

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Karya Terdahulu

Mengacu pada karya sebelumnya merupakan faktor yang sangat penting dalam mendukung karya sebagai referensi. Pada bagian ini, penulis akan membahas beberapa karya terdahulu yang dijadikan referensi dalam pembuatan karya ini. Referensi karya pertama yang di produksi oleh PT Solusi Hijau Indonesia dengan judul karya *Smash.id*. karya ini memiliki tujuan menjadi solusi masa kebersihan di setiap kota, dan menuju Indonesia bersih sampah 2025.

##### 2.1.1 Smash.id



Gambar 2.1 Tampilan Awal Halaman Website Smash

Sumber: Smash.id, 2023

Terdapat persamaan dan perbedaan antara karya penulis dan referensi karya pertama. Persamaannya adalah konsep laman webiste karya pertama dengan karya penulis. Materi yang dibahas juga mencakupi sampah dan cara penanganannya. Hal ini dilakukan untuk mengurangi penumpukan sampah yang berlebih. Perbedaan adalah bahwa dalam karya pertama tidak menampilkan karya berbentuk interaktif dan pada karya pertama memberikan layanan bank sampah.

## 2.1.2 Silopah.Semarangkab.go.id



Gambar 2.2 Tampilan Awal Halaman Website Silopah

Sumber: Silopah.Semarangkab.go.id, 2023

Referensi karya kedua merupakan karya yang dibuat oleh Dinas Lingkungan Hidup (DLH) Kabupaten Semarang. Kabupaten Kabupaten Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Dengan judul karya Silopah.Semarangkab.go.id. Tujuan dibuatnya karya ini adalah memberikan layanan pengelolaan sampah terkhusus bagi masyarakat Kabupaten Semarang dengan sistem aplikasi di android. Selain itu, laman ini juga memberikan layanan pembinaan secara rutin terkait dengan monitoring dan evaluasi pelaporan bank sampah di beberapa desa.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara karya penulis dan referensi karya ketiga. Persamaannya adalah dalam karya kedua memiliki tema tentang edukasi kepada masyarakat tentang bagaimana mengelola sampah dengan baik. Selain itu, tema yang diangkat juga memiliki kesamaan yaitu lebih spesifik ke sampah. Perbedaan adalah website karya kedua terkhusus bagi masyarakat Kabupaten Semarang. Lalu, karya yang sedang dibuat memberikan berita yang terkini tentang cara-cara yang dilakukan untuk mengelola sampah.

### 2.1.3 Rapel-id.com



Gambar 2.3 Tampilan Awal Halaman Website Rapel.id

Sumber: Rapel-id.com, 2023

Referensi karya ketiga dibuat oleh PT Wahana Anugerah Energi dengan nama website *Rapel-id.com*. Tujuan dari karya ketiga adalah menjadi tim yang kompak untuk menangani kelestarian lingkungan. Karya ketiga memiliki persamaan dan perbedaan dengan karya penulis. Karya ketiga memiliki persamaan yaitu tampilan yang cukup sederhana, tetapi cukup menarik dengan ornamen warna yang dipadukan dengan beberapa gambar ilustrasi. Perbedaannya website karya ketiga dengan karya penulis adalah dalam karya ketiga tidak memberikan layanan multimedia interaktif sedangkan dalam karya penulis akan disediakan layanan multimedia interaktif berupa gim yang nantinya pengguna dapat mendapatkan informasi dengan metode yang menarik dan tidak membosankan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.1.4 Interaktif Tempo.co



Gambar 2.4 Tampilan halaman interaktif Tempo.co

Sumber: Interaktif Tempo.co, 2023

Referensi karya keempat yang dibuat oleh *Tempo.co* dengan nama website *Interaktif Tempo.co*. Tujuan dari karya keempat adalah menghasilkan informasi dengan tampilan yang lebih menarik dan tidak membosankan. Terdapat persamaan dan perbedaan antara referensi karya keempat dengan karya penulis. Persamaan referensi karya keempat dengan karya penulis adalah konsep yang digunakan yaitu multimedia interaktif, website, dan *news games*. Perbedaan dari referensi karya keempat dengan karya penulis adalah dalam website *Interaktif Tempo.co* memberikan informasi tentang berita apa yang sedang terjadi saat ini. Karya penulis lebih spesifik terhadap tema yaitu tentang cara masyarakat terkhusus masyarakat Tangerang Selatan dalam mencegah penumpukan sampah.

Berikut ini adalah tabel perbandingan antara karya penulis dengan karya terdahulu.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Tabel 2.1 karya terdahulu

<b>Perbandin gan</b>	<b>Penelitian terdahulu 1</b>	<b>Penelitian Terdahulu 2</b>	<b>Penelitian Terdahulu 3</b>	<b>Penelitian terdahulu 4</b>
Nama Peneliti atau Intitusi Peneliti (Tahun)	PT Solusi Hijau Indonesia. (2015)	Dinas Lingkungan Hidup (DLH) Kabupaten Semarang. Kabupaten Kabupaten Semarang, Provinsi: Jawa Tengah (2023)	PT Wahana Anugerah Energi (2019)	Interaktif Tempo.co
Judul Karya	Smash.id	Silopah.Semarangka b.go.id	Rapel-id.com	Tempo.co
Tujuan Karya	Menjadi solusi masa kebersihan di setiap Kota, menuju Indonesia bersih sampah 2025	Di dalam website ini menyediakan layanan informasi mengenai bank sampah, TPS3R (Tempat Pengelolaan Sampah dengan prinsip Reduce, Reuce, Recycle). Website Silopah itu sendiri sering memberikan pembinaan secara rutin terkait dengan monitoring dan evaluasi pelaporan	Menjadi tim yang kompak untuk menangani kelestarian lingkungan	masyarakat mampu mendapatkan informasi tidak hanya melewati konten multimedia tetapi ada fitur Interaktif.

		bank sampah di beberapa desa.		
Teori/Konsep	Website, Marketing	Website, Edukasi, <i>workshop</i>	Website, Edukasi, Marketing	<i>News Games</i> , website, edukasi
Hasil karya	Menghubungkan bank sampah yang tersedia di seluruh kota di Indonesia.	Website ini bisa diakses oleh masyarakat umum tetapi lebih dikhususkan kepada masyarakat kabupaten Semarang karena website ini dikelola langsung oleh Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Semarang	Telah mengumpulkan 700.000+ sampah, bekerja sama lebih dari 500 instansi, tersedia di 6 kota di Indonesia	Menghasilkan informasi dengan tampilan yang lebih menarik dan tidak monoton.

Sumber: Olahan Penulis

## 2.1 Konsep yang Digunakan

### 2.2.1 Literasi Digital

Literasi digital bisa dijelaskan sebagai proses adaptasi seseorang dalam menghadapi dunia digital (Tejedor et al., 2020). Kemampuan seseorang dalam dunia digital mencakup kemampuan menggunakan alat yang ada, memahami, berinteraksi, dan menerapkan keamanan digital (UNESCO, 2021). Menurut Sutrisna (2020) literasi digital juga bisa mengacu pada tingkat kemampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi dan informasi dalam berbagai bentuk yang ada di dunia digital. Menurut Bawden (2001) dalam Sutrisna (2020), literasi digital juga berkaitan dengan keterampilan seseorang dalam perangkaian, memahami, mengakses, dan menyebarkan informasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, literasi digital juga dapat membuat seseorang agar mampu menghindari informasi yang dapat membahayakan diri sendiri. Berpikir secara kritis juga dibutuhkan dalam literasi digital dalam mengakses informasi di dunia digital. Berpikir kritis mengartikan bahwa kemampuan seseorang yang kerap melakukan evaluasi terhadap sesuatu sebelum mereka menerima atau memercayainya. (Bradley & Price, 2016).

### **2.2.2 Interaktif Webiste**

Jhonsen (2004) dalam Hendrianto (2014) menjelaskan *website* atau situs web merupakan kumpulan halaman yang dijadikan satu menjadi file yang saling berhubungan dengan file lainnya. Dari halaman *website*, terdapat halaman *home page* atau halaman awal. Halaman ini adalah tampilan pertama kali ketika user membuka situ web. Dari halaman *home page* atau halaman awal, pengunjung dapat mengeklik *hyperlink* yang memiliki fungsi untuk masuk ke halaman situs web lainnya. Menurut Raharjo (2011), *website* juga dikenal dengan nama *www* atau *world wide web* adalah suatu layanan yang ada di dalam jaringan yang memiliki isi berupa informasi ( Sulista & geges, 2022).

Menurut Hidayat (2010), *website* atau situs bisa diartikan sebagai kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi dengan isi multimedia seperti teks, animasi, suara, gambar diam atau gerak, dan gabungan dari elemen tersebut secara statis ataupun dinamis yang mampu membentuk sebuah rangkaian bangunan yang saling berhubungan. Rangkaian tersebut dihubungkan melalui *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext* ( Wibisono & Susanto, 2015). Menurut Santosa, (2016) situs web dibagi menjadi 3 bagian yaitu sebagai berikut.

1) Web dinamis

Jenis website ini berisi halaman-halaman yang terdapat informasi atau konten yang dapat diubah, bahkan seringkali diperbaharui

2) Web statis

Jenis website ini cenderung tidak bisa diubah ataupun bergerak.

3) Web interaktif

Jenis *website* ini biasanya melibatkan pengguna dalam menggunakan situs tersebut. Situs web ini biasa digunakan dalam situs jual beli, forum diskusi, juga blog. Jenis *website* ini paling populer dibanding dua jenis website di atas karena mampu memberikan pengalaman yang menarik bagi penggunanya.

Penulis pada karya ini akan menyajikan *website* dengan jenis web interaktif. Menurut Nugroho (2010), situs web atau *website* mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena pengguna mampu belajar lebih aktif, interaktif, dan fleksibel. Dalam mengembangkan sebuah *website* ada enam tahap yang harus dilakukan sebagai berikut (Al-Hawari et al., 2021).

1) Fase persyaratan

Ini adalah fase untuk menentukan tujuan, isi konten, pengguna, dan fitur apa saja yang akan ditampilkan pada laman *website*

2) Fasi konten

Fase ini merupakan aspek yang sangat penting karena setiap struktur dari *website* akan dipertimbangkan. Hal ini bertujuan agar ketika situ web sudah tampil tidak membingungkan penggunanya.

3) Fase desain

Fase ini adalah untuk menentukan elemen apa saja yang akan ditampilkan dalam situs web tersebut. Mulai dari tombol navigasi, fungsinya, dan kemampuan *website* dalam menyesuaikan tampilan.



4) Fase pengembangan

Fase ini untuk pengembangan atau perubahan dan tahap penyuntingan konten.

5) Fase peluncuran

Fase ini adalah fase untuk memulai atau menjalankan *website* yang sudah dirancang. Selain itu, tahap ini juga melakukan evaluasi penuh terhadap *website* tersebut.

6) Fase pemeliharaan

Fase ini adalah fase penyempurnaan. Ketika *website* sudah dijalankan tentunya tidak langsung berjalan mulus. Tahap ini bertujuan untuk memperbaiki hal-hal yang tidak berjalan baik di *website*.

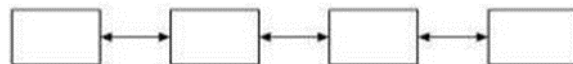
*Website* pada umumnya memiliki elemen-elemen visual yang mendukung dalam bentuk tampilan dari *website*. Elemen visual tersebut terdiri atas (Osborn er al., 2011):

**1) Navigasi**

Struktur navigasi merupakan sebuah elemen yang sangat penting dalam suatu *website*. Hal ini merupakan gambaran bagaimana isi dari setiap halaman dan link. Berikut merupakan jenis jenis struktur navigasi (Sari, Abdilah & Sunarti, 2019):

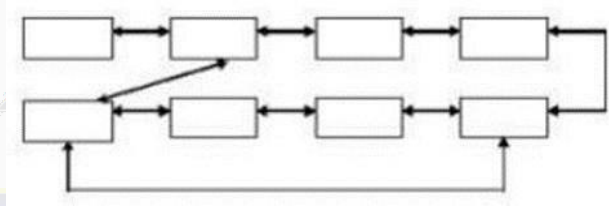
a) Linier

Struktur navigasi linier adalah sebuah rangkaian tampilan dari sebuah *website* yang ditampilkan secara urut menurut dengan urutannya.



Bagan 2.1 Bagan Linear  
Sumber: Sari, Abdilah & Sunarti, 2019

b) Nonlinier

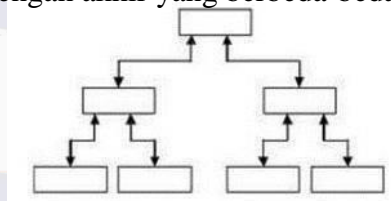


Bagan 2.2 Bagan non linear  
Sumber: Sari, Abdilah & Sunarti, 2019

Struktur ini merupakan sebuah pengembangan dari struktur linier. Perbedaan yang bisa dilihat dari bagan tersebut adalah laman ini bisa menyambung ke halaman lain atau halaman *website* bisa bercabang..

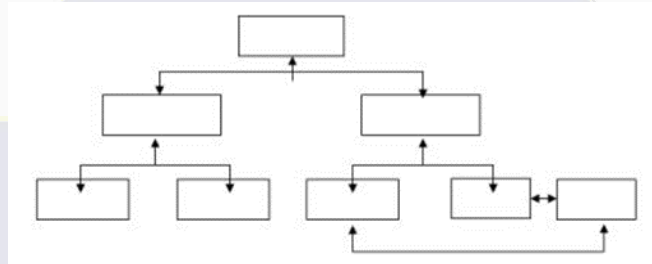
c) Hierarki

Dalam struktur ini, pengguna memiliki dua opsi dan memiliki akhir yang berbeda-beda, bergantung dari penggunaanya yang memilih laman apa yang akan diklik maka akan masuk ke dalam cerita tersebut dengan akhir yang berbeda-beda.



Bagan 2.3 Bagan Hirarki  
Sumber: Sari, Abdilah & Sunarti, 2019

d) Campuran



Bagan 2.4 Bagan Campuran

Sumber: Sumber: Sari, Abdilah & Sunarti, 2019

Jenis struktur ini adalah gabungan dari ketiga struktur yang disebutkan. Hal ini tentunya memiliki efek yang lebih bagi penggunaannya. Pengguna dari website yang menggunakan struktur ini akan lebih berinteraksi di dalam website tersebut

## 2) Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen utama dan sangat penting dalam desain web. Hal ini diperkuat karena sebagian besar pengguna web akan dimulai dengan teks. Pengguna web akan menghabiskan waktu di web untuk bernavigasi, memindai, dan membaca teks. Maka dari itu, teks merupakan elemen utama dan sangat penting dalam desain web (Osborn et al., 2011).

## 3) Layout

Menurut Surianto (2020) dalam Astuti (2021), layout merupakan penataan elemen dalam sebuah bidang untuk mendukung pesan apa yang akan disampaikan dalam konten. Prinsip layout sendiri memiliki sifat universal yang artinya bisa digunakan dalam media cetak ataupun media digital.

#### 4) Warna

Menurut Ranjana (2020), warna dapat mengartikan segala hal dalam kehidupan sehari-hari. Warna juga dapat menentukan perasaan dan ekspresi dari diri kita masing-masing. Warna juga memiliki dampak bagi perilaku dan sikap, dalam kehidupan sehari-hari, warna menjadi sebuah elemen yang dapat mengartikan banyak hal (Mythili & Kiruthiga, 2022).

