

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Literasi merupakan kemampuan seseorang dalam memilih, memproses, dan menggunakan informasi dalam kegunaannya untuk pengembangan diri (Perdew, 2016, hlm.6-8). Berdasarkan pengertian tersebut, tingkat literasi seseorang dapat menentukan kemampuan yang dimiliki. Pada tahun 2016, UNESCO mendeklarasikan bahwa Indonesia berada pada urutan kedua pada literasi dunia, yaitu ke-60 dari 61 negara berdasarkan riset oleh Central Connecticut State University, dengan persentase literasi Indonesia 0,001%. Beberapa bidang kementerian di Indonesia dan Perpustakaan Nasional berupaya dalam meningkatkan tingkat literasi di masyarakat terutama anak-anak dengan Gerakan Literasi Sekolah. Salah satu yang mendukung dalam meningkatkan literasi di Indonesia ialah Yayasan Pendidikan Griya Acitya dengan programnya yaitu Rumah Literasi 45.

Rumah Literasi 45 didirikan pada tanggal 22 Februari 2021 oleh Andreas Tambah. Pendirian yayasan bermaksud untuk membangun generasi yang literat dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui pendidikan dan pemberdayaan masyarakat. Sebagai bentuk perwujudan tujuan yayasan, diadakan berbagai program kegiatan seputar literasi seperti membaca, menulis, belajar, webinar dan aktivitas lain seperti berkebun, memasak, mengadakan perayaan. Rumah Literasi 45, dalam hal ini membuat sebuah *website* yang bertujuan untuk mengakomodasi kegiatan dan informasi yang ada sebagaimana dinyatakan dalam wawancara dengan pendiri Rumah Literasi 45.

Penerapan desain pada pembuatan *website* dari segi estetika dan elemen visual terdiri atas warna, bentuk, *font*, *layout* dan lain sebagainya. Unsur ini memengaruhi minat pengguna pada konten situs dan cenderung menghabiskan waktu yang lebih lama dalam mengakses lebih banyak informasi (Bordbar, 2016, p.4). Berdasarkan observasi awal, studi eksisting, dan studi referensi penulis pada

*website* Rumah Literasi 45, ditemukan beberapa hal seperti penggunaan latar dengan gambar yang memiliki *watermark*, tata letak, ukuran, dan penggunaan elemen yang tidak konsisten dan empat dari tujuh *tab* halaman yang tidak mengarah ke mana pun (*404 page not found*), hal ini dapat mempengaruhi pengalaman pengguna. Penemuan ini di buktikan dengan hasil *usability testing* 80% pengguna mengalami kebingungan, ketidaknyamanan tampilan, dan pengalaman yang kurang baik selama menggunakan *website* orisinal. Selain itu, pendiri Rumah Literasi 45 juga menyatakan pada saat wawancara bahwa *website* saat ini belum menarik secara visual. Selain itu ingin fokus dalam pengembangan *website* supaya dapat berfungsi dengan baik terutama untuk mengakomodasi seluruh kegiatan dan informasi terkait webinar, relawan, dan pendonasian buku supaya dapat dilakukan di dalam *website* karena selama ini masih menggunakan sistem manual dan belum ada sistemnya.

Permasalahan visual, interaktivitas, dan konten yang telah disampaikan di atas memberikan peluang untuk dilakukannya pengembangan pada *website* Rumah Literasi 45. Maka dari itu penulis memutuskan untuk melakukan perancangan ulang *website* Rumah Literasi 45.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian fenomena di atas, penulis menguraikan rumusan masalahnya sebagai berikut,

1. Penggunaan latar dengan gambar yang memiliki *watermark*, tata letak, ukuran, dan penggunaan elemen yang tidak konsisten dan empat dari tujuh *tab* halaman yang tidak mengarah ke mana pun (*404 page not found*).
2. *Website* tidak memenuhi tujuannya dalam mengakomodasi informasi dan kegiatan yang dilaksanakan di Rumah Literasi 45.
3. Hasil observasi, studi eksisting, studi referensi, dan 80% dari *usability testing* menyatakan mengalami kebingungan, visual yang tidak nyaman, dan pengalaman interaksi yang kurang menyenangkan.

Merujuk pada permasalahan di atas, maka penulis melakukan penelitian desain dengan mengajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

Bagaimana perancangan ulang *website* Rumah Literasi 45?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah berdasarkan latar belakang :

#### 1. Demografis

- b. Usia Primer : 18 – 30 tahun

Usia primer terbagi ke dalam dua kategori yaitu usia mahasiswa dengan rentang 18-22 tahun dan usia pekerja yang belum menikah dengan rentang 23-30 tahun.

- c. Usia Sekunder : > 30 tahun

- d. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

- e. Status Ekonomi : SES B

Pembelian buku anak dianggap sebagai investasi dalam perkembangan anak dan meningkatkan minat membaca (Kusuma et al., 2020, hlm.2-3). Berdasarkan jurnal oleh Sari (2018, hlm.133), kemampuan membeli dipengaruhi oleh status ekonomi orang tuanya yang mana dari penelitiannya 91,67% menengah ke bawah sulit untuk memenuhi kebutuhan membeli buku. Selain itu untuk usia 23-30 tahun memiliki minimal pendapatan dengan nilai UMR 4,5jt – 5,1jt rupiah per tahun 2023 (CNBC Indonesia) dan dapat mengalami kenaikan tertentu. Maka dari itu ditentukanlah SES B dengan kategori pengeluaran per bulannya sebesar Rp 2.000.000 – Rp 3.000.000 berdasarkan Nielsen AC.

- f. Bahasa : Bahasa Indonesia

- g. Etnis dan Agama : Semua etnis dan agama

#### 2. Geografis

- a. Negara : Indonesia

- b. Kota : Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi

#### 3. Psikografis

- a. Masyarakat yang ingin menambah ilmu dengan mengikuti webinar  
b. Masyarakat yang ingin menjadi relawan di bidang pendidikan

- c. Masyarakat yang ingin melakukan donasi buku
- d. Masyarakat yang membutuhkan informasi Rumah Literasi 45

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang, penulis merancang tujuan dari tugas akhir ini ialah untuk melakukan perancangan ulang *website* Rumah Literasi 45.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Melalui perancangan tugas akhir ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yaitu,

##### **1. Penulis**

Penulis dapat memperdalam pemahaman proses perancangan *website* mulai dari riset, perencanaan, hingga perancangan menjadi produk jadi. Penulis juga dapat menerapkan ilmu teori dan praktek yang di terima selama 3,5 tahun menjadi mahasiswi desain.

##### **2. Rumah Literasi 45**

Melalui perancangan ini, Rumah Literasi 45 dapat menerapkan hasil desain menjadi *website* yang berjalan sebagai media edukasi dan informasi yang efektif secara visual, konten, dan interaksi dengan pengguna *website*.

##### **3. Orang lain**

Melalui perancangan ini penulis berharap orang lain dapat mendapatkan informasi, melakukan donasi buku, dan mendaftar sebagai relawan, melalui *website* resminya. Selain itu, diharapkan orang lain dapat mendapatkan pengalaman yang baik secara visual, interaktivitas, dan kemudahan mendapatkan informasi.

##### **4. Universitas Multimedia Nusantara**

Hasil perancangan diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa/i lainnya yang akan atau sedang membuat perancangan seputar *website*.