

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Desain**

Setiap orang memiliki pandangan dan opini tersendiri terhadap apa itu desain dan tujuannya. Samara (2007) menyatakan bahwa desain bukan hanya sebuah kegiatan yang mengatur elemen-elemen desain, melainkan sebuah sarana untuk menyampaikan pendapat, mempersuasi, dan memperjelas apa yang ingin disampaikan dalam sebuah desain (hlm. 6). Lauer & Pentak (2011) berpendapat bahwa desain merupakan sesuatu yang terencana yang biasanya dirancang untuk menyelesaikan sebuah masalah secara visual (hlm. 4). Dari kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain merupakan sebuah rancangan karya terencana yang dapat dibuat untuk menyelesaikan masalah melalui persuasi atau informasi dari desainer dan pihak lain yang bersangkutan.

#### **2.2. Media**

kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang berarti "tengah" (Arsyad, 2011), menunjukkan bahwa media merupakan sebuah perantara untuk sumber informasi atau pesan dengan manusia sebagai penerimanya. Media selalu ada dalam kehidupan manusia. Koran, radio, dan televisi adalah Sebagian kecil dari banyaknya media yang dikonsumsi massa. Media mengalami banyak perubahan seiring waktu. Berawal media cetak, ke media siaran, sampai internet, rumah dari berbagai macam jenis media digital.

## 2.2.1 Media Digital

Segala media yang melibatkan teknologi komputer dalam proses pembuatannya merupakan media digital. Menurut Messaris & Humphreys (2006), terdapat beberapa kecenderungan yang dapat dilihat dalam membuat sebuah media digital, yaitu:

1. Interaktivitas penuh, dimana media digital didesain dengan tujuan untuk memberikan membuat interaksi dalam menggunakan media digital menjadi lebih praktis natural (Introduction hlm. XVI). Penulis memasukan unsur interaktivitas dalam rancangan situs web ini agar bisa memberi pengalaman yang lebih imersif dan membantu memberikan bayangan terhadap peristiwa Mei 1998.



Gambar 2.1. Situs Web “The Walking Dead Zombified”  
(<https://www.cabletv.com/the-walking-dead>, 2016)

2. Tingkat konektivitas tinggi, dimana media digital didesain agar dapat diakses dimana saja dan kapan saja (Introduction hlm. XVI). Penulis merancang situs web agar mudah diakses oleh audience melalui perangkat apapun. Selain itu, situs web juga akan menggunakan pendekatan RWD atau *Responsive Web Design* agar tampilan visual situs web tetap terlihat rapih dan teratur walau berada dalam resolusi layar yang berbeda.

### 2.3. Situs web

Situs Web atau website adalah kumpulan dari beberapa halaman web (Shelly & Cashman, 2005, hlm. 3). Situs web bisa diakses melalui web browser, sebuah perangkat lunak yang menjadi akses untuk segala konten yang ada di internet. Sebuah situs web juga memiliki URL (Uniform Resource Locator) yang berfungsi sebagai alamat agar dapat dicari dan diakses oleh public dan di era dimana teknologi semakin berkembang, media portabel seperti smartphone sudah bisa digunakan untuk mengakses situs web, seperti halnya PC. (Shelly & Cashman, 2005, hlm. 9-11)

Media situs web memiliki pengaruh yang besar sebagai salah satu media informasi. Banyak situs web yang dijadikan database tesis atau jurnal, situs web bisnis yang berisi tentang informasi usaha yang dibangun, dan situs web yang dibuat sebagai tempat orang-orang bisa berkumpul dan bertukar informasi tentang apapun topik yang sedang dibicarakan dalam situs web tersebut (Shelly & Cashman, 2005, hlm. 16-17, 20). Ini membuktikan bahwa situs web merupakan sebuah media yang sangat fleksibel, sehingga dapat memudahkan penulis dalam menyesuaikan informasi dan tema kedalam format situs web.

### 2.3.1. Prinsip Desain Situs Web

Seperti halnya media cetak, media digital juga masih memiliki prinsip desain yang perlu diperhatikan. Menurut Shelly & Cashman (2005), prinsip-prinsip yang ada dalam desain web meliputi:

#### 2.3.1.1. *Balance*

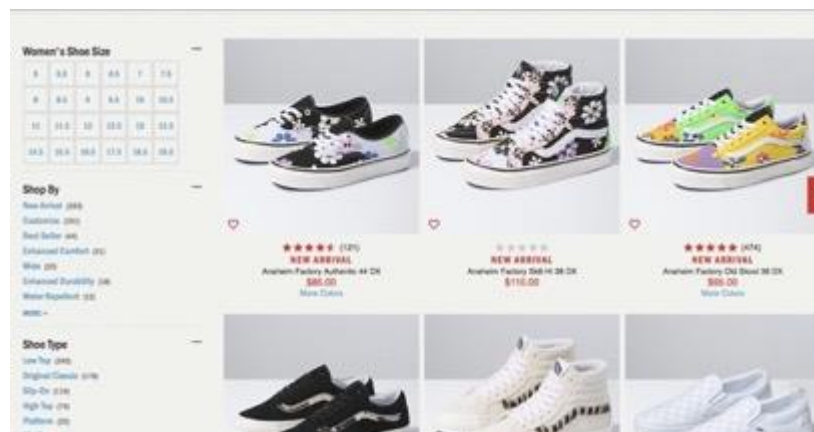
*Balance* berfungsi untuk membangun suasana yang diinginkan dari suatu situs web. Situs web dapat disusun secara simetris, asimetris, atau keduanya. Setiap susunan akan memberikan suasana yang berbeda. Susunan simetris memberikan kesan rapih, aman dan tenang, sedangkan situs yang asimetris biasanya akan memberikan suasana yang terkesan fleksibel dan bebas, sehingga terlihat membosankan (hlm. 44). Penulis menggunakan prinsip ini dengan format campuran karena setiap bagian pada situs web membutuhkan tata letak yang berbeda sehingga tidak semua bisa disatukan secara simetris ataupun asimetris. Susunan simetris akan digunakan pada judul pembuka dan susunan asimetris akan digunakan pada bagian isi situs web.



Gambar 2.2. tata letak pada situs web “*Interactions 2.0*”  
(<https://webflow.com/ix2>, 2019)

### 2.3.1.2. Proximity

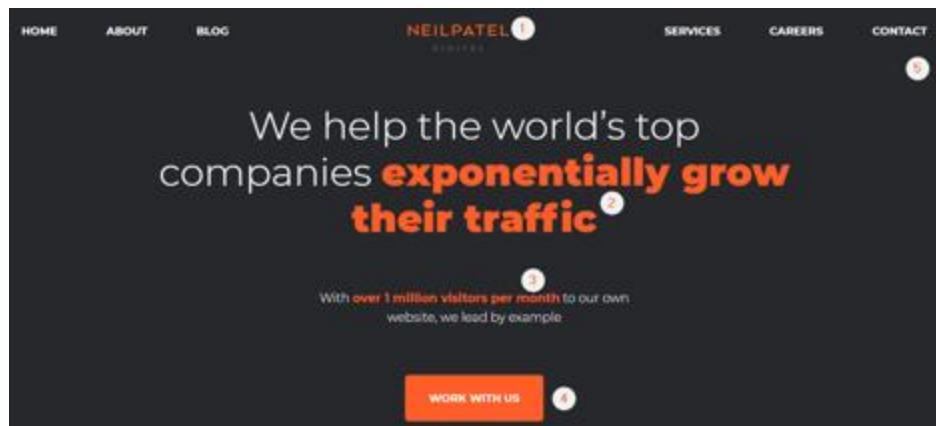
Jarak berpengaruh dalam keseimbangan sebuah desain. Dalam desain web, jarak digunakan dengan cara mengatur ruang kosong pada situs web untuk mengelompokkan dan menunjukkan bahwa terdapat hubungan antar elemen (hlm. 45). Dalam perancangan ini, *proximity* akan digunakan untuk menghubungkan potongan cerita dengan ilustrasi yang menggambarkan bagian cerita tersebut.



Gambar 2.3. Penggunaan *proximity* untuk menghubungkan foto dengan deskripsi sepatu untuk memberikan kesan berkelompok (<https://www.vans.com/shop/womens-shoes>, 2021)

### 2.3.1.3. Contrast

*Contrast* berarti menggunakan berbagai macam elemen desain seperti warna, ukuran, atau gaya teks dengan tujuan untuk menstimulasikan perhatian *audience* (hlm. 46). Dengan memodifikasi penampilan elemen, situs web pun membentuk sebuah hierarki yang berfungsi untuk menarik fokus *audience* sehingga konten yang ada dalam situs web menjadi lebih kronologis.



Gambar 2.4. Situs WEB “Neil Patel Digital”  
 (<https://www.crazyegg.com/blog/website-design-best-practices/>, 2020)

#### 2.3.1.4. Unity

*Unity* merupakan hal yang membedakan suatu media dengan media lainnya. Sebuah situs web yang baik perlu memiliki identitas unik yang dapat diingat oleh *audience* di tengah banyaknya jumlah situs web di internet (hlm. 47). Untuk perancangan ini, hal yang paling mempengaruhi adalah tampilan visual yang terdiri dari warna, gaya teks, dan gaya ilustrasi.





Gambar 2.5. Situs web “*The Boat*”  
(<http://www.sbs.com.au/theboat/>, 2015)

### 2.3.2. Elemen Desain Situs Web

Elemen desain merupakan bagian penting yang menjadi wajah dari semua situs web. Menurut Shelly & Cashman (2005), elemen-elemen yang membangun sebuah situs web meliputi:

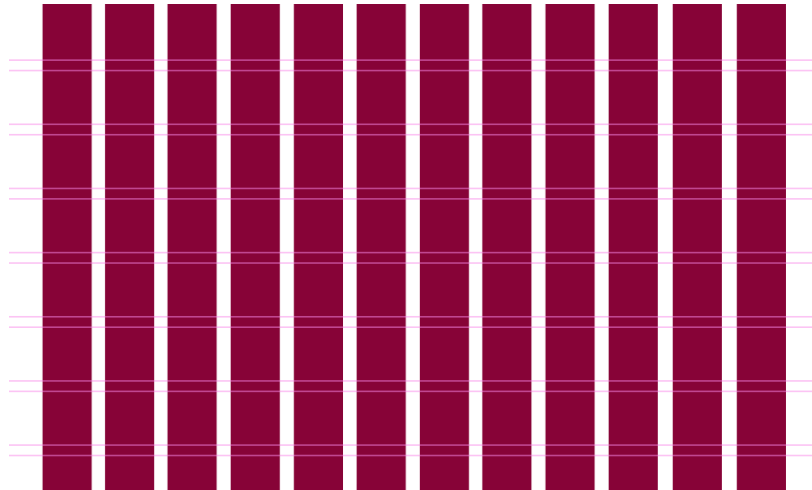
#### 2.3.2.1. *Grid*

Tata letak yang konsisten membantu menciptakan kesatuan pada situs web. Shelly & Cashman (2005) menulis bahwa pengaturan tata letak dilakukan dengan menggunakan *grid* sebagai alat bantu. *Grid* berperan sebagai panduan bagi desainer untuk menentukan margin, lebar, modul, *gutter* dan posisi elemen (hlm. 112). Terdapat beberapa bagian penting yang membentuk sebuah grid, yaitu (Gillis, 2021):

##### 1. Kolom

Kolom merupakan sisi vertikal dalam sebuah *grid*. Ukuran kolom biasanya disesuaikan dengan kebutuhan desainer, namun untuk

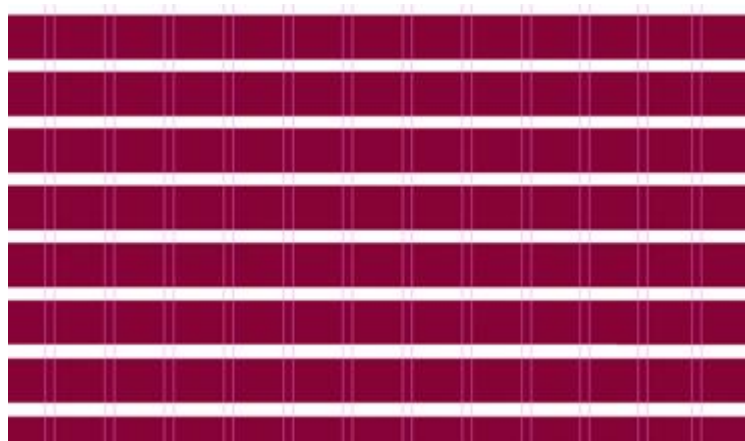
standar jumlah kolom yang dibutuhkan untuk sebuah *desktop* adalah 12 dengan lebar 60-80px.



Gambar 2.6. Kolom  
(<https://elementor.com/blog/grid-design/>, 2021)

## 2. Baris

Baris merupakan sisi horizontal dari sebuah *grid*. Penggunaan *grid* menggunakan baris biasanya lebih jarang digunakan dalam pembuatan situs web.

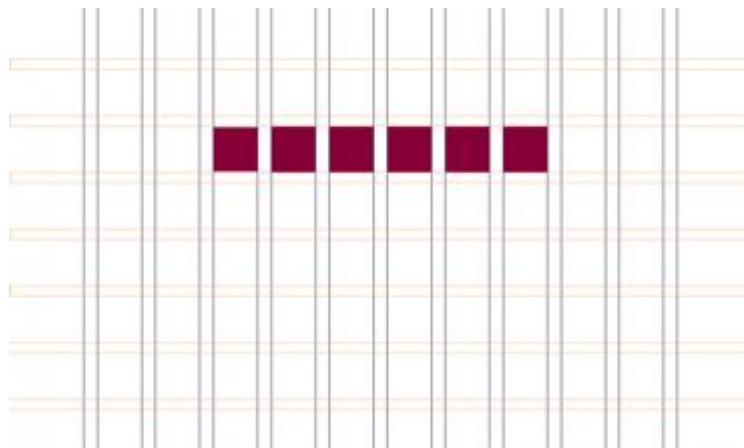


Gambar 2.7. baris  
(<https://elementor.com/blog/grid-design/>, 2021)



### 3. *Modules*

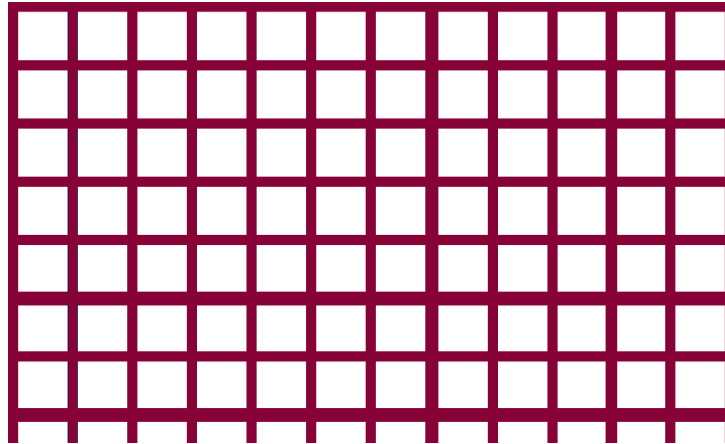
Modul adalah ruangan yang menunjukkan bagian yang dimana terdapat interseksi antara *grid* kolom dan baris. *Grid* ini biasanya digunakan untuk membantu tata letak elemen visual dengan ukuran yang kecil seperti *buttons*, *icons*, dan lainnya.



Gambar 2.8. *Modules*  
(<https://elementor.com/blog/grid-design/>, 2021)

### 4. *Gutters*

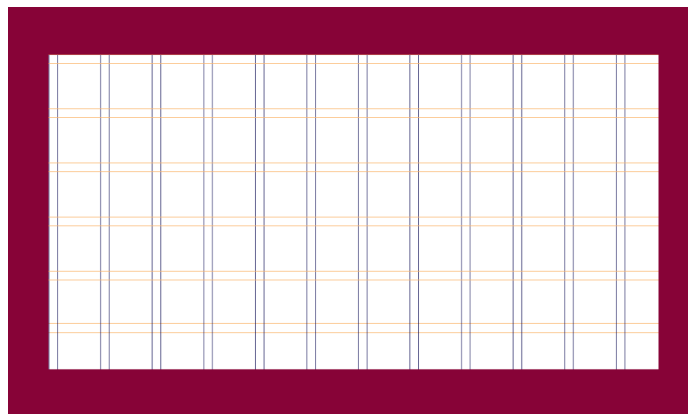
Gutter adalah garis atau celah diantara kolom dan baris yang berfungsi sebagai penyedia *negative space*. Ukuran *gutters* pada umumnya adalah 20px.



Gambar 2.9. *Gutters*  
(<https://elementor.com/blog/grid-design/>, 2021)

#### 5. *Margin*

*Margin* merupakan ruang kosong antara format dengan ujung luar halaman. *Margin* dapat digunakan sebagai wadah agar isi konten tetap berada dalam format yang diinginkan.

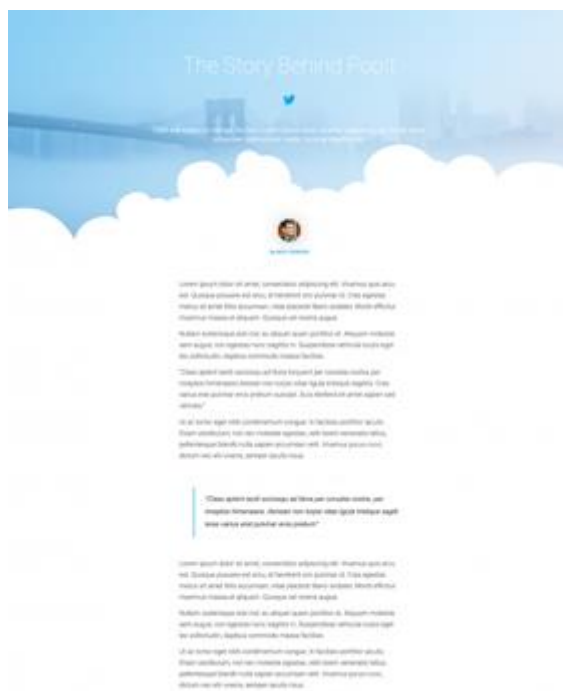


Gambar 2.10. *Margin*  
(<https://elementor.com/blog/grid-design/>, 2021)

Dalam membuat sebuah situs web, penting untuk memilih *grid* yang tepat. Beberapa *grid* yang bisa digunakan diantaranya adalah (Gillis, 2021):

## 1. Block Grid

*Grid* ini hanya menggunakan 1 kolom yang terdiri dari konten yang disusun secara vertikal. Penempatan elemen visual menggunakan *grid* ini memang tidak terlu eksploratif, namun dengan menggunakan variasi elemen seperti jenis *typeface*, ilustrasi atau foto yang berbeda dapat membuat situs web menjadi lebih menarik.



Gambar 2.11. *Block grid*  
(<https://elementor.com/blog/grid-design/>, 2021)

## 2. Column Grid

*Grid* ini tersusun dari banyak kolom dan biasanya digunakan oleh situs web yang memiliki banyak elemen ke dalam 1 kolom. Jumlah kolom dalam *grid ini* dapat mencapai 12 kolom, namun bisa berubah menjadi lebih banyak atau sedikit tergantung kebutuhan desainer.



Gambar 2.12. *Colum grid*  
 (<https://elementor.com/blog/grid-design/>, 2021)

### 3. *Modular Grid*

*Grid* ini tersusun dari banyak kolom dan baris sehingga terlihat seperti papan catur. *Grid* ini sering digunakan untuk menampilkan banyak konten sekaligus dalam 1 halaman.



Gambar 2.13. *Modular grid*  
 (<https://pepperwptheme.com>, 2021)

#### 4. Hierarchical Grid

*Grid* ini bersifat lebih bebas dalam hal penempatan elemen visual sehingga tidak ada acuan untuk mengikuti kolom atau baris. Biasanya terdapat margin untuk tetap menjada letak konten agar tetap berada di bagian tengah halaman.



Gambar 2.14. *Hierarchical grid*  
(<https://images.app.goo.gl/E3W6JCYXoVn7vG8m6>, 2021)

#### 2.3.2.2. Warna

Warna dapat digunakan untuk menunjukkan identitas sekaligus membuat situs web terlihat lebih hidup. Untuk memilih warna, beberapa orang menggunakan roda warna. Warna dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan penggunaan roda warna, yaitu warna primer, warna sekunder, warna dingin dan warna hangat (hlm. 56).



Gambar 2.15. Roda warna  
(<https://www.ctpub.com/essential-color-wheel-companion/>, 2021)

Menurut Samara (2007), ada beberapa fundamental yang mempengaruhi sebuah warna yaitu:

1. *Hue*

*Hue* merupakan identitas dari sebuah warna. Identitas ini adalah hasil dari mata manusia menerima dan memproses cahaya, oleh karena itu ketika mata ditunjukkan pada 2 warna yang berbeda, maka secara otomatis otak manusia akan mempersepsikan campuran antara kedua warna tersebut (hlm. 84).

2. *Saturation*

*Saturation* berhubungan pada intensitas suatu warna. Semakin tinggi intensitas warna, maka akan semakin *vibrant* warna yang dihasilkan & begitu juga sebaliknya. Memanfaatkan *saturation* dari warna juga dapat membantu menonjolkan warna lain, artinya warna

*vibrant* akan lebih terlihat kontrasnya apabila diletakan berdekatan dengan warna netral walaupun dalam jumlah yang sedikit (hlm. 86).

### 3. *Value*

*Value* mempengaruhi gelap dan terangnya suatu warna. Terang gelapnya warna juga dapat mempengaruhi tingkat *saturation*, dimana warna terang seperti kuning, bisa terlihat lebih gelap daripada warna biru apabila *value*-nya diubah (hlm. 89).

### 4. *Temperature*

*Temperature* pada warna merupakan hal yang subjektif karena berhubungan dengan pengalaman dan lingkungan. Warna merah atau oranye dianggap sebagai warna merah karena warna-warna tersebut sangat familiar pada benda-benda hangat seperti api, begitu juga sebaliknya dengan warna dingin seperti biru atau ungu. Pencampuran warna hangat dan terang dapat menghasilkan persepsi yang berbeda pada salah satu warna (hlm. 90).

Penulis memilih untuk menggunakan warna yang hangat dengan aksen warna netral karena untuk menggambarkan peristiwa Mei 1998 dibutuhkan warna yang dapat menimbulkan menimbulkan kesan dramatis dan historik.

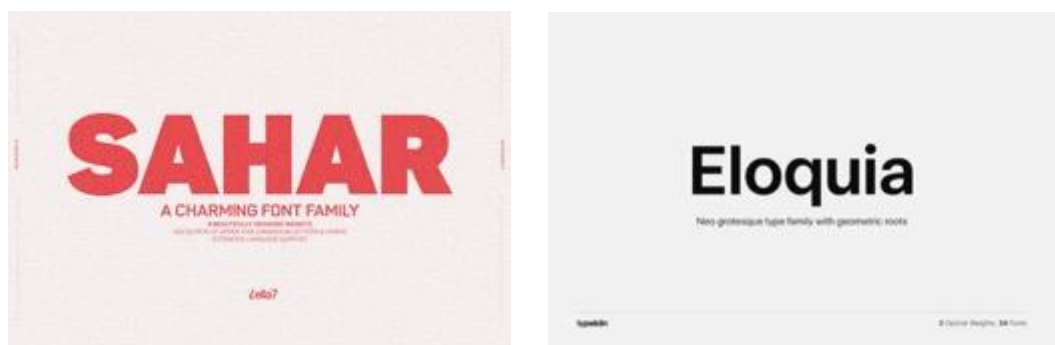
#### **2.3.2.3. Teks dan Tipografi**

Teks merupakan konten utama dalam situs web, sehingga harus didesain sebaik mungkin. Beberapa cara yang bisa dilakukan oleh penulis adalah dengan mempersingkat teks agar *audience* tetap tertarik untuk membaca, mengelompokkan teks menjadi beberapa paragraf pendek untuk

meningkatkan *readability*, serta menggunakan kata-kata yang tidak terlalu baku agar sesuai dengan kosa kata anak muda (hlm. 79).

Tipografi memperhatikan tampilan visual dari setiap huruf yang membentuk sebuah teks. Terdapat beberapa prinsip dasar tipografi yang bisa digunakan oleh penulis untuk meningkatkan *legibility* dan *readability* situs web, yaitu:

1. Menggunakan karakter sans serif untuk bagian judul dan *heading*. Karakter ini juga bisa digunakan untuk penulisan konten dengan format paragraf pendek (hlm. 141).



Gambar 2.16. Contoh font karakter sans serif  
(Khatib & Typekiln, 2020 & 2021)

2. Menimbulkan kontras antara latar belakang dan teks serta *heading* dan *body text* dengan memanfaatkan warna dan ukuran teks (hlm. 141-142).





Gambar 2.17. Situs web “*Ali Wong Structure of Stand-Up Comedy*”  
(<https://webflow.com/blog/scrollytelling-guide>, 2019)

3. Membatasi jumlah font yang digunakan. Sesuai rekomendasi buku, penulis hanya akan menggunakan 2-3 jenis font untuk situs web. Gunanya agar teks tidak terlihat tercampur aduk yang dapat mengganggu konsentrasi *audience* (hlm. 142).

Dalam hal tipografi juga terdapat beberapa jenis *typeface* yang dapat digunakan dalam desain. Menurut Samara (2007), jenis-jenis *typeface* tersebut antara lain:

1. *Old Style*

Jenis *typeface* yang memiliki karakteristik utama pada ketebalan goresan huruf. Adanya perbedaan di setiap lekuk huruf membuat *typeface* ini terlihat *vintage* (hlm. 125).



Gambar 2.18. *Old style typeface*  
(<https://www.thebookdesigner.com/2010/09/beautiful-details-beautiful-books-how-to-recognize-oldstyle-typefaces/>, 2010)

## 2. *Tranistional*

Jenis *typeface* yang merupakan hasil transisi dari *typeface old style*.  
Disini, lebih terlihat kontras ketebalan garis dalam huruf (hlm. 125).

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnop  
qrstuvwxyz  
1234567890

Gambar 2.19. *Transitional typeface*  
([https://graphicdesign.sfcc.spokane.edu/dzine/tutorials/process/type\\_basics/transitional.htm](https://graphicdesign.sfcc.spokane.edu/dzine/tutorials/process/type_basics/transitional.htm), 2010)

## 3. *Modern*

Kontras ketebalan garis pada huruf lebih dramatis & memiliki bagian terminal yang bulat (hlm. 125).

**Bodoni**  
1790

Gambar 2.20. *Modern typeface*  
([https://issuu.com/rachelhealey11/docs/final\\_bodoni\\_book](https://issuu.com/rachelhealey11/docs/final_bodoni_book), 2015)

#### 4. *Sans Serif*

Jenis *typeface* perbedaannya dapat dilihat dari hilangnya kait pada ujung garis huruf. Garis pada huruf cukup tebal dan konsisten (hlm. 125).



Gambar 2.21. *Sans serif typeface*  
(<https://www.canva.com/learn/serif-vs-sans-serif-fonts/>, 2021)

#### 5. *Slab Serif*

Sama seperti *Sans Serif*, garis pada huruf Tebal konsisten, namun *typeface* ini juga dilengkapi kait pada ujung garis huruf (hlm. 125).



Gambar 2.22. *Slab serif typeface*  
(<https://unblast.com/aleo-slab-serif-font/>, 2021)

## 6. *Graphic*

*Typeface* dengan desain yang cukup ramai dan ekspresif sehingga memiliki tingkat *readability* yang kurang baik, sehingga hanya dapat digunakan untuk kalimat pendek yang terdiri dari 1 atau 2 kata saja.



Gambar 2.23. *Graphic typeface*  
(<https://justcreative.com/free-fonts-graphic-design-logos-branding/>, 2021)

### 2.3.2.4. **Grafis**

Grafis adalah sebuah elemen berupa foto atau gambar yang dapat digunakan untuk melengkapi tampilan dan konten situs web. Sumber dari foto atau gambar bisa didapat dari berbagai macam sumber, baik itu melalui penggunaan alat seperti kamera dan *scanner*, atau membeli gambar dan foto di internet. Gambar berupa ilustrasi juga dapat digunakan. Biasanya ilustrasi bisa didapat dengan menggambar menggunakan *digital painting software* seperti *Adobe photoshop*, *Procreate*, *Paint Tool Sai*, dan lain-lain (hlm. 148-149).

Dalam Perancangan ini, penulis memutuskan untuk menggunakan 2 jenis grafis, yaitu:

1. Ilustrasi

Menurut Samara (2007), ilustrasi memberi kebebasan pada desainer untuk mengatur segala hal yang ada pada gambar, baik itu dalam komposisi, *feel*, letak, dan lainnya. Ilustrasi dan media sejenis lainnya juga lebih menarik bagi masyarakat umum karena mereka dapat mencari tahu tentang sisi kreatif ilustrator, serta lebih ekspresif (hlm. 172-173).



Gambar 2.24. Situs web “*make me pulse*”  
(<https://2019.makemepulse.com>, 2019)

Penggunaan ilustrasi sebagai pelengkap situs web dapat memberikan kesan artistik kepada pengguna karena ilustrasi dibuat oleh orang-orang yang memiliki *artstyle* yang dengan keunikan mereka

sendiri. ilustrasi juga lebih mudah untuk dimodifikasi agar sesuai dengan gaya interaktivitas yang diinginkan.

## 2. Foto

Samara (2007) menuliskan bahwa melalui foto, desainer dapat memberikan gambaran yang lebih realistis dan apa adanya tanpa harus mempertimbangkan tekstur, medium atau komposisi. Foto biasanya lebih efektif dalam mempersuasi dan meningkatkan kepercayaan pengguna karena foto merupakan bukti paling murni yang dapat dibuat manusia (hlm. 180).

Penulis menggunakan foto sebagai elemen sekunder yang berguna untuk melengkapi ilustrasi dan memberi gambaran yang lebih jelas mengenai peristiwa Mei 1998.

### **2.3.3. *Web Usability***

Tidwell (2005) menuliskan desain situs yang baik merupakan situs yang mengerti penggunanya. Setiap pengguna menggunakan situs, mereka dapat dikatakan sedang berkomunikasi dengan teknologi tersebut, sehingga agar dapat menjamin tidak ada miskomunikasi antara kedua pihak, diperlukan desain yang sangat sesuai dengan perilaku *target audience* (hlm. 3). Beberapa cara yang dipaparkan oleh Tidwell (2005) untuk meningkatkan kualitas performa situs adalah sebagai berikut:

#### 2.3.3.1. ***Titled Section***

*Titled section* adalah salah satu jenis *layout* yang dapat digunakan dalam situs web dimana setiap bagian teks yang berbeda dipisah dan dikelompokkan menggunakan judul dengan visual yang lebih menonjol daripada teks lainnya. Jenis *layout* ini digunakan ketika terdapat banyak teks dalam 1 halaman & desainer ingin membuat halaman situs yang mudah dimengerti pengguna hanya melalui bacaan sekilas (hlm. 107).

#### 2.3.3.2. ***Right/left alignment***

*Right/left alignment* adalah sebuah aturan layout dimana ketika mendesain situs yang menggunakan 2 kolom *layout*, konten di kolom sebelah kiri kolom harus diratakan ke sebelah kanan, sedangkan konten di kolom sebelah kanan harus diratakan ke kiri. Tujuannya adalah untuk menunjukkan kedua konten yang bersampingan memiliki hubungan dan saling mendukung (hlm. 116).

#### 2.3.3.3. ***Guides***

*Guides* merupakan salah satu fitur yang dapat ditambah dalam sebuah situs. *Guides* terdiri dari beberapa garis horizontal dan vertikal yang digunakan untuk memudahkan pengguna dalam menyusun elemen dalam situs (hlm. 263).

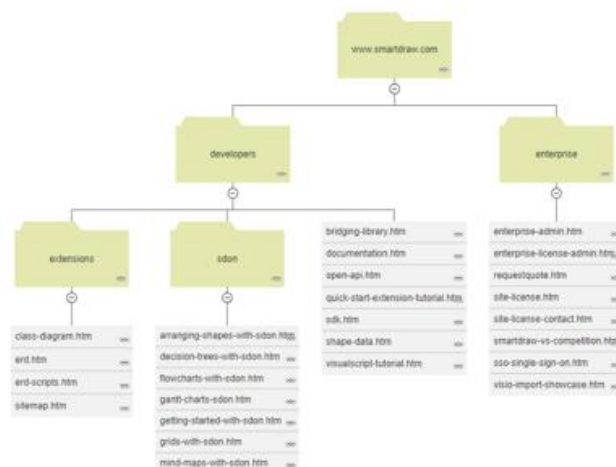
Penulis menggunakan fitur bukan untuk fungsi ini, namun untuk mengindikasikan panjang halaman situs web sehingga pengguna tahu untuk tetap meng-*scroll* situs.

#### 2.3.3.4. *Contrasting font weights*

Mengganti tebal dan warna merupakan bentuk modifikasi visual yang dapat dilakukan dalam situs web. Gunanya adalah untuk membentuk hierarki konten agar *layout* halaman situs dapat terlihat jelas walau hanya dilihat secara sekilas (hlm .306).

#### 2.3.4. *Sitemap*

*Sitemap* adalah sebuah cara untuk memudahkan desainer dan pengguna mengerti akan alur sebuah situs web secara keseluruhan. Metode ini sering digunakan apabila desain dan alur situs web memiliki halaman yang cukup panjang dan bersilang. Karena kegunaannya adalah untuk mensimplifikasi banyaknya halaman situs, *sitemap* yang dibuat harus sudah dapat diidentifikasi oleh pengguna dengan cepat (Nielsen, 2008).



Gambar 2.25. *Sitemap*

(<https://www.smartdraw.com/software/sitemap-generator.htm>, 2021)

#### 2.3.5. *Wireframe*

Menurut Green (2020), *wireframe* dapat dianggap sebagai sebuah cetak biru dalam mendesain situs web yang berfungsi untuk menghubungkan struktur dengan desain



final. Sifat *wireframe* yang masih bersifat sketsa juga memberikan kesempatan bagi desainer untuk mengalterasikan desainnya. Dalam sebuah *wireframe* terdapat beberapa elemen yang dimasukkan, yaitu:

1. Struktur

Gambaran besar dari situs yang menunjukkan bagaimana setiap halaman situs dapat berhubungan.

2. Konten

Apa saja isi situs web yang akan ditampilkan

3. Hierarki

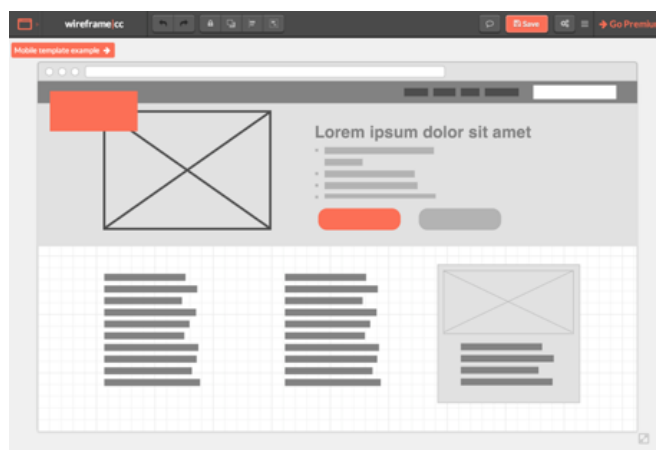
Susunan letak konten

4. Fungsi

Bagaimana cara kerja halaman dan apa fungsi setiap halaman.

5. *Behavior*

Bagaimana cara halaman situs dan fitur interaksi antara pengguna dengan user.



Gambar 2.26. *Wireframe*  
(<https://wireframe.cc>, 2021)

Menurut Hannah (2021), Terdapat beberapa jenis *wireframe* yang digunakan dalam merancang sebuah situs. Yaitu:

#### 1. *Low Fidelity Wireframe*

Jenis *wireframe* ini adalah titik awal dari perancangan situs dan biasanya digunakan untuk memberikan gambaran besar mengenai struktur dan *flow* yang ingin dicapai.

#### 2. *Mid Fidelity Wireframe*

Jenis *wireframe* ini sudah memberikan beberapa gambaran mengenai *layout* dan visual situs. Dalam tahap ini biasanya penempatan konten menggunakan aset asli belum dilakukan.

#### 3. *High Fidelity Wireframe*

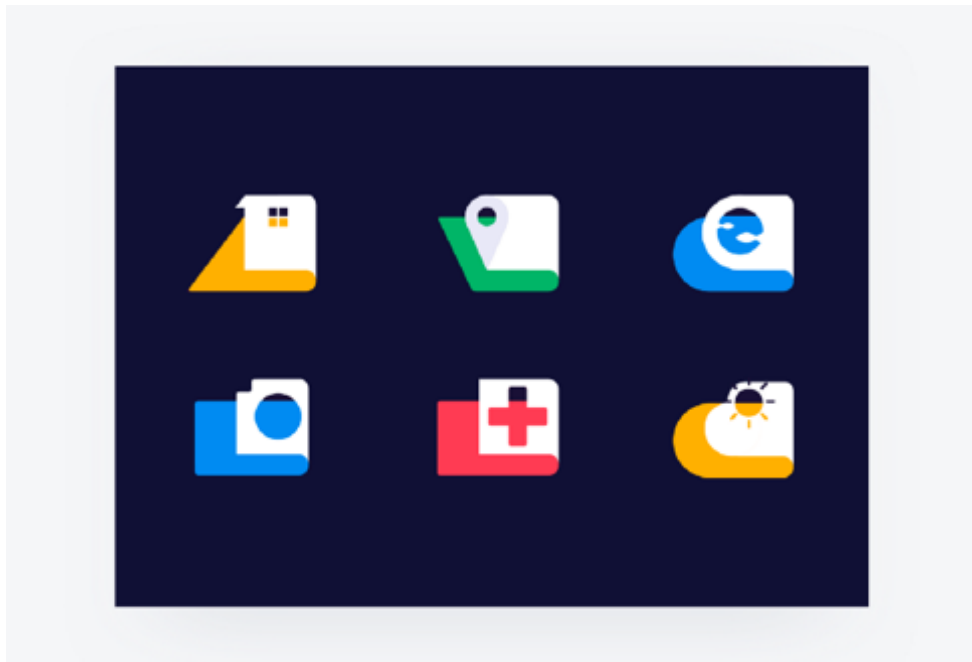
Jenis *wireframe* ini sudah menggunakan warna dan aset visual yang final. *Wireframe* ini dibuat agar desainer atau pengguna bisa mencari tahu apakah fitur-fitur yang ada dalam situs sudah dapat bekerja dengan baik.

### 2.3.6. *Icon*

*Icon* adalah sebuah elemen visual dalam situs web yang digunakan untuk mengindikasikan suatu fungsi. *Icon* biasanya memiliki ukuran yang kecil namun tetap harus jelas terlihat dan mudah dimengerti artinya. *Icon* dapat digunakan untuk menarik perhatian, membantu menavigasi situs, menghemat ruang, dan membentuk sebuah koneksi dengan penggunaannya. Beberapa prinsip yang harus dimiliki agar *icon* dapat berfungsi dengan baik adalah (Messaki, 2020):

#### 1. *Simplicity*

*Icon* yang baik harus mudah dibaca oleh pengguna, sehingga bentuk *icon* harus dibuat sefamiliar mungkin tanpa harus menambah detail yang tidak penting dengan fungsinya.



Gambar 2.27. *icon* sederhana  
(<https://medium.com/outcrowd/icons-in-web-design-824f57cb2db0/>, 2021)

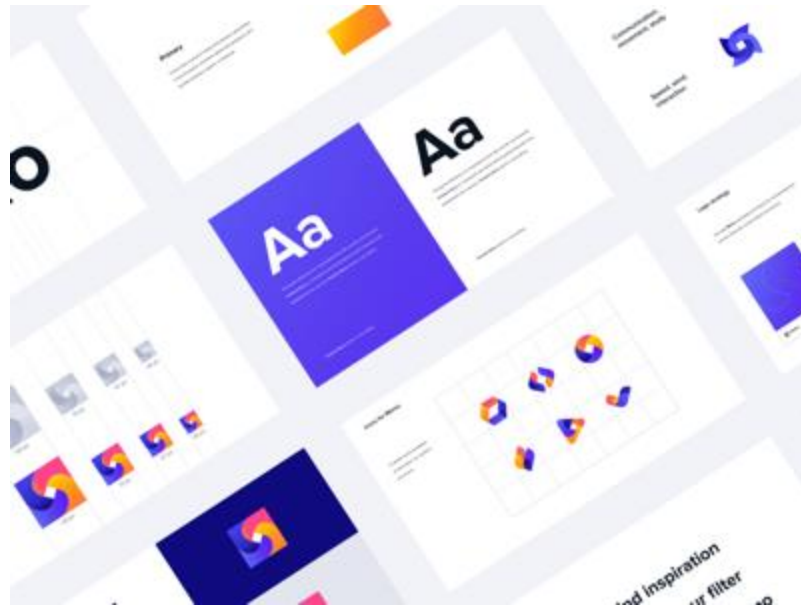
## 2. *Perspicuity and Informativeness*

*Icon* memang harus didesain secara sederhana, namun bentuk dari *icon* tetap harus bisa menggambarkan suatu objek dengan jelas. *Icon* yang dibuat juag harus memiliki fungsi karena jika tidak, maka *icon* hanya akan mengganggu mata pengguna.

## 3. *Unity of Style*

*Icon* yang dibuat harus sesuai dengan estetika dan konsep dari situs web. Hal ini dapat dibantu dengan memiliki *color palette* dan elemen garis yang

konsisten dengan detail yang masih sesuai dengan keseluruhan tampilan situs web.



Gambar 2.28. harmonisasi *icon* dan estetika  
(<https://medium.com/outcrowd/icons-in-web-design-824f57cb2db0/>, 2021)

### 2.3.7. *Motion Graphic*

*Motion graphics* berarti sebuah grafik yang bergerak, dimana desainer mencoba mengembangkan elemen desain yang sudah ada menggunakan elemen waktu dan ruang, sehingga terbentuk sebuah pergerakan. *motion graphic* tidak memiliki cara atau acuan yang pasti dalam membuat Gerakan karena elemen desain yang digunakan bisa lebih abstrak jika dibandingkan dengan animasi, sehingga desainer perlu mempelajari berbagai macam jenis *motion* yang ada (Silveira, 2021).

Proses pembuatan *motion graphic* tentunya membutuhkan pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan proses desain grafik biasa. Hal yang dapat diperhatikan dalam mendesain sebuah grafik yang bergerak adalah (Silveira, 2021):

#### 1. *Abstraction*

Dalam dunia *motion graphic*, Gerakan suatu elemen lebih bergantung pada ekspresi dalam menunjukkan gerakannya daripada mencoba untuk mengimitasi objek aslinya. Penggunaan metafora menjadi salah satu kunci dalam membuat *motion graphic* yang baik.

## 2. *Rythm*

*Pacing* dan transisi merupakan hal yang sangat krusial dalam pembuatan *motion graphic*. Kecepatan dalam sebuah Gerakan dapat memberikan kesan yang berbeda pada pengguna. Gerakan yang halus dan pelan menimbulkan kesan damai dan tenang, sedangkan Gerakan yang cepat akan terasa lebih semangat dan energetik.

## 3. *Reading Time*

Untuk membuat sebuah *motion* yang bagus, tentu dibutuhkan *timing* yang baik. Seorang desainer harus bisa menentukan durasi *motion* yang benar agar tidak menimbulkan kesulitan bagi pengguna untuk melihat dan membaca desain.

### **2.3.8. Tata cara penulisan Situs Web**

Banyaknya situs web yang ada di internet terkadang dapat menyebabkan meluapnya informasi yang dipaparkan ke pengguna internet. Akibatnya kebanyakan dari pengguna biasanya mengalami kesulitan dalam mencari informasi yang tepat dan membuat pengguna malas membaca isi dari situs web itu. Shelly & Cashman (2005) menuliskan bahwa dalam menulis konten web terdapat beberapa hal yang harus dicapai, yaitu:

1. Akurat

Informasi yang ada dalam situs web harus berasal dari sumber yang kredibel. Kesalahan ketik juga patut dihindari agar terlihat profesional dan dapat diandalkan. Untuk mencegah terjadinya kesalahan, penulis dapat melakukan uji coba *prototype* kepada beberapa calon pengguna dan ahli untuk menguji kredibilitas (hlm. 51).

## 2. Luas dan ringkas

Kebanyakan pengguna situs web kurang tertarik dalam membaca teks yang panjang, itu sebabnya situs web perlu untuk tidak hanya memberikan informasi yang jelas, namun juga ringkas. Dengan membagi konten tulisan menjadi beberapa paragraf pendek, pengguna bisa mendapat informasi tanpa harus mengurangi aspek interaktif dari website (hlm. 55).



Gambar 2.29. Situs web “*Bond: Licence to drive*”  
(<https://www.evanshalshaw.com/more/bondcars/c26.html>, 2020)

## 2.4. *Storytelling*

Gotschall (2013) menuliskan bahwa manusia adalah makhluk yang penuh dengan cerita. Hampir setiap aspek dalam kehidupan selalu memiliki cerita dibalikinya, salah satunya sejarah. Sejarah merupakan produk dari berbagai peninggalan zaman dulu yang dikumpulkan dan disusun menjadi sebuah cerita. Manusia bisa mencari

tahu tentang kehidupan pra-sejarah karena adanya cerita mengenai topik itu. Adanya objek bersejarah berupa lukisan di gua, hieroglif dan tulisan di kulit binatang juga membuktikan bahwa *storytelling* sudah dilakukan dari zaman dahulu.

teknik *storytelling* sudah banyak digunakan di berbagai area dan masih ada hingga saat ini. Banyak bisnis yang mengandalkan teknik *Storytelling* untuk memperkuat strategi pemasaran mereka. Iklan-iklan di televisi biasanya selalu memiliki konteks dan alur cerita sebagai cara untuk mempromosikan kelebihan produk mereka. Orang-orang yang berprofesi sebagai pembicara atau motivator mengandalkan *storytelling* untuk dapat menarik perhatian pendengar dan mempersuasi mereka (hlm. 15). Dengan melihat seberapa besarnya peran cerita dalam kehidupan perilaku manusia, penggunaan *storytelling* perancangan ini akan menambah keefektifan situs web.

Menurut Wellins (2005), dalam membuat sebuah cerita terdapat beberapa hal yang harus dipertimbangkan, yaitu:

1. *The Plot*

Langkah pertama dalam menulis sebuah cerita tentunya adalah dengan membentuk plot. Plot berisi kejadian utama yang menjadi pusat dari sebuah cerita. Biasanya plot dapat dirangkum menjadi 1 kalimat yang mendeskripsikan suatu cerita yang panjang. Plot berguna untuk membimbing penulis agar alur cerita tidak melebar dan akhirnya penuh dengan isi yang kurang relevan (hlm. 26).

2. *Motivation*

Motivasi merupakan aspek terpenting yang harus dimiliki oleh tokoh dari sebuah cerita. Segala kejadian yang terjadi dalam cerita tentunya terjadi karena adanya dorongan yang dimiliki tokoh sehingga cerita dapat tetap maju. Dengan mengenali motivasi tokoh, penulis juga alur cerita lebih tertata dan masuk akal bagi pembaca, walaupun mudah ditebak (hlm. 32).

### 3. *The point*

Dalam sebuah cerita, pasti selalu ada pesan yang ingin disampaikan atau inti dari cerita tersebut. Tanpa adanya hal ini, maka segala kejadian yang terjadi dalam cerita hanya merupakan tulisan tanpa tujuan (hlm. 33).

### 4. *Pacing*

*pacing* dalam sebuah cerita memengaruhi bagaimana reaksi pembaca saat dibawa ke bagian cerita yang baru. *Pacing* yang buruk akan membuat cerita terasa terburu-buru atau bahkan terlalu lambat bagi pembaca (hlm. 37).

### 5. *Acts & Resolutions*

Dalam sebuah cerita, pembaca biasanya mengharapkan adanya perubahan atau masalah utama dalam cerita terselesaikan pada akhir cerita. Adanya resolusi membuat pembaca merasa terpuaskan. Hal ini juga dapat dianggap sebagai hadiah atau pencapaian bagi pembaca yang sudah mengikuti cerita dari awal sampai akhir (hlm. 40).



### **2.4.1. Digital Storytelling**

*Digital Storytelling* merupakan satu dari berbagai jenis *storytelling* dimana teknologi menjadi medium untuk bercerita (MasterClass.com). Berkembangnya teknologi internet hingga saat ini telah memberikan akses ke berbagai situs web yang dijadikan media *storytelling* seperti media sosial, blog, atau artikel online.

## **2.5. Interaktivitas**

Interaktivitas membutuhkan partisipasi dari pengguna untuk berinteraksi dengan elemen-elemen yang ada dalam sebuah situs web. Bentuk interaksi bisa berupa mengetik atau menggerakkan serta mengklik menggunakan *mouse* (Shelly & Cashman, 2005). Banyak desainer dan *web developer* pada saat ini yang sedang mengembangkan serta mencari inovasi untuk interaksi yang dapat dilakukan dalam situs web dengan menggunakan kombinasi video, animasi, audio atau gambar.

### **2.5.1. Scrollytelling**

*Scrollytelling* adalah sebuah format *storytelling* yang mengubah rentetan cerita yang panjang menjadi sebuah pengalaman yang interaktif menggunakan visual yang menarik (Cardello, 2019). Ciri khas utama dari format ini adalah adanya fitur *scroll-driven animation*, dimana gambar dan teks yang ada dalam situs web bisa digerakan oleh pengguna hanya dengan menggeser *touchpad* atau layar *smartphone*. Karena sifatnya yang sangat visual, format *scrollytelling* tidak terlalu bergantung pada minat membaca pengguna (Vlahovic, 2015).



Gambar 2.30. Situs web “*Every Last Drop*”  
(<http://everylastdrop.co.uk>, 2020)

### 2.5.2. *Parallax Scrolling*

*Parallax Scrolling* adalah sebuah teknik desain dimana objek latar belakang pada situs bergerak lebih lambat daripada objek latar depan situs (Spivak, 2020). Hal ini memberikan efek ilusi optik dimana terdapat kedalaman dalam sebuah gambar atau foto.





Gambar 2.31. Situs web “*Firewatch*”  
(<http://www.firewatchgame.com>, 2020)

### 2.5.3. *Button*

*Button* adalah salah satu elemen interaktif situs web yang membantu pengguna untuk “berkomunikasi” dengan situs web. Melalui *button*, pengguna bisa mencapai tujuan yang mereka harapkan. *Button* merupakan salah satu elemen situs yang sering digunakan karena mampu mengimitasi interaksi dengan benda yang nyata. Terdapat berbagai jenis *button* yang digunakan pada saat ini, yaitu:

#### 1. *CTA button*

*CTA(Call-To-Action) button* adalah sebuah elemen yang dibuat untuk mengajak pengguna untuk melakukan sesuatu (cth: beli disini, *subscribe*, klik disini). Hal ini membuat pengguna yang pasif menjadi aktif. Bedanya *button* ini dengan *button* lainnya adalah cara ia memotivasi pengguna untuk menekan *button*.

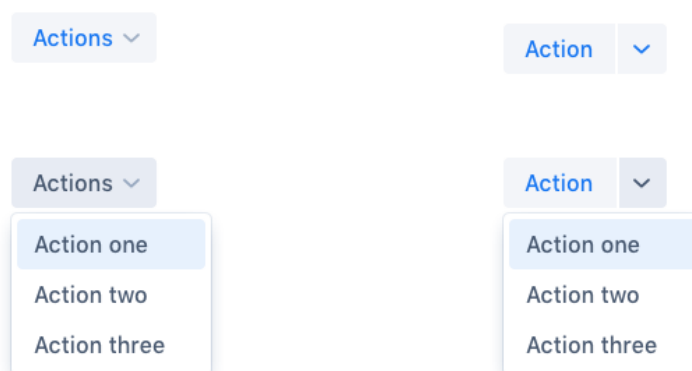


Gambar 2.32. CTA button

(<https://uxplanet.org/basic-types-of-buttons-in-user-interfaces-ea7b065f66ee>, 2020)

## 2. Dropdown Button

Sebuah *button* dimana jika ditekan, akan menampilkan sebuah *drop-down list* yang berisi teks atau gambar yang relevan dengan *main button*-nya.

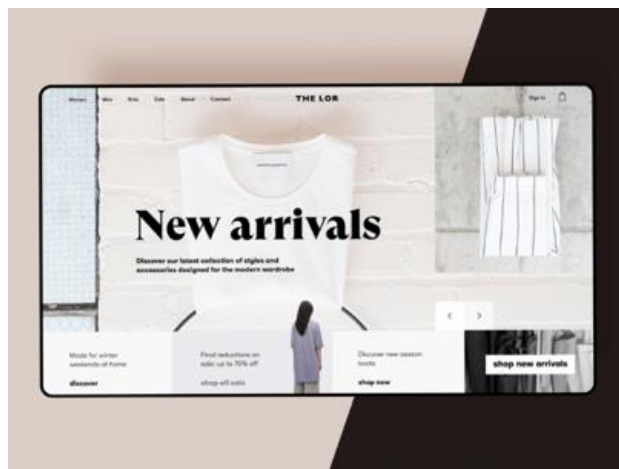


Gambar 2.33. Dropdown button

(<https://github.com/vaadin/web-components/issues/934>, 2018)

## 3. Text Button

Sebuah *button* dalam bentuk teks, jenis *button* ini tidak diintegrasikan ke dalam suatu wadah, bentuk dan lainnya sehingga tidak terlihat seperti *button* pada umumnya. *Button* ini biasanya digunakan pada sebuah *heading* situs web atau diberi tanda berupa garis bawah pada teks. Tujuan digunakannya *button* ini adalah untuk memberi akses ke halaman lain dalam situs tanpa mengganggu tampilan situs atau *button control* lainnya.



Gambar 2.34. *Text button*

(<https://uxplanet.org/basic-types-of-buttons-in-user-interfaces-ea7b065f66ee>, 2020)

#### 4. *Hamburger Button*

*Button* yang digunakan untuk mengakses menu. Jika diklik, maka deretan menu akan muncul. *Button* ini sangat berguna untuk menghemat ruangan namun banyak yang berpendapat bahwa jenis *button* ini dapat membingungkan pengguna yang belum terbiasa menggunakan situs web atau aplikasi, sehingga penggunaan *button* ini memerlukan riset terhadap

*target audience* [REDACTED] yang lebih mendalam.



Gambar 2.35. *Hamburger button*  
(<https://www.wikidata.org/wiki/Q21306238>, 2020)

5. *Plus Button*

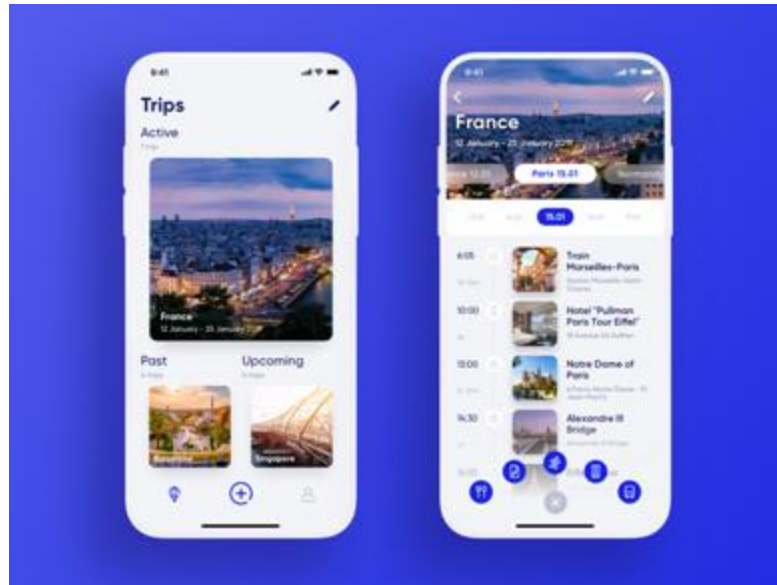
*Button* ini biasanya berfungsi untuk menunjukkan pengguna bahwa mereka dapat menambah konten dalam situs atau aplikasi. Konten dapat berupa foto, alamat, lokasi, kontak, atau lainnya tergantung pada kegunaan dari situs atau aplikasi itu sendiri.



Gambar 2.36. *Plus button*  
(<https://thenounproject.com/term/plus-button/>, 2020)

6. *Expendable Button*

*Button* ini dapat membuka berbagai macam opsi dan fitur ketika di klik. Jenis *button* ini juga merupakan salah satu cara lain untuk menghemat ruang dalam halaman yang kecil dan lebih sering ditemukan di dalam *interface* aplikasi *smartphone*.

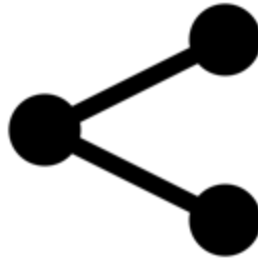


Gambar 2.37. *Expendable button*

(<https://uxplanet.org/basic-types-of-buttons-in-user-interfaces-ea7b065f66ee>, 2020)

## 7. *Share Button*

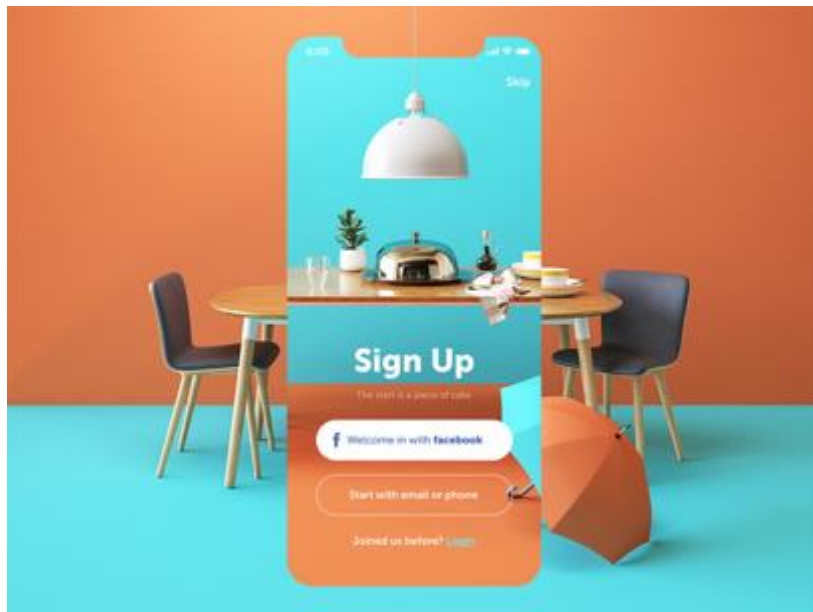
*Button* ini dapat membiarkan pengguna untuk membagikan konten secara luas melalui platform digital mereka. *Button* ini didesain untuk tidak menyerupai *button* pada umumnya, namun dengan memanfaatkan *icon*. Desain *button* ini dapat berbeda-beda dan biasanya mencerminkan suatu brand, tapi ada juga beberapa *icon* sama yang sering digunakan di platform yang berbeda.



Gambar 2.38. *Share button*  
([https://www.iconfinder.com/icons/352893/share\\_icon](https://www.iconfinder.com/icons/352893/share_icon), 2020)

#### 8. *Ghost Button*

*Ghost button* adalah jenis *button* yang tampilannya transparan atau kosong. *Button* ini memiliki karakteristik dimana terdapat *border* menggunakan garis tipis di sekitar teks. Jenis *Button* ini dapat membantu desainer dalam membentuk sebuah hierarki apabila terdapat 2 atau lebih *button*.

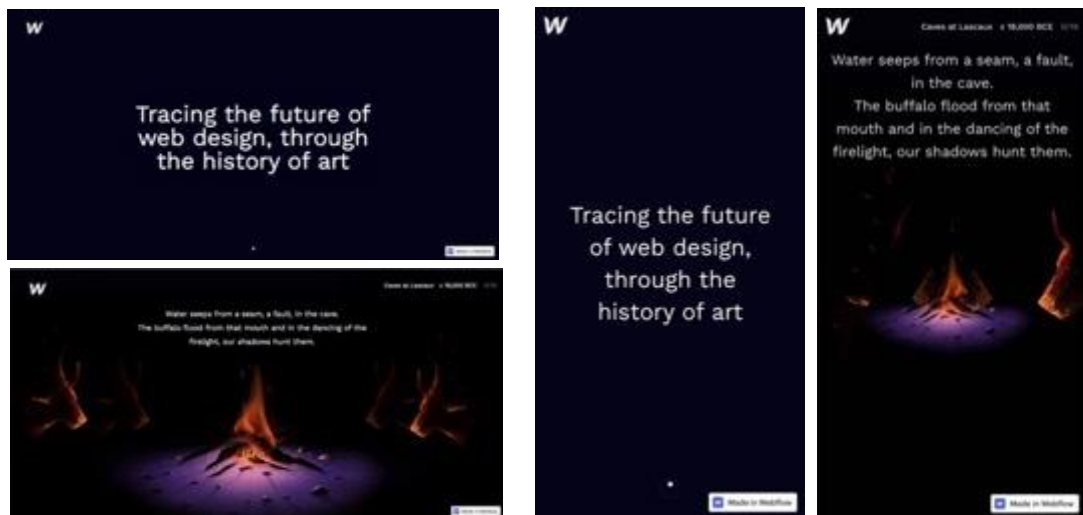


Gambar 2.39. *Ghost button*  
(<https://uxplanet.org/basic-types-of-buttons-in-user-interfaces-ea7b065f66ee>, 2020)



## 2.6. Responsive Web Design (RWD)

RWD adalah sebuah cara agar tampilan situs web dapat disesuaikan secara otomatis dalam format perangkat apapun, sehingga situs web terlihat lebih dinamis (Schade, 2014). Metode desain ini cukup penting agar konten pada situs web tetap terlihat teratur walaupun berada dalam ukuran layar yang berbeda. Kerapihan situs web juga memudahkan pengguna untuk mengonsumsi konten menggunakan perangkat apapun, sehingga dapat menjangkau *audience* yang lebih luas.



Gambar 2.40. Adaptasi tampilan pada situs web (<https://webflow.com/web-design-art-history>, 2020)

## 2.7. Organisasi Kemahasiswaan

Organisasi merupakan suatu konsep yang sudah lama ada dalam kehidupan mahasiswa. Organisasi kemahasiswaan merupakan wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan bakat dan mewakili aspirasi, inisiasi, atau gagasan positif melalui kegiatan yang relevan (bamawa. ac.id, 2018). Namun dalam melakukan pergerakan, tentu tidak sembarangan. Diperlukan visi dan misi yang jelas agar organisasi diminati dan memotivasi mahasiswa & mampu membimbing mahasiswa

untuk tetap menaati peraturan dan bertanggung jawab atas aksi dan Gerakan yang mereka lakukan, karena membawa dampak positif merupakan hal yang paling penting dalam berorganisasi (bamawa.ac.id, 2018).

## 2.8. Peristiwa Mei 1998

Peristiwa Mei 1998 tepatnya dimulai pada tanggal 12 Mei 1998. dikenal dengan kerusuhan berskala nasional yang merugikan masyarakat Indonesia secara finansial serta menimbulkan trauma dan korban jiwa bagi mereka yang berada di tengah kejadian itu, diantaranya kasus kekerasan serta kerugian yang ditargetkan kepada orang-orang ber-etnis Tionghoa, baik itu perusakan properti (toko, rumah, dsb), kekerasan fisik, dan kekerasan seksual (RRT), serta pelanggaran HAM berupa penculikan 14 aktivis yang menyikapi keputusan pemerintah yang dilakukan oleh pihak kemiliteran Indonesia (Kontras).

Terjadinya peristiwa ini berawal oleh demonstrasi yang dilakukan oleh masyarakat termasuk berbagai organisasi mahasiswa di Indonesia yang menentang pemerintahan Soeharto dan terpicu saat 4 mahasiswa dari Universitas Trisakti ditembak mati oleh aparat keamanan. Kerusuhan terjadi sehari setelah tragedi trisakti, yaitu 12 Mei dan berlangsung sampai pada tanggal 15 Mei. Di tengah kerusuhan itu masih ada kumpulan mahasiswa yang tetap bergerak dan menuntut perubahan. Akhirnya pada tanggal 21 Mei 1998, suara mahasiswa pun berhasil didengar. Soeharto turun dari jabatannya sebagai presiden dan digantikan oleh B.J. Habibie (Ngatma'in, 2015).

Semua peristiwa ini terekam dalam sejarah Indonesia dan menjadi sebuah peringatan terhadap kesalahan pemerintahan di waktu itu dan juga untuk mengenang mereka yang menjadi korban tragedi ini.

### **2.8.1. Forum Kota**

Banyak organisasi buatan mahasiswa yang telah berkontribusi dalam membawa Indonesia ke arah reformasi, salah satunya adalah Forum kota. Forum kota merupakan organisasi terbesar se-Jakarta dan diakui sebagai organisasi yang cukup fenomenal. Didirikan pada tanggal 7 Maret 1998, Forkot awalnya beranggotakan 6 kampus di daerah Jabodetabek, seiring waktu, mereka pun berkembang menjadi 70 lebih anggota. Bersama dengan FKSMJ, mereka menjadi 2 organisasi mahasiswa pertama yang berhasil menginjakkan kaki mereka di Gedung DPR/MPR (Rambe, 2009).