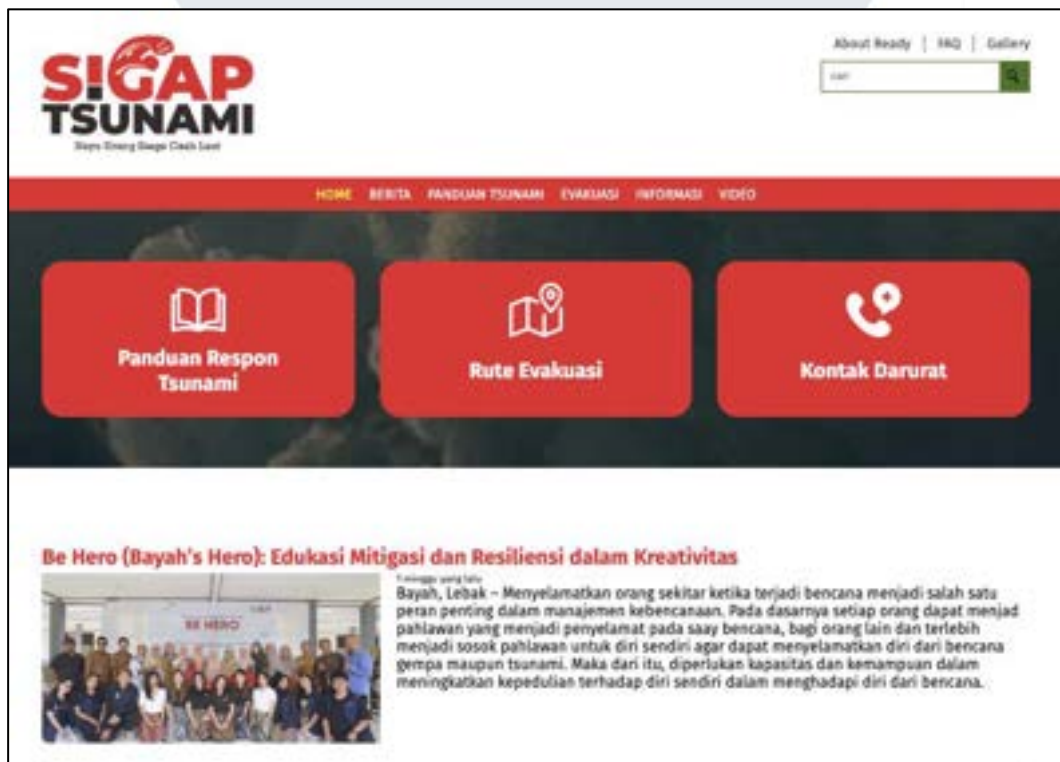


## BAB II

### KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Karya Pemandangan

Dalam penyusunan Tugas Akhir "Perancangan Situs gmls.org Sebagai Upaya Membangun *Corporate Profile* Gugus Mitigasi Lebak Selatan" ini, diperlukan karya-karya pembedaan, yang nantinya akan berperan sebagai referensi dalam pemilihan teori dan konsep yang akan digunakan serta penyusunan dan desain situs secara keseluruhan. Secara khusus, penulisan tugas akhir ini menggunakan tiga situs sebagai karya pembedaan, yaitu situs Sigap Tsunami ([www.sigaptsunami.id](http://www.sigaptsunami.id)), situs Siaga Bencana ([www.siagabencana.com](http://www.siagabencana.com)), dan situs Mercy Corps Indonesia ([www.mercycorps.or.id](http://www.mercycorps.or.id)).



Gambar 2.1 Home page situs [www.sigaptsunami.id](http://www.sigaptsunami.id)  
Sumber: Gugus Mitigasi Lebak Selatan (2023)

Karya pembedaan pertama, yaitu situs [www.sigaptsunami.id](http://www.sigaptsunami.id) merupakan sebuah situs yang dibuat oleh Universitas Multimedia Nusantara untuk Gugus

Mitigasi Lebak Selatan (GMLS). Situs ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan informasi dan panduan kebencanaan kepada masyarakat Lebak Selatan sebagai upaya untuk meningkatkan kesiapan dalam menghadapi potensi bencana tsunami, serta menjadi media publikasi kegiatan maupun diseminasi informasi program kerja bagi GMLS (Gugus Mitigasi Lebak Selatan, 2023).

Terdapat tujuh fitur utama yang terkandung dalam situs ini, yaitu adanya panduan kebencanaan tsunami dalam bentuk fail .pdf dan video, tampilan rute evakuasi sederhana yang menggunakan Google Maps sebagai basis untuk mengarahkan masyarakat menuju tempat evakuasi sementara (TES), *contact form* atau kontak darurat yang terhubung dengan GMLS dalam kondisi bencana, adanya arsip foto dan video dari kegiatan GMLS, serta berita dalam bentuk artikel dan siaran pers terkait kegiatan dan program kerja (Gugus Mitigasi Lebak Selatan, 2023).

Situs ini terdiri atas sembilan halaman utama, yaitu *home page* yang berisi *shortcut* untuk mengakses berbagai segmen situs, *webpage* Panduan Respon Tsunami yang mengandung fail .pdf., *webpage* Rute Evakuasi, *webpage* Kontak Darurat, *webpage* Video yang menampilkan panduan tsunami dalam bentuk video, *webpage* Berita yang menampilkan artikel dan siaran pers GMLS, *webpage* About yang menampilkan profil GMLS, *webpage* FAQ yang menampilkan pertanyaan seputar GMLS, *webpage* Gallery yang menampilkan foto dan video dokumentasi kegiatan GMLS, serta *favicon* yang mengarah pada media sosial GMLS. Situs Sigap Tsunami sendiri memiliki UI yang didominasi oleh kombinasi dwiwarna merah dan putih, dengan adanya aksen warna tertentu seperti hijau, kuning, dan abu-abu pada bagian *header*, *interactive button*, serta *footer* dari situs. Dari segi elemen teks, situs ini menggunakan *typeface* Fira Sans. Situs ini juga dilengkapi dengan beberapa ikon yang berfungsi untuk memperjelas makna dari beberapa *interactive button* yang tersedia. Situs Sigap Tsunami sendiri menasar masyarakat yang tinggal di wilayah Lebak Selatan sebagai audiens utamanya (Gugus Mitigasi Lebak Selatan, 2023).



Gambar 2.2 *Home page* situs [www.siagabencana.com](http://www.siagabencana.com)  
Sumber: Siaga Bencana (2023)

Karya pembanding kedua yang digunakan adalah situs [www.siagabencana.com](http://www.siagabencana.com), sebuah situs media yang dibuat oleh U-Inspire Indonesia, Box Breaker, dan Yayasan Adaptasi Bencana Indonesia. Siaga Bencana (2023) menjelaskan bahwa tujuan dari situs tersebut adalah untuk menghadirkan informasi dan pengetahuan mengenai bencana melalui berbagai jenis konten, mulai dari artikel, foto, video, hingga komik, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap bencana. Situs ini juga memiliki tujuan untuk menjadi rujukan utama masyarakat dalam mencari informasi mengenai bencana, mitigasi, maupun aktivitas pengurangan risiko bencana (PRB).

Situs [www.siagabencana.com](http://www.siagabencana.com) memiliki sembilan fitur dan konten utama, yang meliputi artikel dan berita seputar bencana dan kegiatan PRB, video dengan topik kebencanaan dan kegiatan PRB, komik strip bertopik pengenalan bencana yang berjudul "KoMBen" (Komik Mengenal Bencana), tampilan statistik atau *milestone* dari metrik situs dan media sosial Siaga Bencana, *mirroring* video YouTube dari kanal Siaga Bencana, galeri dokumentasi kegiatan Siaga Bencana sebagai *media partner*, *contact form* untuk mengirimkan pesan kepada redaksi Siaga Bencana, *carousel* yang menampilkan infografis terkait bencana,

kenampakan alam, aktivitas PRB, serta berbagai topik lain, dan *favicon* media sosial (Siaga Bencana, 2023).

Situs ini memiliki tujuh halaman utama, yaitu *home page*, *webpage* Artikel, *webpage* Berita yang menampilkan berita kebencanaan dan PRB, *webpage* Video yang menampilkan video pendukung beberapa artikel, *webpage* About yang menampilkan profil Siaga Bencana, *webpage* Gallery Media Partner, serta *webpage* Infografik yang menampilkan poster dan infografik kebencanaan serta PRB. Situs Siaga Bencana memiliki skema triwarna, yang didominasi oleh warna kuning, hitam, dan putih. Pada beberapa bagian, terdapat juga aksesoris warna abu-abu, ikon dan foto, serta elemen gradasi yang dapat menarik perhatian pengunjung. Situs ini menggunakan tiga jenis *typeface*, yaitu Karla, Roboto, dan Rubik. Situs Siaga Bencana menyasar pemuda dan profesional muda dari generasi milenial dan generasi Z, secara khusus mereka yang memiliki ketertarikan dan kepedulian terhadap bencana dan aktivitas PRB (Siaga Bencana, 2023).



Gambar 2.3 *Home page* situs [www.mercycorps.or.id](http://www.mercycorps.or.id)  
Sumber: Mercy Corps Indonesia (2023)

Karya perbandingan ketiga yang digunakan adalah situs [www.mercycorps.or.id](http://www.mercycorps.or.id), sebuah situs portofolio digital atau *corporate profile* yang dibuat oleh Yayasan Mercy Corps Indonesia. Situs ini dibuat dengan tujuan untuk



menjadi portofolio digital yang mengandung berbagai informasi terkait Mercy Corps Indonesia dan seluruh program kerjanya, sekaligus berfungsi untuk memperkenalkan inisiatif lembaga internasional Mercy Corps kepada masyarakat Indonesia (Mercy Corps Indonesia, 2023).

Situs ini mengandung delapan fitur atau konten utama, yang meliputi video profil Mercy Corps Indonesia, narasi tertulis mengenai profil Mercy Corps Indonesia, tampilan program kerja Mercy Corps Indonesia, testimoni dari berbagai pihak terkait kegiatan dan inisiatif Mercy Corps Indonesia, berita dalam bentuk siaran pers dan artikel terkait kegiatan dan program kerja, *carousel* yang menampilkan foto dan mitra dari Mercy Corps Indonesia, *database* dokumen, serta *contact form* untuk berlangganan *newsletter* (Mercy Corps Indonesia, 2023).

Situs Mercy Corps Indonesia terbagi menjadi enam halaman utama, yaitu *home page* yang berisi *shortcut* untuk mengakses berbagai segmen situs, *webpage* Tentang Kami yang mengandung profil, fokus, struktur kepemimpinan, dan laporan audit keuangan Mercy Corps Indonesia, *webpage* Program yang menampilkan program kerja Mercy Corps Indonesia dalam bidang tanggap darurat bencana, PRB, dan pemberdayaan ekonomi, *webpage* Berita yang menampilkan artikel dan siaran pers, *webpage* Dokumen yang menampilkan berbagai dokumen terkait Mercy Corps Indonesia, serta *webpage* Peluang yang menampilkan lowongan pekerjaan. UI dari situs ini menggunakan kombinasi dwiwarna merah dan putih, dengan adanya aksentoska dan abu-abu pada *interactive button* dan *footer* situs. Situs ini menggunakan *typeface* Roboto dan Roboto Slab, serta memiliki beberapa elemen visual berupa foto yang berfungsi sebagai *highlight* situs. Situs Mercy Corps Indonesia ditujukan untuk masyarakat Indonesia atau lembaga swadaya masyarakat (LSM) yang memiliki ketertarikan pada bidang tanggap darurat bencana, PRB, dan pemberdayaan ekonomi (Mercy Corps Indonesia, 2023).

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan kepada tiga karya pembandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan situs web untuk menunjang sebuah inisiatif manajemen kebencanaan mampu meningkatkan tingkat penyebaran informasi kebencanaan kepada masyarakat, sekaligus mempermudah masyarakat

dalam mengakses ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan manajemen kebencanaan. Selain itu, situs web yang telah dirancang juga dapat berperan sebagai sebuah *corporate profile* bagi organisasi dan komunitas yang bergerak di bidang manajemen kebencanaan, yang dapat meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap organisasi atau komunitas tersebut secara tidak langsung.

Tabel 2.1 Karya Pembandingan

<b>Faktor Pembandingan</b>	<b>Karya Pembandingan I</b>	<b>Karya Pembandingan II</b>	<b>Karya Pembandingan III</b>
<b>Nama Karya</b>	Sigap Tsunami (www.sigaptsunami.id)	Siaga Bencana (www.siagabencana.com)	Mercy Corps Indonesia (www.mercycorps.or.id)
<b>Perancang</b>	Universitas Multimedia Nusantara	1) U-Inspire Indonesia 2) Box-Breaker 3) Yayasan Adaptasi Bencana Indonesia	Yayasan Mercy Corps Indonesia
<b>Tujuan Situs (UI)</b>	Memberikan informasi dan panduan kepada masyarakat Lebak Selatan sebagai upaya untuk meningkatkan kesiapan dalam menghadapi potensi bencana tsunami, serta menjadi media diseminasi informasi program kerja Gugus Mitigasi Lebak Selatan.	Menghadirkan informasi dan pengetahuan melalui berbagai jenis konten dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap bencana dan menjadi rujukan utama masyarakat dalam literasi kebencanaan.	Menjadi portofolio digital yang mengandung berbagai informasi terkait Mercy Corps Indonesia dan seluruh program kerjanya, sekaligus memperkenalkan inisiatif Mercy Corps kepada masyarakat Indonesia.
<b>Spesifikasi UI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Panduan Respon Tsunami dalam bentuk fail .pdf.</li> <li>2) Panduan Respon Tsunami dalam bentuk video.</li> <li>3) Tampilan rute evakuasi dengan menggunakan Google Maps.</li> <li>4) Kontak darurat yang dapat dihubungi dalam kondisi bencana.</li> <li>5) Arsip foto dan video kegiatan GMLS.</li> <li>6) Berita dalam bentuk siaran pers dan artikel kegiatan GMLS.</li> <li>7) <i>Favicon</i> yang mengarah pada media sosial GMLS.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Artikel dan berita seputar bencana dan kegiatan PRB.</li> <li>2) Video bertopik kebencanaan dan kegiatan PRB.</li> <li>3) Komik strip bertopik pengenalan bencana.</li> <li>4) <i>Milestone</i> dari situs dan media sosial Siaga Bencana.</li> <li>5) <i>Mirroring</i> video YouTube dari kanal Siaga Bencana.</li> <li>6) Galeri dokumentasi kegiatan <i>media partner</i>.</li> <li>7) <i>Contact form</i> untuk mengirimkan pesan kepada Siaga Bencana.</li> <li>8) <i>Carousel</i> yang menampilkan infografis Siaga Bencana.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Video profil Mercy Corps Indonesia.</li> <li>2) Narasi tertulis mengenai profil Mercy Corps Indonesia.</li> <li>3) Tampilan program kerja Mercy Corps Indonesia.</li> <li>4) Tampilan testimoni dari berbagai pihak terkait kegiatan Mercy Corps Indonesia.</li> <li>5) Berita dalam bentuk siaran pers dan artikel kegiatan Mercy Corps Indonesia.</li> <li>6) <i>Carousel</i> yang menampilkan foto dan mitra dari Mercy Corps Indonesia.</li> <li>7) <i>Database</i> dokumen Mercy Corps Indonesia.</li> </ol>

		9) <i>Favicon</i> yang mengarah pada media sosial Siaga Bencana.	8) <i>Contact form</i> untuk berlangganan <i>newsletter</i> Mercy Corps Indonesia.
<b>Information Architecture</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) <i>Home page</i> yang berisi <i>shortcut</i> untuk mengakses berbagai segmen situs.</li> <li>2) <i>Webpage</i> Panduan Respon Tsunami yang mengandung fail .pdf.</li> <li>3) <i>Webpage</i> Rute Evakuasi yang terkoneksi dengan Google Maps.</li> <li>4) <i>Webpage</i> Kontak Darurat yang dapat mengirimkan pesan menuju surel GMLS.</li> <li>5) <i>Webpage</i> Video yang menampilkan panduan tsunami dalam bentuk video.</li> <li>6) <i>Webpage</i> Berita yang menampilkan artikel dan siaran pers GMLS.</li> <li>7) <i>Webpage</i> <i>About</i> yang menampilkan profil GMLS.</li> <li>8) <i>Webpage</i> FAQ yang menampilkan pertanyaan seputar GMLS.</li> <li>9) <i>Webpage</i> <i>Gallery</i> yang menampilkan foto dan video dokumentasi kegiatan GMLS.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) <i>Home page</i> yang berisi <i>shortcut</i> untuk mengakses berbagai segmen situs.</li> <li>2) <i>Webpage</i> Artikel yang terbagi kembali sesuai kategori.</li> <li>3) <i>Webpage</i> Berita yang menampilkan berita kebencanaan dan PRB.</li> <li>4) <i>Webpage</i> Video yang menampilkan video pendukung beberapa artikel.</li> <li>5) <i>Webpage</i> <i>About</i> yang menampilkan profil Siaga Bencana.</li> <li>6) <i>Webpage</i> <i>Gallery</i> <i>Media Partner</i> yang menampilkan dokumentasi foto per kegiatan.</li> <li>7) <i>Webpage</i> Infografik yang menampilkan poster dan infografik kebencanaan serta PRB.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) <i>Home page</i> yang berisi <i>shortcut</i> untuk mengakses berbagai segmen situs.</li> <li>2) <i>Webpage</i> Tentang Kami yang mengandung profil, fokus, struktur kepemimpinan, dan laporan audit keuangan Mercy Corps Indonesia.</li> <li>3) <i>Webpage</i> Program yang menampilkan program kerja Mercy Corps Indonesia dalam bidang tanggap darurat bencana, PRB, dan pemberdayaan ekonomi.</li> <li>4) <i>Webpage</i> Berita yang menampilkan artikel dan siaran pers Mercy Corps Indonesia.</li> <li>5) <i>Webpage</i> Dokumen yang menampilkan berbagai dokumen terkait Mercy Corps Indonesia.</li> <li>6) <i>Webpage</i> Peluang yang menampilkan lowongan pekerjaan di Mercy Corps Indonesia.</li> </ol>
<b>Desain UI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) UI didominasi oleh kombinasi dwiwarna merah dan putih.</li> <li>2) Terdapat aksen warna hijau, kuning, dan abu-abu pada beberapa elemen.</li> <li>3) UI menggunakan <i>typeface</i> Fira Sans.</li> <li>4) Terdapat beberapa <i>icon</i> yang membantu memberikan makna pada tombol interaktif.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) UI didominasi kombinasi triwarna, yaitu kuning, hitam, dan putih.</li> <li>2) Terdapat aksen warna abu-abu dan unsur gradasi warna.</li> <li>3) UI menggunakan <i>typeface</i> Karla, Roboto, dan Rubik.</li> <li>4) Terdapat banyak elemen visual yang memberikan kesan menarik pada situs.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) UI didominasi oleh kombinasi dwiwarna merah dan putih.</li> <li>2) Terdapat aksen warna toska dan abu-abu.</li> <li>3) UI menggunakan <i>typeface</i> Roboto dan Roboto Slab.</li> <li>4) Terdapat banyak elemen visual berupa foto sebagai <i>highlight</i> situs.</li> </ol>

<b>Target</b>	Masyarakat di wilayah Lebak Selatan	Pemuda dan profesional muda dari generasi milenial dan generasi Z.	Masyarakat Indonesia atau LSM yang memiliki ketertarikan pada bidang tanggap darurat bencana, PRB, dan pemberdayaan ekonomi.
---------------	-------------------------------------	--	--

## 2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

Meskipun pada permukaannya situs web memiliki berbagai manfaat yang dapat membantu Gugus Mitigasi Lebak Selatan dalam membangun *corporate profile* sekaligus melaksanakan diseminasi informasi yang berkaitan dengan manajemen kebencanaan pada masyarakat, perancangan situs tersebut tidak dapat dilakukan secara langsung. Terdapat beberapa prasyarat dalam perancangan situs web yang harus dipenuhi terlebih dahulu oleh praktisi komunikasi. Prasyarat tersebut berbentuk pemahaman yang mendalam dan kontekstual terhadap konsep pertama yang mendasari inisiatif GMLS, yaitu *risk communication* dan *disaster communication*.

### 2.2.1 Risk Communication dan Command and Control Model

*Risk communication* atau komunikasi risiko merupakan salah satu aspek komunikasi yang dipandang sebagai prasyarat yang harus dipenuhi untuk dapat memulai tahap manajemen kebencanaan yang meliputi mitigasi, kesiapsiagaan, respon, dan pemulihan. Kar dan Cochran (2019) menekankan bahwa pada era digital yang saat ini sedang berlangsung, komunikasi risiko dapat diartikan sebagai proses pertukaran informasi antara para *stakeholder* yang terlibat terkait sebuah potensi bencana yang mungkin terjadi di masa yang akan datang, beserta risiko yang berkaitan dengannya. Meskipun komunikasi risiko bertujuan untuk mengomunikasikan potensi bencana yang mungkin terjadi di masa depan, komunikasi risiko ada pada setiap tahap kebencanaan. Sebagai sebuah proses yang dinamis, komunikasi risiko membantu pihak yang berpotensi terdampak oleh suatu bencana sebelum terjadinya bencana, saat terjadinya bencana, dan setelah terjadinya bencana.



Pendekatan komunikasi risiko tradisional yang dijalankan di seluruh dunia mengikuti sebuah model yang bernama *command and control model*. Kar dan Cochran (2019, p. 1) menjelaskan bahwa salah satu aspek yang menjadi ciri khusus dari *command and control model* adalah adanya sistem diseminasi informasi yang tersentralisasi. Pada sistem tersebut, informasi mengenai potensi dan skenario bencana yang sedang terjadi disebarkan dengan mengikuti pola hierarkis; di mana pemerintah dan lembaga-lembaga di bidang kebencanaan dipandang sebagai satu-satunya pihak yang dapat menyebarkan informasi tersebut kepada publik. Pemerintah dan lembaga-lembaga tersebut berwenang untuk mengumpulkan fakta, memeriksa berita yang beredar, dan menyebarkan informasi yang dinilai krusial kepada masyarakat melalui kanal-kanal media tradisional, seperti televisi, radio, dan surat masa singkat (SMS).

*Command and control model* memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri dalam proses komunikasi risiko. Secara khusus, Kar dan Cochran (2019) mengungkapkan bahwa *Command and control model* lebih unggul pada segi kredibilitas dari informasi yang disebarkan. *Command and control model* juga memiliki keunggulan pada sentralisasi informasi. Sentralisasi informasi pada pemerintah dan lembaga-lembaga kebencanaan berarti bahwa informasi yang diterima oleh masyarakat berasal hanya dari satu pintu, sehingga potensi munculnya misinformasi pada masyarakat dapat diminimalisasi. Pada skenario bencana, *command and control model* juga menjadi metode yang efisien untuk menyebarkan informasi pada masyarakat secara cepat dan akurat.

Meskipun *command and control model* memiliki kecepatan, akurasi, dan kejelasan informasi yang lebih unggul pada skenario kebencanaan, terdapat beberapa aspek yang dipandang sebagai kekurangannya dalam penyebaran informasi kebencanaan. Kar dan Cochran (2019) menjelaskan bahwa aspek ini meliputi sistem komunikasi yang bersifat satu arah, batasan sosiokultural seperti bahasa dan kebudayaan masyarakat, hingga hilangnya kesempatan penyampaian komunikasi risiko yang berbasis pada konteks lokal. *Command and control model* yang menggunakan sistem komunikasi satu arah membuat publik hanya

mampu menerima informasi dari pemerintah dan lembaga-lembaga kebencanaan saja. Hal ini juga mengeliminasi kemampuan publik untuk mengirimkan umpan balik (*feedback*) pada pemerintah dan lembaga-lembaga kebencanaan selaku pengirim pesan dan informasi. Selain itu, batasan sosiokultural seperti bahasa dan kebudayaan setempat berpotensi besar menghambat alur penyampaian informasi kepada publik, terutama mereka yang merupakan anggota dari masyarakat adat. Penyebaran informasi yang tersentralisasi membuat pesan yang disampaikan kepada publik memiliki kesamaan bahasa dan konten. Akan tetapi, masyarakat adat yang masih mengandalkan bahasa daerah dalam konversasi sehari-hari akan mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang disampaikan dalam bahasa lain yang asing bagi telinga mereka. Tidak adanya kontekstualisasi pesan yang disesuaikan dengan kondisi masyarakat juga berpotensi membuat masyarakat sulit memahami isi dari pesan yang disampaikan, terlebih apabila pesan tersebut banyak mengandung istilah dan kata-kata ilmiah yang jarang ditemukan pada kehidupan sehari-hari. Masyarakat akan lebih mudah memahami narasi komunikasi yang menginkorporasikan konteks lokal, terutama aspek-aspek dan konsep kebudayaan yang dekat dengan mereka, seperti cerita rakyat hingga kesenian daerah.

Pada era digital ini, dampak dari kekurangan-kekurangan *command and control model* tersebut membuatnya tidak relevan dengan perkembangan yang telah terjadi di masyarakat. Kelahiran internet dan hadirnya media sosial yang telah merevolusi berbagai aspek dalam kehidupan masyarakat turut mendorong munculnya berbagai kanal baru yang lebih efektif bagi proses penyampaian komunikasi risiko kepada publik. Kar dan Cochran (2019, p. 1) mengelaborasi bahwa pada skenario kebencanaan umum di era digital ini, internet dan media sosial sendiri justru menjadi sebuah *platform* baru yang diunggulkan dan dapat dimanfaatkan oleh pemerintah dan lembaga-lembaga kebencanaan untuk menyebarkan informasi kebencanaan kepada publik. Perspektif tersebut timbul karena beberapa sifat yang dimiliki oleh media sosial

dibandingkan kanal-kanal pendahulunya yang digunakan pada *command and control model* seperti televisi, radio, dan pesan masa singkat (SMS). Sifat-sifat tersebut meliputi persebaran kanal yang terdesentralisasi, *platform* yang kolaboratif, serta sistem operasional yang berbasis jaringan. Selain menjadi salah satu cara untuk menyebarkan informasi kebencanaan secara cepat kepada publik, dalam konteks terjadinya bencana, media sosial dan internet juga dapat membantu pemerintah untuk membangun *situational awareness*, mengidentifikasi kebutuhan masyarakat, dan menyusun rencana evakuasi serta pemulihan (Chair et al., 2019, p. 272).

Sifat-sifat tersebut juga menjadi hal yang merevolusi bagaimana komunikasi risiko bekerja pada era digital. Kehadiran media sosial dianggap dapat mengakomodasi kebutuhan terhadap adanya sumber informasi yang memiliki kecepatan diseminasi yang tinggi dalam skenario kebencanaan. Hal inilah yang mendasari konsep *risk communication* Kar dan Cochran. Media sosial menjadi pilar dari konsep *risk communication* Kar dan Cochran (2019). Melalui penggunaan media sosial, praktisi komunikasi risiko dapat menyebarkan pesan dan informasi dalam jangka waktu yang sangat singkat kepada audiens yang lebih luas dibandingkan kanal komunikasi konvensional lainnya. Tidak hanya itu, sifat media sosial yang menggunakan alur komunikasi dua arah membuat masyarakat dapat memberikan umpan balik kepada praktisi komunikasi, maupun menyebarkan kembali informasi tersebut kepada orang-orang terdekatnya yang belum tersentuh oleh informasi tersebut (Liu et al., 2020, p. 4). Media sosial juga mampu mengatasi masalah-masalah yang sering ditemukan dalam komunikasi risiko melalui media konvensional, yang secara umum meliputi:

- 1) Beragamnya latar belakang sosiokultural, ekonomi, dan edukasi yang dimiliki oleh masyarakat yang menjadi target dari komunikasi risiko. Hal ini merupakan salah satu halangan terbesar bagi kanal komunikasi konvensional seperti televisi, radio, dan pesan masa singkat dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat. Kanal komunikasi yang

mayoritas bersifat satu arah tersebut membuat pesan yang dikirimkan oleh praktisi komunikasi bersifat homogen, di mana masyarakat dari latar belakang yang berbeda hanya akan menerima satu pesan yang sama dari praktisi komunikasi. Di lain sisi, sifat media sosial yang bersifat terdesentralisasi membuat praktisi komunikasi dapat membuat pesan yang secara khusus ditujukan untuk audiens tertentu. Penelitian yang dilakukan oleh Liu et al. (2020, pp. 14–15) mengonsolidasi sifat tersebut, di mana ketiadaan hubungan *periphery-core* dalam konteks kebencanaan pada media sosial membuatnya menjadi sebuah jaringan transmisi informasi yang murni dan terarah. Hal ini juga membuat media sosial tidak lagi hanya menjadi kanal diseminasi informasi, tetapi diseminasi pengetahuan yang bersifat lebih mendalam dan kontekstual, dan dapat memudahkan masyarakat yang dituju dalam memahami isi dari pesan yang disampaikan oleh praktisi komunikasi risiko.

- 2) Perbedaan bahasa dan hilangnya konteks lokal dalam komunikasi risiko yang dilaksanakan. Dufty (2020, p. 14) menjelaskan bahwa pada praktiknya, komunikasi risiko menargetkan seluruh elemen masyarakat yang ada di wilayah rawan bencana, mulai dari masyarakat yang tinggal di perkotaan, pedesaan, hingga masyarakat adat yang hidup jauh dari pusat kota. Setiap elemen tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda, terutama dari segi bahasa dan kebudayaan. Komunikasi risiko berbasis media sosial dapat membantu praktisi komunikasi risiko dalam menyampaikan pesan yang dipersonalisasi untuk berbagai elemen masyarakat yang berbeda.

Keberadaan manfaat-manfaat seperti kemampuan untuk mendukung interaksi *real-time* bagi klien (Martini et al., 2022, p. 87), yang juga telah terkonsolidasi oleh *objectives* dari setiap karya perbandingan, membuat perancangan situs web menjadi metode yang cocok untuk membangun *corporate profile* bagi Gugus Mitigasi Lebak Selatan (GMLS). Beberapa hal lain



yang membuat situs web ideal untuk pengembangan *corporate profile* GMLS meliputi:

- 1) Situs web dapat dikelola secara berkelanjutan. Sifat situs web yang beroperasi pada *platform* daring membuat konten-konten yang ada di dalamnya dapat terus-menerus dimutakhirkan oleh GMLS.
- 2) Situs web memungkinkan GMLS untuk membangun sebuah *corporate profile* yang menarik. Situs web dengan *user interface* yang menarik serta *user experience* yang baik dapat membuatnya lebih sering diakses dan digunakan oleh masyarakat (Siswanto et al., 2018).
- 3) Situs web dapat membantu GMLS dalam membuat arsip digital mengenai kegiatan, pelatihan, dan penyebaran material ilmu manajemen kebencanaan yang pernah dilakukan oleh GMLS. Sejalan dengan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Anjani et al. (2023), peran situs web sebagai *knowledge center* ini juga membuat GMLS dapat menjangkau audiens yang lebih luas dalam menyebarkan informasi dan edukasi mengenai manajemen kebencanaan. Tidak hanya itu, sistem pengarsipan yang saling terintegrasi pun juga membuat informasi tersebut dapat lebih mudah diakses oleh masyarakat.

### 2.2.2 Dialogic Communication Theory dan Cocreative Framework

Teori kedua yang dapat mendukung perancangan situs web gmls.org adalah *Dialogic Communication Theory* dan *Cocreative Framework* yang dikemukakan oleh Carl Botan dan Maureen Taylor. *Dialogic Communication Theory* merujuk pada konsep alur komunikasi dua arah yang dijalin antara komunikator dan komunikan. Austin dan Jin (2018) secara lebih lanjut mengelaborasi bahwa *Dialogic Communication Theory* lahir sebagai respon terhadap adanya pergeseran tren antara dua perspektif yang berbeda dalam *public relations*, yaitu perspektif fungsional, di mana publik dan komunikasi dipandang sebagai sebuah instrumen untuk meningkatkan sentimen positif terhadap perusahaan, organisasi, dan komunitas secara holistik, dan perspektif

*cocreation*, yang memandang publik dan komunikasi sebagai sebuah aset berharga dalam mewujudkan *shared meaning* dan *mutual goals*.

*Dialogic Communication Theory* dan *Cocreational Framework* merupakan manifestasi dari adanya pergeseran dalam dunia *public relations* yang sebelumnya bertumpu pada perspektif fungsional, menuju perspektif *cocreation*. Austin dan Jin (2018) mengelaborasi bahwa salah satu prinsip dasar dalam perspektif ini adalah publik tidak lagi dipandang sebagai sebuah instrumen layaknya dalam perspektif fungsional, melainkan sebagai mitra dalam proses *meaning-making* yang dilaksanakan oleh perusahaan, organisasi, dan komunitas. Oleh karena itu, aspek terpenting dalam *Dialogic Communication Theory* adalah adanya interaksi sosial dan konversasi di mana setiap pihak secara bergantian berupaya untuk menyesuaikan dirinya satu sama lain, dan bukan memicu interaksi bersifat koersif yang selalu berusaha mempersuasi pihak lain secara agresif dan searah.

*Dialogic Communication Theory* dan *Cocreational Framework* dapat diimplementasikan dalam berbagai kanal dan instrumen komunikasi publik yang dimiliki oleh perusahaan, organisasi, dan komunitas. Dalam karya ini, *Dialogic Communication Theory* dan *Cocreational Framework* diaplikasikan dalam perancangan isi serta fitur yang ada dalam situs web *gmls.org*. Secara khusus, terdapat lima prinsip dalam *Dialogic Communication Theory* dan *Cocreational Framework* yang dapat digunakan perusahaan untuk meningkatkan respon dan keberadaan mereka di ranah daring kepada masyarakat. Austin dan Jin (2018) mengelaborasi bahwa kelima prinsip tersebut meliputi:

- 1) Siklus percakapan yang terus berlanjut.
- 2) Antarmuka yang mudah diakses dan mudah dimengerti.
- 3) Konservasi jumlah pengunjung situs web.
- 4) Inisiasi kunjungan kembali pengunjung ke situs web.
- 5) Penyediaan informasi yang relevan bagi setiap elemen publik yang menjadi target situs.

Dalam perancangan sebuah situs web yang berperan sebagai *corporate profile*, kelima prinsip tersebut berfungsi sebagai sebuah indikator yang dapat membantu perusahaan, organisasi, dan komunitas dalam mewujudkan sebuah *corporate profile* yang menarik, sekaligus mampu memantik interaksi dari audiens mereka. Austin dan Jin (2018) secara lebih lanjut menjelaskan bahwa pemenuhan kelima prinsip tersebut juga menjadi parameter keberhasilan perusahaan, organisasi, dan komunitas dalam melaksanakan praktik *two way symmetrical model of public relations*, yang menjadi standar bagi relasi yang terjalin antara perusahaan, komunitas, dan organisasi dengan audiensnya. Pada perancangan situs web dan PWA gmls.org yang dilakukan oleh praktisi komunikasi, diimplementasikan sebuah fitur *mailbox* atau *contact form* yang terhubung dengan surel GMLS. Hal tersebut merupakan upaya untuk memfasilitasi terjalinnya komunikasi dua arah antara GMLS dengan audiensnya. Tidak hanya itu, pelibatan klien dan *user* dalam proses *design thinking* yang dilakukan juga merupakan realisasi dari *cocreational framework*.

### **2.2.3 Situational Crisis Communication Theory**

Teori ketiga yang dapat digunakan dalam perancangan situs web gmls.org adalah *Situational Crisis Communication Theory*. Selain sebagai sebuah upaya untuk melaksanakan praktik *two way symmetrical model of public relations*, perancangan situs web gmls.org juga merupakan bagian dari proses aktualisasi dan pembaruan dari *Situational Crisis Communication Theory*. Austin dan Jin (2018) menjelaskan bahwa *Situational Crisis Communication Theory* (SCCT) merupakan sebuah teori dalam bidang komunikasi krisis yang berperan sebagai *framework* sistematis untuk menghubungkan jenis-jenis krisis yang dialami dengan strategi dan upaya respon yang dilakukan oleh pihak terkait untuk mengatasi krisis tersebut.

Premis utama dari *Situational Crisis Communication Theory* adalah bahwa setiap krisis yang ada pada dasarnya merupakan sebuah peristiwa negatif. Sebagai pihak yang mengalami peristiwa negatif tersebut, masyarakat atau audiens tertentu akan memiliki tendensi untuk mengatribusikan tanggung jawab

atas terjadinya sebuah krisis pada lembaga maupun komunitas yang terlibat dalam krisis tersebut. Keniscayaan tersebut membuat tingginya ekspektasi masyarakat atau audiens kepada lembaga atau komunitas dalam menyelesaikan krisis yang menyangkut keduanya menjadi hal paling mendasar dan krusial dalam SCCT. Dalam konteks ini, respon dari lembaga atau komunitas yang diterima dengan baik oleh masyarakat atau audiens dapat melindungi reputasi lembaga atau komunitas, dan sebaliknya (Austin & Jin, 2018).

Seiring dengan meningkatnya eksistensi media sosial dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, Austin dan Jin (2018) menjelaskan bahwa SCCT pun harus kembali disesuaikan agar dapat secara tepat menjadi instrumen asesmen untuk krisis yang dialami lembaga atau komunitas bersama masyarakat. Secara bertahap, SCCT mengalami revisi untuk mengakomodasi keperluan tersebut, yang juga menyebabkan adanya konseptualisasi ulang bagi jenis-jenis krisis yang ada dalam kategorisasi SCCT karena pengaruh media sosial yang menjadi semakin besar.

Dalam konteks penyampaian pesan kepada audiens, SCCT memperkenalkan konsep *hub and spoke design*. Austin dan Jin (2018) menjelaskan bahwa dalam konsep ini, setiap organisasi dan komunitas yang terlibat dalam komunikasi krisis wajib memiliki sebuah situs web yang akan berperan sebagai media terkontrol sekaligus pusat dari setiap informasi dan pesan yang akan disampaikan kepada publik. Di lain sisi, setiap media sosial yang dimiliki oleh organisasi dan komunitas berperan sebagai jari-jari (*spokes*) yang akan digunakan untuk menyebarkan bagian-bagian penting dari keseluruhan informasi secara cepat kepada publik. Prinsip dasar dalam konsep *hub and spoke design* ini adalah bahwa situs web yang berperan sebagai pusat (*hub*) dan akun media sosial yang berperan sebagai jari-jari (*spokes*) harus saling mendukung eksistensi satu sama lain. Dalam konteks ini, *website* perusahaan harus memiliki tautan yang dapat mempermudah publik dalam menemukan dan mengakses akun media sosial organisasi atau komunitas, dan sebaliknya, setiap akun media sosial yang dimiliki oleh organisasi atau komunitas harus



menyertakan tautan dalam setiap informasi yang disampaikan kepada publik, sehingga masyarakat dapat mengakses informasi yang lebih lengkap mengenai suatu krisis yang dialami dari situs web yang menjadi pusat informasi organisasi atau komunitas. Secara umum, perancangan situs web gmls.org memungkinkan Gugus Mitigasi Lebak Selatan untuk memitigasi dan melakukan manajemen terhadap krisis yang dialami dengan mudah. Sesuai dengan prinsip SCCT, situs tersebut dapat menjadi sebuah *hub*, yang berperan sebagai kanal penyebaran informasi utama dari GMLS kepada masyarakat, dengan PWA dan media sosial GMLS sebagai *spokes* yang menarik masyarakat untuk mengakses situs tersebut.

#### **2.2.4 Project Communications Technology**

Selanjutnya, untuk membangun sistem koordinasi dan korespondensi dengan berbagai pihak yang terlibat dalam suatu proyek, praktisi komunikasi dapat menggunakan berbagai konsep yang berhubungan dengan manajemen proyek komunikasi, seperti konsep *project management* yang dikemukakan oleh Carl Pritchard. Pritchard (2014) mengungkapkan bahwa di era digital, manajemen proyek dalam dunia komunikasi tidak dapat dipisahkan dari penggunaan teknologi. Teknologi memungkinkan praktisi komunikasi untuk melakukan manajemen proyek komunikasi secara sinkron dan simultan pada berbagai sektor yang berbeda.

Implementasi teknologi yang dapat mendukung manajemen proyek tersebut merupakan esensi dari konsep *Project Communications Technology* yang dikemukakan oleh Pritchard (2014). Dalam konsep ini, dielaborasi bahwa terdapat berbagai jenis teknologi yang dapat digunakan untuk membantu praktisi komunikasi dalam melakukan manajemen proyek. Teknologi tersebut dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori, yaitu:

- 1) *Project Management Software*. *Project management software* merupakan perangkat lunak yang didesain untuk membantu *project manager* dalam membangun aspek-aspek dasar dari sebuah proyek. *Project management software* juga berfungsi sebagai medium untuk

mempermudah *project manager* dalam membangun kesepahaman terkait proyek yang sedang disusun kepada pihak lain yang terlibat. Dalam konteks proyek komunikasi, praktisi komunikasi dapat menggunakan beberapa perangkat lunak seperti Microsoft Project, Deltek, Primavera, dan Trello untuk mempermudah pemberian *brief* terhadap mitra dalam proyek yang sedang berjalan, sekaligus mempermudah praktisi komunikasi dalam mengecek perkembangan dari proyek yang sedang dijalankan.

- 2) Email. Dalam konteks manajemen proyek, *platform* surat elektronik (surel) berfungsi sebagai jembatan komunikasi antarpihak yang terlibat di dalam proyek. Pada lingkungan profesional yang melibatkan banyak pihak dalam suatu proyek, peran surel semakin krusial. Surel menjadi media transfer informasi bagi seluruh pihak yang berkolaborasi bersama. Preferensi tersebut didasari oleh keunggulan surel yang memungkinkan para kolaborator dalam proyek untuk melakukan transfer informasi secara asinkron dan instan, baik kepada satu individu, maupun kepada banyak pihak secara langsung. Surel juga dapat membantu para kolaborator dalam suatu proyek komunikasi dalam memberikan kabar mengenai perkembangan tugas yang sedang ia kerjakan.
- 3) *Project websites* dan *information sharing sites*. Dalam proses manajemen proyek, *project manager* seringkali melakukan interaksi dengan kontributor dan kolaborator yang terlibat dalam proyek. Interaksi tersebut umumnya berupa pertukaran informasi antara kedua belah pihak. Namun, seringkali informasi tersebut dikemas dalam bentuk tertentu seperti fail, gambar, dan aset multimedia lain. *Project websites* dan *information sharing sites* seperti Microsoft SharePoint, Dropbox, dan Google Drive berperan sebagai wadah bagi seluruh pihak yang terlibat dalam proyek untuk menyimpan fail dan aset-aset yang berhubungan dengan proyek tersebut, sehingga berkas-berkas tersebut dapat dengan mudah diarsip dan diakses oleh *project manager*, maupun kontributor dan kolaborator yang memerlukannya.

4) *Web-based Communications*. Meskipun surel digunakan sebagai medium untuk menjembatani kerja sama dan korespondensi yang dilakukan oleh seluruh pihak yang terlibat dalam proyek secara asinkron, terkadang *project manager* perlu melakukan komunikasi dan korespondensi dengan pihak yang terlibat secara sinkron atau *real-time*. Oleh karena itu, sistem komunikasi berbasis web seperti Microsoft Skype, WhatsApp, dan Zoom berperan sebagai wadah bagi pelaksanaan komunikasi dan korespondensi tersebut. Melalui sistem komunikasi instan berbasis web, *project manager* dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan kontributor dan kolaborator yang terlibat dalam proyek secara langsung.

Keempat kategori teknologi tersebut menawarkan berbagai fungsi yang beragam kepada praktisi komunikasi yang berperan sebagai *project manager*. *Project management software* berperan sebagai wadah koordinasi holistik yang digunakan oleh seluruh pihak yang terlibat untuk memantau perkembangan proyek secara keseluruhan. Kerzner (2019, p. 15) menjelaskan bahwa *project management software* merupakan bagian dari *information* dan *technology*, salah satu sumber daya terpenting dan memiliki peran besar dalam perencanaan dan pelaksanaan sebuah proyek. Misalnya, penggunaan surel dan *web-based communications* membantu menunjang *project manager* beserta seluruh kontributor dan kolaborator yang terlibat dalam berkomunikasi dan berkorespondensi, baik secara sinkron dan asinkron. Penggunaan *project websites* dan *information sharing sites* dapat membantu *project manager* dan seluruh pihak yang terlibat dalam proyek untuk berbagi informasi dalam bentuk fail dan aset multimedia, sekaligus mengarsipkannya sebagai aset proyek yang terorganisasi. Pritchard (2014) secara lebih lanjut mengelaborasi bahwa implementasi teknologi dalam proyek komunikasi dapat membantu praktisi komunikasi dalam menyelenggarakan sistem korespondensi dan koordinasi yang efektif dan sinkron. Bahkan, seiring dengan munculnya berbagai teknologi baru, Berbagai pihak mulai meleburkan keempat fungsi teknologi tersebut ke

dalam satu *platform* daring yang terintegrasi, seperti Figma, Trello, dan Microsoft Teams.

### 2.2.5 Information Architecture

Inti dari proses perancangan situs web *gmls.org* adalah perancangan *user interface* yang menarik dan memudahkan pengguna dalam memahami informasi yang disajikan, serta desain *user experience* yang dapat membantu pengguna dengan cepat melakukan navigasi dalam situs web yang dioperasikan. Untuk menunjang hal tersebut, maka keberadaan konsep dan teori yang dapat mendukung desain UI/UX juga sangat krusial dalam karya ini.

Salah satu konsep yang menjadi batu penjuru dari perancangan situs web *gmls.org* adalah konsep *information architecture* yang dikemukakan oleh Dave Wood. Wood (2014) mendefinisikan *information architecture* atau arsitektur informasi sebagai hasil dari proses riset, analisis, dan evaluasi terhadap audiens yang menjadi target dan prototipe desain dari situs serta PWA yang sedang dibuat. Arsitektur informasi dapat dipandang sebagai sebuah "jalur" yang dilalui oleh setiap pengguna situs web dalam proses pencarian informasi. Peran utama dari arsitektur informasi adalah untuk membuat struktur antarmuka pengguna dapat dinavigasi oleh pengguna situs web. Dalam konteks ini, arsitektur informasi yang dibangun oleh praktisi komunikasi harus mampu mengakomodasi kebutuhan dari pengguna situs web.

Wood (2014) secara lebih lanjut memaparkan bahwa terdapat dua tugas utama yang harus dilakukan oleh praktisi komunikasi sebagai perancang arsitektur informasi, yaitu:

- 1) *The architect of flow*. Wood menegaskan bahwa alur yang dirancang oleh praktisi komunikasi sebagai *infomation architect* memiliki peran sentral bagi fungsionalitas situs web yang sedang dirancang. Seluruh elemen pendukung dari situs web yang sedang dirancang, seperti baris kode, desain, dan grafis yang digunakan secara khusus dikembangkan dengan arsitektur informasi sebagai acuannya. Oleh karena itu, praktisi



komunikasi harus memaparkan dengan jelas beberapa aspek yang krusial bagi pengembangan elemen-elemen pendukung tersebut, seperti pembuatan inventori konten yang digunakan, penentuan persona pengguna yang menjadi target situs web yang sedang dirancang, serta pembuatan *roadmap* untuk antarmuka pengguna yang diinginkan.

- 2) *Mapping the UI*. Sebuah *roadmap* antarmuka pengguna berperan sebagai pedoman bagi tim desainer dan pemrogram dalam mendesain dan memprogram antarmuka yang akan ditampilkan dalam situs web. Wood juga memaparkan bahwa sebuah *roadmap* antarmuka pengguna membantu kedua tim tersebut dalam memahami hierarki serta alur dari penampilan konten dan jalur navigasi yang ingin digunakan dalam situs web yang sedang dirancang. *Roadmap* antarmuka pengguna juga memperjelas jenis jalur navigasi yang digunakan dalam situs web dan aplikasi yang sedang dirancang, mulai dari navigasi linear (berbentuk satu menu panjang) hingga navigasi nonlinear (Menggunakan beberapa *webpage* yang dapat ditampilkan sesuai kebutuhan pengguna).

Setelah perancangan arsitektur informasi, praktisi komunikasi juga harus mendesain rancangan awal dari situs web yang ingin dikembangkan. Wood (2014) mendefinisikan desain rancangan awal tersebut sebagai sebuah proses yang disebut *wireframing*. *Wireframing* merupakan proses desain awal yang dilakukan oleh praktisi komunikasi dalam proses perancangan situs web. Melalui proses ini, seluruh pihak yang terlibat dalam proses perancangan situs web dapat dengan mudah memahami logika, sifat, serta fungsionalitas yang diinginkan oleh praktisi komunikasi dalam setiap segmen antarmuka pengguna yang dirancang.

Hamm (2014, p. 15) menjelaskan bahwa *wireframing* dapat dipandang sebagai sebuah metode untuk menentukan dan menekankan elemen-elemen visual dan fungsional apa yang ingin ditanamkan ke dalam situs web yang sedang dirancang. Desain sebuah *wireframe* hanya terdiri dari elemen kotak dan teks tanpa elemen dekoratif lainnya. Hal ini berfungsi untuk menunjukkan

dengan jelas fitur-fitur apa saja yang ingin diimplementasikan dalam situs web yang sedang dirancang. Kesederhanaan *wireframe* juga membantu praktisi komunikasi dalam mengomunikasikan alternatif solusi terhadap masalah tertentu kepada klien. Sifat *wireframe* yang minim elemen dekoratif dan hanya berfokus pada fitur membuatnya menjadi referensi ideal untuk pengetesan fitur-fitur yang ingin diimplementasikan.

### 2.2.6 Gridding Interactivity

Dalam proses perancangan antarmuka pengguna yang selanjutnya akan dilaksanakan, diperlukan sebuah konsep yang dapat menjadi acuan praktisi komunikasi dalam memastikan bahwa situs web yang dirancang memiliki nilai estetika yang tinggi serta memiliki tingkat interaktivitas yang ideal bagi calon pengguna. Salah satu konsep yang dapat memenuhi peran tersebut adalah *gridding interactivity*. Wood (2014) menjelaskan bahwa dalam perancangan situs web, terdapat sebuah aturan laten yang berfungsi untuk memastikan bahwa elemen-elemen visual dan konten yang ditampilkan dalam situs web muncul secara teratur. Aturan tersebut adalah aturan *grid* atau garis kisi.

*Grid* atau garis kisi merupakan gabungan dari beberapa garis vertikal dan horizontal yang saling tumpang tindih, dan menciptakan kolom-kolom yang dapat berfungsi sebagai pedoman peletakan konten dan elemen visual dalam situs web. Wood (2014) menjelaskan bahwa *grid* merupakan kerangka pokok yang menjadi panduan bagi desainer grafis dalam meletakkan konten, elemen visual, dan membuat jalur navigasi dalam situs web yang sedang dirancang. Samara (2017, p. 11) secara lebih lanjut menjelaskan bahwa penggunaan *grid* membuat *layout* dari sebuah *webpage* dapat ditampilkan secara sistematis, sehingga desainer ataupun pihak lain yang terlibat dalam perancangan situs web dapat dengan mudah menempatkan gambar, paragraf, serta elemen-elemen dekoratif lainnya dalam *webpage* tanpa merusak kohesi maupun kualitas visual yang ada antarelemen.

Wood (2014) juga menjelaskan bahwa *grid* juga memiliki fungsi lain yang cukup krusial, yaitu sebagai acuan yang mempertegas kenampakan *white space* (ruang negatif) dalam hierarki desain yang sedang dirancang. Dengan memperhatikan besar ruang negatif yang ada di antara setiap elemen, desainer grafis dapat mengembangkan desain yang dapat memudahkan pengguna dalam mencari konten yang diinginkan dalam situs web yang sedang dirancang. Dalam konteks ini, *grid* juga berfungsi sebagai alat bantu komunikasi visual yang dapat menimbulkan adanya titik fokus tertentu pada antarmuka pengguna yang sedang ditampilkan.

### **2.2.7 Type as Interface**

Proses perancangan konten dan informasi yang akan ditampilkan dalam situs web pun juga dirancang menggunakan konsep tertentu. Hal ini bertujuan untuk menjamin bahwa informasi yang terkandung dalam konten yang ditampilkan (baik teks maupun grafis) dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna situs web. Salah satu konsep yang mengatur elemen teks adalah *type as interface*. Wood (2014) menjelaskan bahwa *type as interface* mengandung arti bahwa tipografi memiliki peran yang sangat penting bagi penyampaian pesan melalui situs web. Tipografi memungkinkan konten untuk tampil secara koheren satu sama lain, serta membuatnya dapat tampil lebih menonjol dibandingkan elemen lain dalam desain yang digunakan. Heller dan Anderson (2021, p. 9) menambahkan bahwa setiap *typeface* memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan secara tersurat dan tersirat kepada pembaca. Misalnya, penggunaan *typeface* yang sering digunakan untuk penulisan karya ilmiah dapat memberikan kesan profesional pada konten, sedangkan penggunaan *typeface* dekoratif yang jarang digunakan dapat memberikan kesan unik. Penyajian konten melalui manipulasi tipografi yang tepat dapat secara tidak langsung membantu praktisi komunikasi dalam menyampaikan makna dan pesan secara aktual. Manipulasi terhadap sebuah *typeface* dapat dilakukan dengan memodifikasi tiga elemen pembentuk *typeface*, yaitu *kerning*, *tracking*, dan *leading*.

*Kerning* merupakan elemen *typeface* yang mengatur ruang negatif (jarak) antara dua huruf. Wood (2014) mengelaborasi bahwa pengaturan ruang negatif tersebut berfungsi untuk menciptakan keseimbangan jarak antar huruf dalam suatu kata. Manipulasi elemen *kerning* dalam desain antarmuka memungkinkan praktisi komunikasi untuk menghasilkan desain karya yang mudah dibaca dan secara khusus dapat membantu pembaca dalam melakukan *scanning* terhadap teks yang ditampilkan. Hal ini juga dapat membantu meningkatkan komprehensi publik terhadap informasi yang disajikan.

Wood (2014) menjelaskan bahwa *tracking* merupakan modifikasi terhadap ruang horizontal yang ada di antara setiap kata dalam sebuah desain visual. Secara sederhana, *tracking* merupakan pengaturan *kerning* yang mempengaruhi setiap kata secara global. Manipulasi *tracking* digunakan untuk memastikan bahwa kalimat yang ditampilkan dapat mudah dibaca oleh publik, serta memastikan bahwa jumlah kata per baris berada pada rentang optimal yang ideal, yaitu 12-15 kata per baris. Krysinski (2018, p. 81) secara lebih lanjut menjelaskan bahwa apabila *tracking* yang digunakan terlalu besar, maka teks akan tampil secara individual, dan bukan sebagai sebuah kesatuan, sehingga kata yang ada tidak dapat diproses dengan cepat dan dapat menimbulkan miskonsepsi. Sebaliknya, ketika *tracking* terlalu kecil, garis pembentuk karakter akan saling tumpang tindih, menyebabkannya sulit untuk dipisahkan dan dibaca.

*Leading* dielaborasi oleh Wood (2014) sebagai modifikasi yang dilakukan terhadap ruang vertikal yang terletak di antara setiap baris kata. *Leading* memanipulasi ruang vertikal negatif tersebut untuk menciptakan pengalaman membaca yang baik bagi sasaran desainer dan praktisi komunikasi. Secara khusus, desainer dan praktisi komunikasi harus memanipulasi elemen tersebut agar tercipta keseimbangan dalam tipografi yang ditampilkan. Krysinski (2018, p. 83) menambahkan bahwa dalam konteks tertentu, *leading* memiliki peran yang lebih penting untuk menjaga keterbacaan dibandingkan ukuran *typeface* yang digunakan. *Leading* yang terlalu kecil akan membuat teks terkesan padat dan tumpang tindih, sehingga pembaca akan sulit melakukan *scanning*,

sedangkan *leading* yang terlalu besar akan membuat penampilan teks menjadi kurang optimal dan dapat memperlambat pembaca dalam menemukan baris selanjutnya yang harus dibaca.

### **2.2.8 The Meanings of Colour**

Di lain sisi, salah satu komponen utama dari elemen grafis dalam situs web adalah warna. Warna mampu menimbulkan persepsi tertentu dalam pikiran setiap orang, tidak terkecuali para pengguna situs web yang sedang dirancang. Melalui konsep *the meanings of colour*, Wood (2014) menjelaskan bahwa selain mampu mempengaruhi terbentuknya persepsi dalam pikiran, warna juga dapat dimaknai secara psikologis dan kultural. Setiap warna dapat memiliki makna yang berbeda bagi masyarakat yang berbeda di berbagai belahan dunia.

Dalam konsep *the meanings of colour*, Wood (2014) juga menjelaskan bahwa emosi yang timbul dalam pikiran manusia juga dapat dipengaruhi oleh spektrum warna. Umumnya, manusia akan menganggap warna-warna yang hangat (cenderung mendekati kuning dan merah) sebagai warna yang menonjol, dan menjadi fokus dari atensi setiap orang yang melihatnya. Sebaliknya, warna-warna yang dingin (cenderung mendekati biru dan ungu) akan terlihat tenang, dan memiliki dampak yang kecil secara emosional kepada orang yang melihatnya. Umumnya, warna-warna dingin akan digunakan sebagai warna latar belakang dari suatu elemen grafis. Opara dan Cantwell (2014, p. 164) menjelaskan bahwa secara individual, sebagai produk dari proses interpretasi manusia, warna juga menjadi simbol dari berbagai hal. Dalam konteks agama, warna merah dan hijau memiliki kaitan erat dengan nuansa Natal. Dalam jenis kelamin, umumnya warna biru berkaitan erat dengan laki-laki, sedangkan perempuan memiliki kaitan erat dengan merah muda. Secara global, misalnya, warna merah juga dapat merepresentasikan bahaya dan semangat. Akan tetapi, beberapa warna lain dapat memiliki dualisme makna, seperti hijau yang dapat dikaitkan dengan alam dan perasaan iri hati, atau hitam yang dapat menimbulkan kesan formal, namun juga digunakan untuk merepresentasikan kesedihan dan kedukaan. Dengan menyeleksi warna-warna yang digunakan sebagai



*background* dan *foreground* dalam situs web yang sedang dirancang, praktisi komunikasi dapat memanfaatkan warna-warna tersebut sebagai alat bantu visual untuk membentuk suatu persepsi, ataupun menginisiasi respon dari pengguna situs web. Melalui penggunaan spektrum warna sebagai panduan dalam perancangan antarmuka pengguna, praktisi komunikasi dapat memberikan penekanan pada *call to action* (CTA), mempertegas pesan yang disampaikan dalam suatu segmen, hingga menimbulkan kesan menenangkan dalam benak pengguna situs web yang sedang dirancang.

### **2.2.9 Business Model Canvas**

Pada akhirnya, sebagai salah satu aset kelembagaan, situs web adalah dua komponen *owned media* yang dapat menjadi prospek bisnis tersendiri bagi organisasi atau perusahaan. Lewrick et al. (2018) menjelaskan bahwa untuk memetakan prospek bisnis yang dapat muncul dari media yang mereka miliki, perusahaan atau organisasi dapat menyusun sebuah *business model canvas*, yaitu sebuah penggambaran sistematis dari konteks bisnis, komponen-komponen yang terkait, dan relasi yang dimiliki oleh perusahaan, yang diatur sedemikian rupa sehingga dapat menggambarkan sebuah model bisnis yang *profitable* dan berkelanjutan (*sustainable*).

Ostewalder dan Pigneur (2013) secara lebih lanjut menjelaskan bahwa terdapat sembilan komponen utama, atau *building blocks* yang membentuk sebuah *business model canvas*. Kesembilan komponen tersebut adalah *customer segments* atau segmentasi pelanggan, *value propositions*, *channels* atau kanal, *customer relationships* atau relasi dengan pelanggan, *revenue streams* atau aliran pendapatan, *key resources* atau sumber daya utama, *key activities* atau kegiatan utama, *key partnerships* atau kemitraan utama, dan *cost structure* atau struktur biaya. Penggabungan kesembilan komponen ini menyusun sebuah rencana bisnis yang dapat berjalan secara berkelanjutan.

Implementasi dari berbagai konsep dan teori yang telah dipaparkan tersebut berfungsi sebagai pedoman bagi praktisi komunikasi dalam melakukan

perancangan situs web gmls.org. Sebagai sebuah proses yang berjalan secara berkelanjutan, seluruh konsep dan teori yang telah dipaparkan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap bagaimana proses perancangan tersebut berjalan sejak awal hingga akhir, yang meliputi perancangan konsep awal, penentuan *project communications technology* yang akan digunakan, perancangan arsitektur informasi dan *wireframing*, hingga perancangan antarmuka pengguna yang meliputi peletakan elemen-elemen visual seperti teks dan grafis.

