



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Beasiswa

Selain sebagai bantuan dana, beasiswa juga merupakan bentuk apresiasi bagi mereka yang memiliki keunggulan baik dalam pendidikan dan juga keahliannya. Terdapat banyak jenis beasiswa yang tersedia dan dikategorikan oleh Murniasih (2009:21). Berikut jenis-jenisnya.

2.1.1. *Full Scholarship*

Beasiswa ini merupakan beasiswa berdasarkan segi pendanaan. Seluruh keperluan dalam menempuh pendidikan ditanggung oleh pihak penyedia beasiswa, baik dari biaya pendidikan, akomodasi, dan fasilitas-fasilitas penunjang lainnya. Contoh penyedia beasiswa jenis ini adalah dari Chevening dan Stuned Scholarship. Biasanya beasiswa ini diberikan untuk jenjang pendidikan S1 dan S2 di dalam maupun luar negeri.

2.1.2. *Partial Scholarship*

Masih dari segi pendanaan, beasiswa jenis ini merupakan beasiswa yang pendanaannya tidak diberikan secara menyeluruh. Biasanya, yang ditanggung hanya biaya pendidikannya saja, sedangkan untuk akomodasi dan fasilitas penunjang lainnya tidak ditanggung. Namun, ada juga yang biaya perkuliahan dan akomodasinya ditanggung, tapi fasilitas lainnya tidak. Beasiswa jenis ini juga

diberikan untuk jenjang S1 dan S2 di dalam maupun luar negeri. Contohnya adalah beasiswa dari PT Pembangunan Jaya dan PT Djarum.

2.1.3. *Public or Government Scholarship*

Jenis beasiswa ini merupakan beasiswa yang dikategorikan berdasarkan sumber penyedia beasiswanya. Beasiswa ini biasanya disediakan oleh pemerintah, departemen, atau lembaga tertentu. Contoh dari penyedia beasiswa jenis ini adalah diberikan oleh Lembaga Pendidikan dan Pengelolaan Dana (LPDP).

2.1.4. *Private Scholarship*

Beasiswa ini juga merupakan kategori dari sumber penyedia beasiswa. Pendanaan ini disediakan oleh lembaga swasta yang pada umumnya adalah perusahaan-perusahaan besar (korporasi). Fungsi para korporasi dalam penyediaan beasiswa ini adalah sebagai bentuk kontribusi sosial dalam bidang pendidikan. Maka dari itu, biasanya beasiswa ini ditangani oleh divisi *Corporate Social Responsibility*. Contoh penyedia beasiswa jenis ini adalah Sampoerna, Djarum, dan Toyota-Astra.

2.1.5. *Negara Maju dan Donor Internasional*

Selain untuk memajukan dunia pendidikan bagi masyarakat Indonesia, beasiswa jenis ini disediakan juga bertujuan untuk meningkatkan hubungan kerja sama antara Indonesia dengan negara-negara maju. Biasanya beasiswa ini dikelola oleh pemerintah negara-negara maju tersebut dan bekerja sama dengan pemerintah Indonesia. Contoh dari beasiswa jenis ini adalah beasiswa yang disediakan oleh Australian Development Scholarship, British Council, Fullbright, dan sebagainya.

2.1.6. *Community Organization* atau Yayasan

Komunitas atau yayasan tertentu merupakan pihak yang menyediakan beasiswa ini. Ada yang berasal dari organisasi sosial, akademik, maupun keagamaan. Salah satu contoh pemberi beasiswa jenis ini di Indonesia adalah yang diberikan oleh Tanoto Foundation dan The Habibie Center.

2.1.7. *University Scholarship*

Tidak sedikit instansi pendidikan yang memiliki program beasiswa untuk mereka yang melanjutkan pendidikan pada instansi itu sendiri. Terdapat skema pembiayaan tersendiri untuk jenis beasiswa ini, yaitu *major-specific awards* yang diberikan untuk mahasiswa yang memiliki kemampuan akademik dalam bidang studi tertentu, *fellowships* yang merupakan bantuan keuangan untuk melakukan penelitian dalam universitas dan dalam jangka waktu tertentu.

2.1.8. *Athletic Scholarship*

Beasiswa jenis ini cukup berbeda dengan jenis-jenis beasiswa sebelumnya yang dilihat berdasarkan aspek akademik. Berprestasi dalam bidang olahraga dapat membuka kesempatan untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. Bidang olahraga yang biasanya mendapatkan prioritas adalah sepak bola, basket, dan *baseball*. Biasanya beasiswa ini dikelola oleh badan-badan tertentu. Sedangkan di Indonesia sendiri, beasiswa atletik ini dikelola oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Beasiswa ini diberikan untuk menunjang keseimbangan antara keahlian para atlet dalam olahraga dengan aspek akademik.

2.2. Website

Lal (2013:52) dalam bukunya memiliki definisi bahwa website merupakan media *online* untuk diakses oleh seseorang yang terdiri dari halaman-halaman pada internet. Secara teknis, halaman-halaman tersebut bisa berisikan gambar, data dokumen, tulisan, dan informasi lainnya yang dijadikan satu menjadi sebuah tautan. Biasanya, untuk mengakses sebuah website, kita membutuhkan URL (*Uniform Resource Locator*) sebagai alamat yang dituju.

Jika dilihat dari kebutuhan dan konten informasinya, jenis website yang cocok untuk digunakan dalam perancangan website ini adalah website portal. Menurut Tatnall (2005:16), suatu website portal dibuat agar dapat menyederhanakan kebutuhan seorang pengguna dan juga menghindari tumpukan-tumpukan informasi yang berlebihan.

2.2.1. Tipografi

Squire (2006:10) menganggap tipografi sebagai fasilitas komunikasi berupa kata-kata yang tertulis untuk menyampaikan isi atau konten. Ia juga berpendapat bahwa seiring berkembangnya zaman, tipografi pun ikut berkembang dari sistem manual (tulisan, cetak) menjadi sistem digital (komputer, internet). Kita pun menyadari bahwa dalam kehidupan sehari-hari, kita dikelilingi oleh tipografi. Terdapat banyak jenis tipografi di dunia ini. Jika dikaitkan dengan dunia desain grafis, penggunaan tipografi tidak dapat dilakukan sembarangan. Terdapat aturan-aturan yang perlu diimplementasikan agar tipografi dalam suatu desain memiliki

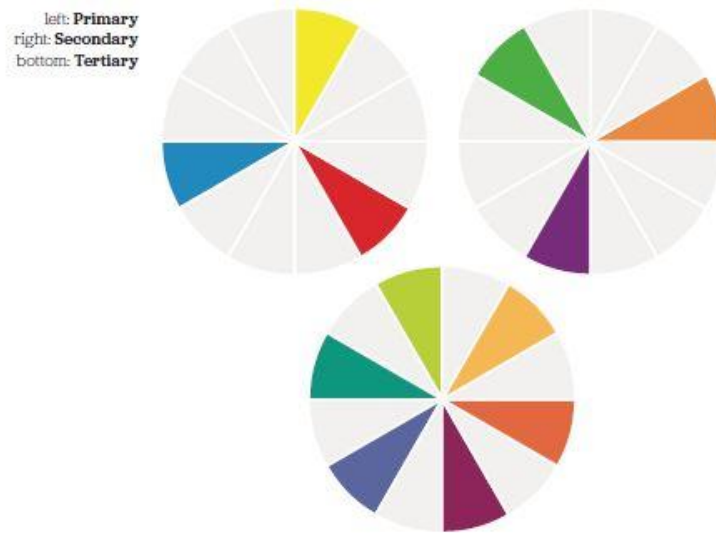
legibility (kejelasan) dan *readability* (keterbacaan), baik untuk media cetak maupun digital.

Penerapan tipografi dalam website sendiri memiliki aturan yang berbeda dengan media cetak. Tipografi pada media digital menurut Squire (2006:155), memiliki ketidakstabilan. Ketidakstabilan yang dimaksud di sini adalah karena website dapat diakses pada media atau sistem perangkat yang berbeda (komputer, tablet, *smartphone*) dan menyebabkan adanya perbedaan ukuran, warna, dan sistem operasi yang dipakai oleh penggunanya. Perbedaan-perbedaan tersebut yang membuat seorang desainer grafis harus bisa mengontrol penggunaan tipografi agar dapat mencapai *readability* yang maksimal.

2.2.2. Warna

Boulton (2009:129) menyatakan bahwa pada perancangan website, warna yang digunakan merupakan warna primer aditif yang terdiri dari *red* (merah), *green* (hijau), *blue* (biru) atau biasa disebut RGB. Hal ini dikarenakan media yang digunakan adalah media digital dimana untuk menampilkannya menggunakan layar monitor.

Warna memiliki tiga tingkatan, yaitu warna primer, sekunder, dan tersier. Warna primer merupakan warna dasar dari semua warna yang ada (RGB). Sedangkan untuk warna sekunder merupakan pencampuran warna primer dengan warna primer. Lain halnya dengan warna tersier yang terbentuk dari pencampuran warna primer dan warna sekunder.



Gambar 2.1. *Color Wheel* yang Menunjukkan Warna Primer, Sekunder, dan Tersier.

Warna memiliki peranan penting dalam proses perancangan desain karena dapat berkaitan dengan identitas, *mood*, *user interface* dan juga *user experience*. Tiap warna dapat memberikan kesan dan *mood* yang berbeda-beda, tergantung pada kombinasi warna yang dipilih. Berikut merupakan beberapa teori warna menurut Boulton (2009:149) jika dikaitkan dengan makna dan pengaruhnya pada pengguna website.

1. Hitam

Pada dasarnya, hitam merupakan suatu bentuk ketiadaan warna. Namun, hitam bisa memiliki arti dan kesan tersendiri dalam suatu perancangan desain. Hitam bisa menunjukkan kesan yang resmi.

2. Putih

Warna putih biasanya menjadi warna dasar pada suatu media. Cao (2015:13) memiliki pendapat yang sama dengan Boulton, bahwa jika

warna putih dijadikan sebagai warna utama dapat menunjukkan kesan sederhana, *purity*, dan kebaikan.

3. Biru

Salah satu warna primer ini biasanya dapat memberikan kesan yang menenangkan. Selain itu, biru juga memiliki makna yang menunjukkan harmoni, kepercayaan, dan kehormatan.

4. Hijau

Warna hijau memang biasanya dijadikan sebagai warna yang menunjukkan kesan natural. Namun, tidak hanya itu saja, warna hijau juga dapat memiliki makna keberuntungan, *growth*, dan juga rasa aman.

2.2.3. Layout

Terdapat berbagai jenis layout yang dapat digunakan untuk pengaplikasian desain grafis. Namun, menurut Boulton (2009:174), layout yang cukup sederhana untuk diaplikasikan adalah *Rule of Thirds*. Aturan tersebut dikatakan sederhana karena menurutnya, untuk desain dengan area yang *fixed* (tidak berubah-ubah), area desain dapat dibagi menjadi tiga kolom. Sedangkan untuk desain dengan area yang *fluid* (bisa berubah-ubah), area dapat dibagi menjadi kolom dengan ukuran 33 persen dari ukuran total.

Pengaplikasian layout dibutuhkan agar para pengguna dapat melihat sebuah website dengan area dan alur yang mudah dibaca dan ditelusuri. Terkait hal tersebut, terdapat area yang disebut dengan *looking room*. Area tersebut

merupakan jarak antara subjek dengan bagian tepi pada layar. Memang, pengaplikasian *looking room* biasanya digunakan untuk teknik fotografi ataupun kamera untuk televisi.

Namun, menurut Boulton (2009:183), *looking room* dapat diaplikasikan dalam menyusun layout website. Terdapat tiga elemen *looking room*, yaitu subjek, jarak, dan titik akhir. Bermula dari subjek, lalu mata pengguna diarahkan melalui jarak menuju ke titik akhir.

2.3. UI/UX

User interface (UI) dan *user experience* (UX) berperan penting dalam penerapan desain website. Menurut Tidwell (2010:2), seseorang menggunakan suatu *software* atau alat lain (seperti contoh website) karena memiliki tujuan, seperti ingin mencari fakta, mempelajari sesuatu, dan sebagainya. Baginya, merancang desain *interface* harus berdasarkan kebutuhan dari para pengguna tersebut. Baik merancang dari segi visual, alur, dan penyusunannya. Dalam mempelajari hal tersebut, maka terdapat elemen-elemen desain yang dapat diterapkan pada desain *user interface*. Selain mengacu pada teori dari Tidwell (2010) dan Kalbach (2007), elemen ini juga berkaitan dengan teori prinsip desain dari Lidwell (2010).

1. *Accessibility*

Ruang lingkup dari media yang akan dirancang harus bisa mudah digunakan oleh para pengguna.

2. *Alignment*

Prinsip ini digunakan untuk menyejajarkan suatu elemen-elemen atau komponen lainnya agar hasil desain yang dirancang menjadi lebih rapi.

Ada empat tipe *alignment*, yaitu *left*, *center*, *right*, dan *justify*.

3. *Chunking*

Metode ini digunakan untuk mengelompokkan suatu informasi menjadi lebih terlihat sederhana.

4. *Consistency*

Prinsip ini dibutuhkan untuk bisa memberikan kesan bagi para pengguna untuk bisa memahami alur yang sama pada suatu fitur. Ini dapat berpengaruh pada UI/UX.

2.3.1. Navigasi

Navigasi merupakan elemen penting dalam merancang sebuah desain website. Hal ini untuk memudahkan para pengguna website dalam mencari dan memperoleh informasi. Ketika seseorang baru pertama kali mengakses sebuah website, maka yang pertama kali dicari adalah semacam direktori atau arahan. Menurut Kalbach (2007:5) navigasi website memiliki fungsi sebagai penyedia akses informasi, letak-letak informasi yang terdapat pada website, menunjukkan 'aboutness', merefleksikan brand, memengaruhi kredibilitas, dan juga menunjukkan inti dari sebuah website.

2.3.2. Hierarki

Lidwell (2010:124) berpendapat bahwa penyusunan hierarki harus didasarkan pada tingkatan dari kebutuhan dasar para pengguna. Dalam penerapan desain

website, hierarki dapat dibentuk dengan bagaimana level kebutuhan tersebut divisualisasikan. Seperti contoh, kebutuhan-kebutuhan utama diletakkan pada halaman utama atau bisa juga dilihat berdasarkan warna dan besar kecilnya tipografi.

2.3.3. Desain Minimalis

Menurut Cao dan Cousins (2016:8), desain minimalis pada website bisa memberikan dampak yang besar untuk lebih fokus terhadap konten informasi yang tersedia. Pada umumnya, desain website yang minimalis menggunakan warna-warna yang netral. Cao dan Cousins (2016:9) memiliki tiga ciri khas, yaitu *flat design*, *large photography*, dan *simple navigation*.

UMMN