

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 *Website*

Menurut Lal (2013), *website* adalah jenis media online yang digunakan oleh individu atau bisnis. Struktur website terdiri dari berbagai elemen seperti grafik, *file* media, skrip, dan informasi yang terintegrasi sebagai tag HTML di jaringan internet. Kemudian Nettleton (2003) menjelaskan bahwa sebuah *website* merupakan kumpulan *file* dalam sebuah komputer yang terkoneksi ke jaringan internet dan secara khusus diatur dengan perangkat lunak untuk dikirimkan dan disebarakan ke orang lain. Anatomi desain ini dapat dibagi menjadi lima menurut Beaird (2017), yaitu:

##### 2.1.1 *Layout and Composition*

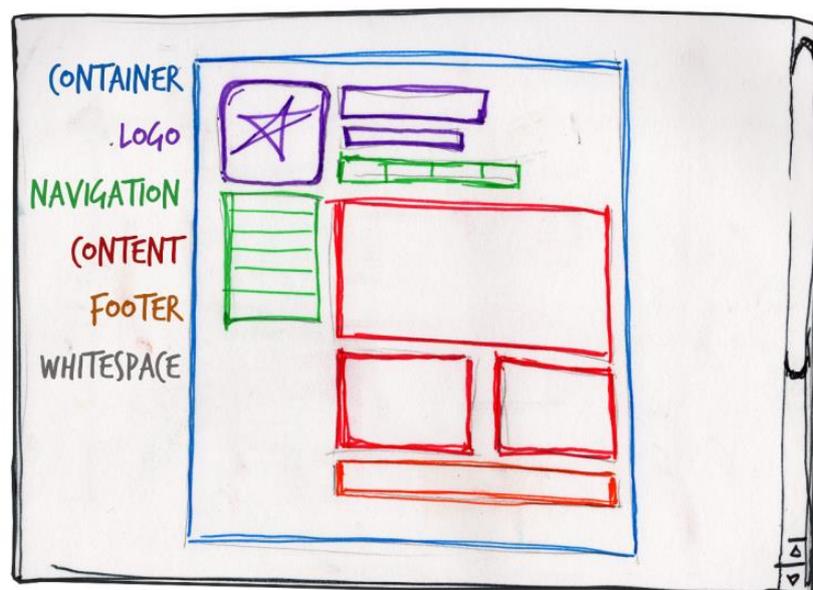
Dalam perancangan desain *website*, desainer harus bisa menciptakan halaman *web* yang mudah dikenali dan mempermudah pengguna untuk bernavigasi. Maka dari itu sebuah *layout website* harus memiliki pengaturan ruang antar elemen, proporsi, dan tampilan visual secara menyeluruh sehingga tampilan halaman *web* menjadi lebih menarik.

##### 2.1.1.1 *Web Page Anatomy*

*Web page anatomy* merupakan komponen-komponen dasar dalam membentuk sebuah *website*. Komponen tersebut dibagi menjadi enam bagian yaitu:

1. *Containing Block*: Setiap halaman *web* memiliki wadah. Tanpa adanya wadah maka konten yang akan digunakan untuk mengisi *website*.
2. Logo: Bagian identitas yang muncul dalam halaman *website* sudah seharusnya memiliki logo atau nama yang terletak diatas semua halaman *website*.

3. *Navigation*: Sistem navigasi sangat penting dalam sebuah situs untuk mudah ditemukan serta digunakan oleh pengguna. Entah secara *vertical* atau *horizontal*, sistem navigasi harus berada di bagian atas *layout* sebisa mungkin.
4. *Content*: Dalam sebuah konten ada tulisan, gambar, ataupun video. Seorang pengguna hanya mencari konten yang mereka butuhkan dan jika mereka tidak menemukan apa yang mereka cari, sudah dipastikan pengguna akan langsung menutup. Maka dari itu sangat penting untuk menaruh konten sebagai titik fokus dalam desain *website*.
5. *Footer*: *Footer* di taruh pada bagian paling bawah sebuah *website* yang berisikan hak cipta, kontak, dan informasi legal, serta beberapa tautan yang mengarah ke bagian utama *website*.
6. *White space*: Merupakan daerah/area pada halaman tanpa adanya ilustrasi. Sebuah desain akan terasa sesak jika *white space* tidak direncanakan dengan hati-hat



Gambar 2.1 *Web Page Anatomy* Sumber: Beard (2017)

### 2.1.1.2 Grid Theory

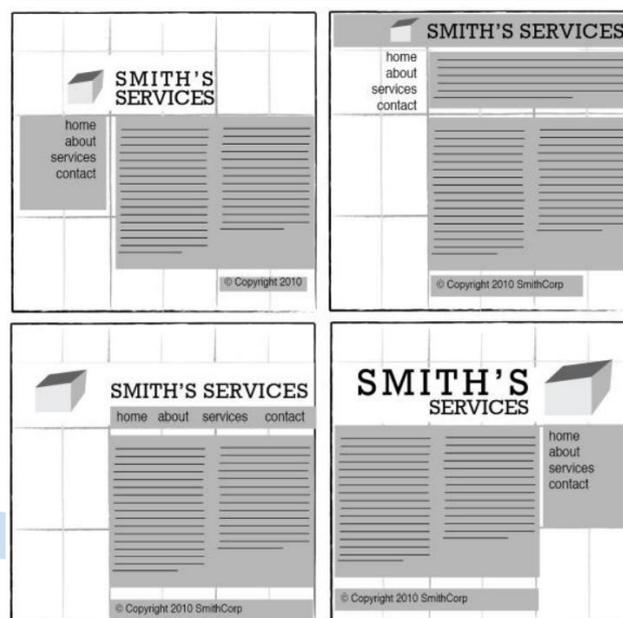
Menggunakan sebuah grid merupakan sebuah alat penting untuk melakukan desain *website*. Dengan menggunakan grid, seorang desainer dapat menggunakannya saat membuat *layout* halaman.

### 2.1.1.3 Left Column Navigation

Menggunakan *layout* di sebelah kiri merupakan letak navigasi yang paling dasar. Walau terlihat kuno, peletakan navigasi di sebelah kiri halaman *web* mempermudah pengguna karena banyak *website* yang menerapkan tehnik *layout* ini.

### 2.1.1.4 Wireframes

*Wireframe* adalah sketsa sederhana untuk merancang tempat mendesain blok konten dan tata letaknya di halaman *web*. *Wireframe* dapat berbentuk lima kolom yang menggantung untuk mempermudah pembuatan *layout* pada desain *website*.



Gambar 2.2 Contoh *Wireframe*  
Sumber: Beaird (2017)

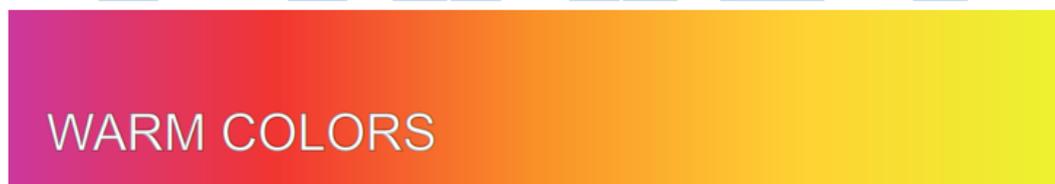
## 2.1.2 Color

Warna merupakan faktor penting dalam desain karena dapat meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna. Warna memiliki kemampuan untuk meningkatkan emosi, meningkatkan kepercayaan diri, dan membantu pengguna mengarahkan perhatian mereka ke area tertentu di situs *web*. Dalam desain *web*, memilih warna yang tepat dapat membantu 8 meningkatkan tingkat konversi, membuat tata letak situs web lebih menarik, dan meningkatkan kepuasan pengguna. Saat memilih warna untuk situs *web*, perancang *web* harus mempertimbangkan faktor-faktor seperti psikologi, kontras, konsistensi, dan keselarasan.

### 2.1.2.1 Color Temperature

Temperatur warna dapat memberikan rasa hangat atau sejuk dalam sebuah desain. Ada dua jenis temperature warna yaitu:

1. *Warm color*: Warna merah sampai kuning, termasuk oranye, merah muda, dan merah anggur termasuk dalam jenis warna hangat karena hubungannya dengan matahari serta api. Jika diletakkan dekat warna-warna sejuk, warna hangat akan lebih terlihat menonjol untuk menunjukkan tekanan visual.



Gambar 2.3 *Warm Colors*  
Sumber: Beaird (2017)

2. *Cool color*: Terdiri dari warna hijau sampai biru dan beberapa nuansa violet. Warna sejuk memberikan rasa tenang dan dapat menurunkan ketegangan. Dalam sebuah desain, warna sejuk sangat cocok untuk

dijadikan warna latar belakang serta elemen-elemen yang lebih besar dalam sebuah halaman website.



Gambar 2.4 *Cool Colors*  
Sumber: Beaird (2017)

### 2.1.2.2 *Chromatic Value*

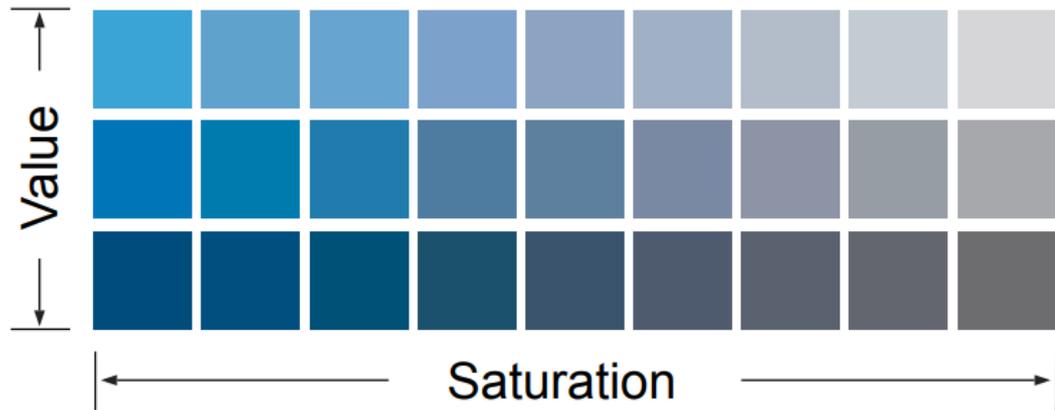
Nilai kromatik dapat diartikan sebagai pengaturan terang gelapnya sebuah warna. Tint pada warna dapat diciptakan ketika ada penambahan warna putih, sedangkan dengan menambah warna hitam akan memunculkan 9 shade pada warna. Jumlah nilai kromatik yang digunakan untuk warna bisa mempengaruhi koneksi psikologi pengguna saat melihat konten desain.



Gambar 2.5 *Chromatic Value*  
Sumber: Beaird (2017)

### 2.1.2.3 *Saturation*

Kekuatan atau kemurnian pada warna dapat menjelaskan sebagai saturasi atau intensitas warna. Ketika abu-abu disatukan dengan sebuah warna maka akan menghasilkan warna yang kusam serta sunyi. Ditambah lagi, warna kusam bisa menurunkan ketegangan, memberi komposisi suasana tenang yang meditatif.



Gambar 2.6 *Saturation*  
Sumber: Beaird (2017)

#### 2.1.2.4 *Color Schemes*

*Color schemes* merupakan formula paling dasar untuk menciptakan sebuah kombinasi warna yang memberikan rasa harmoni dan juga efektif. Ada empat skema warna yang digunakan:

1. *Monochromatic*: Warna monokrom merupakan warna yang hanya memiliki satu warna dasar serta tint dan shade-nya.
2. *Analogous*: Warna analog terdiri dari warna yang saling berdekatan satu dengan yang lainnya pada roda warna.
3. *Complementary*: Warna komplementer memiliki gabungan warna yang terletak berlawanan pada roda warna.
4. *Split Complementary*: Dengan menggunakan dua warna yang bersebelahan dengan warna di seberang warna komplementer, maka akan tercipta warna *split complementary*.

#### 2.1.3 *Texture*

Tekstur digambarkan sebagai segala sesuatu yang menambah tampilan atau rasa yang berbeda pada permukaan desain atau objek. Sebuah website, walaupun tidak dapat memberikan rasa tekstur secara fisik, seorang desainer dapat membangkitkan ingatan akan perasaan materi aslinya.

##### 2.1.3.1 *Line*

Garis dapat terbentuk ketika ada dua buah garis yang disambungkan. Garis merupakan elemen paling dasar dan banyak ditemukan dalam grafik desain. Dalam pembuatan website, garis dapat digunakan dalam banyak cara. Penggunaan garis horizontal memberikan tekstur pada desain, namun garis diagonal akan

membuat pengguna merasa gelisah karena garis-garis tadi dapat menyebabkan mata pengguna bergerak-gerak.

### **2.1.3.2 Shape**

Bentuk tercipta ketika dua titik ujung garis bertemu. Bentuk dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu bentuk geometri dan bentuk bebas (*freeform*):

1. Geometri: Bentuk-bentuk dasar seperti persegi, lingkaran, segitiga, bintang, setengah lingkaran, dan lainnya.
2. *Freeform*: Merupakan bentuk yang lebih mengarah ke abstrak dibandingkan dengan bentuk geometri. Bentuk ini terdiri dari lengkungan non-geometris, sudut acak, dan garis yang tidak normal. Bentuk bebas dapat memberikan

### **2.1.4 Typography**

Tipografi memiliki kegunaan untuk memberikan kesan hanya dengan tulisan. Tujuan menggunakan tipografi dalam halaman website adalah untuk menciptakan sebuah hierarki informasi agar jelas serta menarik, mempermudah pembacaan, dan memberikan kesan yang tepat sesuai dengan isi konten.

### **2.1.5 Imagery**

Elemen desain visual yang digunakan untuk membuat bisnis atau pesan yang perlu dikomunikasikan. *Imagery* dapat terdiri dari gambar, ilustrasi, foto, video, dan elemen visual lainnya yang digunakan untuk meningkatkan pesan atau cerita yang ingin disampaikan oleh desainer. Gambar harus dipilih dengan hati-hati dan disesuaikan dengan konten yang diminta untuk membantu pengembangan identitas unik dan penciptaan pengalaman pengguna yang positif.

## 2.2 Media Informasi

Media informasi adalah sebuah sarana yang digunakan oleh masyarakat untuk mendapatkan informasi-informasi dari dunia luar (McQuail, 2014). McQuail juga menyatakan bahwa media informasi memiliki peran yang penting bagi masyarakat untuk memperoleh informasi mengenai berita terbaru, politik, ekonomi, budaya, hiburan, dan lain sebagainya.

Sebaliknya, Turow (2019) membahas pengertian bahwa media adalah alat atau platform yang digunakan untuk membuat dan menyebarkan informasi. Informasi kedua adalah konten ilmiah yang telah disusun oleh jurnalis. Ketika mereka memproduksi berita dan menggunakannya untuk menghubungkan fakta, mereka kemudian mendistorsinya dengan berbagai cara. Lebih lanjut, Turow menggarisbawahi delapan cara masyarakat dapat menggunakan media untuk mengumpulkan informasi, yaitu:

### 2.2.1 *Enjoyment*

Keinginan mendapatkan sebuah hiburan sudah menjadi kebutuhan dasar bagi manusia yang bisa didapat melalui menonton televisi, menyelesaikan teka-teki silang di koran, atau bahkan membaca sebuah iklan.

### 2.2.2 *Companionship*

Sebuah media bahkan dapat menemani orang-orang yang merasa kesepian karena tidak memiliki teman. Contohnya pada saat seseorang sedang sakit dan harus dikarantina, mereka dapat menggunakan media untuk dijadikan teman sementara agar tidak merasa kesepian.

### 2.2.3 *Surveillance*

Media juga dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan yang dimana masyarakat melakukannya setiap hari, bahkan sering dilakukan tanpa menyadarinya. Melalui *surveillance* masyarakat dapat mengetahui apa yang terjadi di dunia luar seperti mendengarkan berita pada radio atau televisi.

#### **2.2.4 Interpretation**

Media digunakan sebagai sebuah cara untuk memahami alasan di balik terjadinya suatu peristiwa, siapa yang bertanggung jawab atas peristiwa tersebut, dan tindakan apa yang harus diambil dalam menghadapi peristiwa tersebut. Dengan menggunakan media, seseorang dapat menggali informasi dan menganalisis masalah dengan lebih mendalam untuk memperoleh pemahaman yang lebih lengkap mengenai suatu peristiwa.

#### **2.2.5 Multiple Use**

*Multiple use* terjadi ketika suatu media mampu memberikan lebih dari satu fungsi, seperti memberikan hiburan, menemani, mengawasi, dan memberikan pemahaman tentang suatu hal. Contohnya adalah televisi yang dapat memberikan hiburan dan teman dalam menonton berbagai acara komedi, serta mengawasi dan memberikan pemahaman melalui program berita. Dengan demikian, satu media dapat memenuhi kebutuhan yang beragam dari pengguna dengan berbagai cara yang berbeda.

### **2.3 Interaktivitas**

Desain interaktif merupakan sebuah cara untuk membuat pengalaman pengguna (*user experience*) untuk membantu masyarakat berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari (Sharp, 2019).

#### **2.3.1 User Experience**

*User experience* atau UX, adalah pengalaman abstrak yang dimiliki seseorang saat mengoperasikan sebuah situs *web*. Ada tiga hal yang perlu dipertimbangkan saat mengembangkan UX: tampilan, nuansa, dan kegunaan. Tampilan terkait dengan keharmonisan, kredibilitas, dan kepercayaan pengguna situs *web*. Feel terkait dengan interaksi, reaksi, dan kesenangan pengguna saat menggunakan situs *web*. Pada tahap ketiga, kegunaan dikaitkan dengan faktor-faktor seperti fungsionalitas, individualitas, dan prediktabilitas (Bank dan Cao, 2014).

### 2.3.2 *User Interface*

Bank dan Cao (2014) juga menyatakan bahwa *user interface* (UI) adalah tampilan website berupa desain, presentasi, dan elaborasi elemen-elemen seperti pilihan menu, tombol, teks, grafik, dan video yang dilihat dan digunakan oleh pengguna untuk mendapatkan UX. Untuk membuat UI yang baik, harus memperhatikan detail dan ketekunan, karena faktor-faktor ini akan berdampak negatif pada UX.

## 2.4 **Fotografi**

Langford (2007) menuturkan bahwa fotografi merupakan penghasilan gambar dengan cahaya yang memiliki tujuan untuk melakukan dokumentasi sebuah kejadian. Fotografi merupakan salah satu elemen visual untuk berkomunikasi serta berekspresi karena dapat memberikan sebuah pesan. Wibowo (2015) berpendapat bahwa fotografi dapat memiliki kegunaan untuk membuat sesuatu yang biasa saja menjadi sebuah karya visual yang berbeda dan lebih menarik. Fotografi, layaknya cabang seni lainnya, juga memperhatikan banyak aspek teknis serta dukungan alat yang diperkaya dengan adanya ekspresi, makna, serta fungsi.

### 2.4.1 **Komposisi Fotografi**

Langford (2007) menyatakan ada lima jenis komposisi dalam fotografi yaitu:

#### 1. ***Proportion***

Pengambilan sebuah foto memiliki dua pilihan antara horizontal atau vertical yang dapat mempengaruhi proporsi sebuah objek serta media yang digunakan untuk mengambil gambar. Untuk mengambil gambar yang lebih nyaman untuk dilihat dan terlihat lebih luas, dapat menggunakan foto *horizontal*. Sedangkan pengambilan gambar secara *vertical* lebih menekankan kepada isi dari konten foto.

#### 2. ***Balance***

Keseimbangan dalam pengambilan gambar adalah hal penting dan dapat dilihat dari segi warna, nuansa, bentuk, serta ruang. Dengan

menggunakan metode pemotongan (*crop*), unsur keseimbangan dapat diatur secara manual.

### 3. *Line*

Menggunakan garis dalam foto dapat menjadi suatu unsur yang menarik karena walaupun tidak nyata, namun dapat dilihat melalui kontras dan warna.

### 4. *Emphasis*

Penekanan dalam pengambilan gambar adalah sebagai titik fokus untuk menyampaikan pesan dari gambar yang diambil. Terdapat metode *rule of third*, yaitu foto dibagi menjadi tiga bagian yang dibantu melalui garis *horizontal* dan *vertical*. Kemudian penekanan dalam gambar difokuskan pada titik temu kedua garis tadi.

### 5. *Framing*

Dalam pengambilan gambar, framing memiliki sebuah tujuan untuk mencegah terjadinya objek keluar dari foto. Framing sendiri sering digunakan untuk objek bergerak sehingga komposisi dari foto tersebut menjadi lebih proporsional.

## 2.4.2 Aspek Fotografi

Wibowo (2015) menulis bahwa ada tiga aspek terpenting yang ada dalam pengambilan sebuah foto, yaitu:

### 1. Aspek Ide

Sebuah ide dapat diterima dari penglihatan, pendengaran, serta proses berpikir kreatif. Menciptakan sebuah foto yang menarik membutuhkan pemikiran kreatif agar foto yang dihasilkan dapat terlihat bisa dinikmati oleh masyarakat.

### 2. Aspek Teknik

Ada lima sudut untuk mengambil gambar yaitu: *birds eye view*, teknik pengambilan foto dengan posisi mengarah kebawah; *frog eye view*, yaitu pengambilan foto dengan posisi yang setara dengan tanah; *eye level view*, yaitu mengambil foto yang sejajar dengan posisi mata;

*waist level view*, yaitu pengambilan foto yang setara dengan pinggang; dan *high handled position*, yaitu teknik mengambil foto dengan memposisikan tangan diangkat tinggi.

### **3. Aspek Pesan**

Meski tidak terlalu penting untuk diucapkan, memiliki sebuah tujuan dalam mengambil foto sangatlah penting. Dengan memahami pesan 16 dalam pengambilan foto, pesan yang akan disampaikan akan mendapat apresiasi yang baik dari masyarakat yang melihat hasil foto. Aspek ini dijadikan sebagai pelengkap dua aspek sebelumnya (Krages, 2012).

## **2.5 Pariwisata**

Undang-undang No. 10 Tahun 2009, Bab 1 Pasal 1 Ayat 3 menyebutkan bahwa pariwisata adalah segala kegiatan wisata yang didukung bermacam-macam fasilitas juga layanan yang deiberikan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, serta Pemerintah Daerah. Sedangkan kegiatan wisata sendiri berdasarkan Undang-undang No. 10 Tahun 2009, Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 adalah perjalanan seseorang atau kelompok yang mengunjungi suatu lokasi untuk berekreasi, mengembangkan diri, atau melakukan observasi keunikan wisata yang dikunjungi.

### **2.5.1 Pantai**

Menurut Kodoatie dan Syarief (2010) pantai adalah area yang berada di pinggir laut yang dibatasi oleh titik pasang tertinggi dan air surut terendah. Daerah pesisir ini meliputi gabungan antara darat dan air. Namun definisi pantai berdasarkan Arief, Winarso, dan Prayogo (2011) adalah bentuk geografis yang terdiri dari psair dan berada di daerah pesisir. Pantai dijadikan sebagai pembatas antara daratan dan lautan. Panjangnya garis pantai dapat diukur mengelilingi pantai yang menjadi daear teritori suatu negara

## 2.5.2 Pantai Pacitan

Dibawah ini merupakan empat pantai yang akan diutamakan pada perancangan *website* Pantai Pacitan:

### 1. Pantai Banyu Tibo

Pantai Banyu Tibo merupakan salah satu pantai yang ada di Kabupaten Pacitan yang berlokasi di Kecamatan Donorejo. Banyu Tibo berasal dari bahasa Jawa yang artinya “air jatuh” karena pantai ini memiliki keunikan berupa air terjun yang menghadap ke pantai (Rohman, 2020).

### 2. Pantai Watu Karung

Pantai Watu Karung juga merupakan pantai yang terletak di Kabupaten Pacitan yang lebih tepatnya berada di Kecamatan Pringkuku. Pantai ini memiliki gugusan pulau-pulau kecil, pasir putih yang halus, serta ombak yang besar. Di pantai ini, pengunjung bisa melakukan berbagai aktivitas seperti: susur pantai, berselancar, menikmati pemandangan pantai, dan berenang (Sayogi, 2018).

### 3. Pantai Pancer Door

Pantai Pancer Door merupakan pantai di Kabupaten Pacitan yang terkenal sampai mancanegara karena di pantai ini sering diadakan lomba berselancar. Disekitar pantai ini juga terdapat fasilitas-fasilitas seperti taman untuk rekreasi keluarga, bumi perkemahan, dan area olahraga (Suryaningtyas, 2018).

### 4. Pantai Teleng Ria

Pantai Teleng Ria adalah pantai yang juga berada di Kabupaten Pacitan, lebih tepatnya di Kecamatan Pacitan. Di pantai Teleng Ria ini, wisatawan yang berkunjung dapat menikmati suara ombak, melakukan susur pantai, dan berenang. Salah satu fasilitas yang ada di pantai ini adalah adanya *water park* untuk anak-anak (Nugroho, 2020).

### 2.5.3 Tujuan Pariwisata

Tujuan perjalanan dapat dibedakan menjadi beberapa jenis pariwisata berdasarkan Kuryanti dan Indriani (2018), yaitu:

**1. *Pleasure Tourism***

Pariwisata ini biasanya dilakukan oleh mereka yang pergi dari tempat tinggalnya sementara untuk mencari ketenangan, udara segar, mencari pengetahuan, atau juga melihat hal baru.

**2. *Recreation Tourism***

Jenis pariwisata ini dilakukan oleh orang-orang yang memanfaatkan waktu libur mereka untuk beristirahat, memperbaiki kesehatan fisik dan mental, serta menyegarkan diri dari kelelahan. Beberapa tempat rekreasi yang cocok untuk jenis pariwisata ini antara lain pantai, pegunungan, dan pusat-pusat kesehatan dan perawatan.

**3. *Cultural Tourism***

Jenis pariwisata ini terjadi karena dorongan rasa ingin tahu seseorang untuk mempelajari atau mengetahui lebih lanjut tentang budaya tertentu. Pariwisata jenis ini juga dilakukan untuk riset dan pengajaran budaya.

**4. *Sport Tourism***

Pariwisata jenis olahraga dibagi menjadi dua, yaitu:

*a. Big sports events* yang merupakan acara-acara besar di lokasi pariwisata tertentu. Contohnya adalah Olympic Games, perlombaan ski, lomba voli pantai, dan lainnya yang dapat menarik perhatian penggemar olahraga tersebut.

*b. Sporting tourism of the Practitioners*, yaitu kegiatan olahraga untuk orang-orang yang melakukan latihan dan juga mempraktekkannya sendiri seperti mendaki gunung, memancing, berburu, dan lain-lain.

### **5. *Business Tourism***

Jenis pariwisata ini merupakan bentuk dari professional travel yang berarti perjalanan tersebut memiliki hubungan dengan pekerjaan atau jabatan yang dimana seseorang tidak dapat memilih destinasi ataupun waktu perjalanan tersebut.

### **6. *Convention Tourism***

Pariwisata jenis ini banyak diminati oleh berbagai negara karena saat diadakannya sebuah acara/event maka akan ada banyak peserta yang akan berkunjung dalam jangka waktu tertentu dinegara yang mengadakan konvensi tersebut.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA