampanye>, dialses 13 Desember 2016)