

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

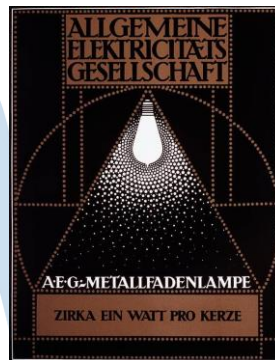
2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah pemegang peran dalam kehidupan sehari-hari, hampir sama dengan seni murni tetapi tidak hanya estetika semata tetapi mengkomunikasikan informasi dan pesan melalui visual atau karya. Desainer komunikasi visual melakukan proses perancangan elemen-elemen visualisasi untuk menciptakan pesan atau informasi yang mudah dipahami, dimengerti dengan jelas. (Mamis,dkk, 2023).

2.1.1 Elemen Desain.

2.1.1.1 Point

Pointilis adalah elemen desain tentang komunikasi visual yang paling mudah yang berbentuk titik atau bola kecil yang digunakan untuk elemen seperti geometri, dan vektor desain (Poulin, 2018).



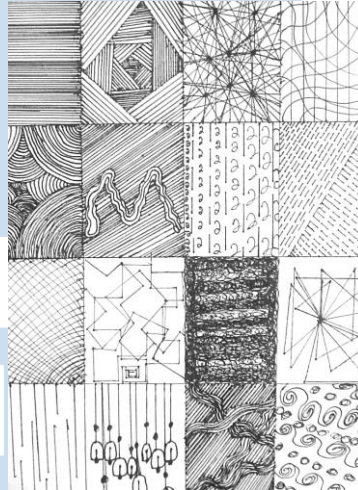
Gambar 2.1 Gambar dot dari *Allgemeine Elektricitäts -Gesellschaft*

Sumber: Buku Poulin, 2018

2.1.1.2 Linear

Linear adalah elemen desain yang berbentuk elemen garis yang fungsinya untuk menggabung, memisah, mengatur, mengarah,

dan membangun. Linear juga memiliki garis lurus yang ukuran panjang, pendek (Poulin, 2018).

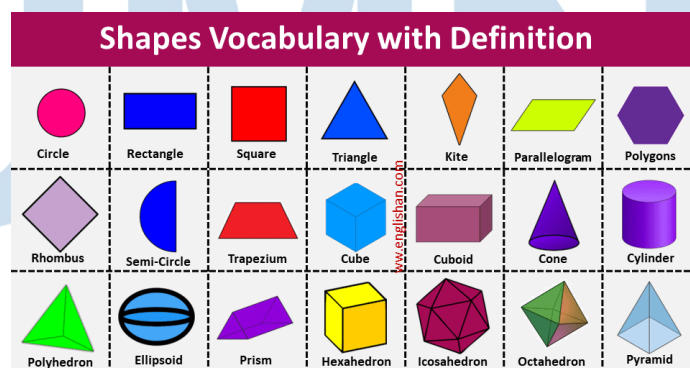


Gambar 2.2 Gambar Linear

Sumber: <https://galatiak12art.blogspot.com/2012/08/line-designs.html>

2.1.1.3 Bentuk

Bentuk adalah elemen desain yang memiliki dua dimensi yang datar dan dapat diukur dengan lebar dan panjang (Poulin, 2018). Bentuk memiliki tiga bentuk yang dasar yaitu kotak, segitiga dan lingkaran, tidak hanya dua dimensi tetapi bentuk memiliki tiga dimensi yang berukuran panjang, lebar, dan tinggi (Landa, 2014).



Gambar 2.3 Gambar *shape and form*.

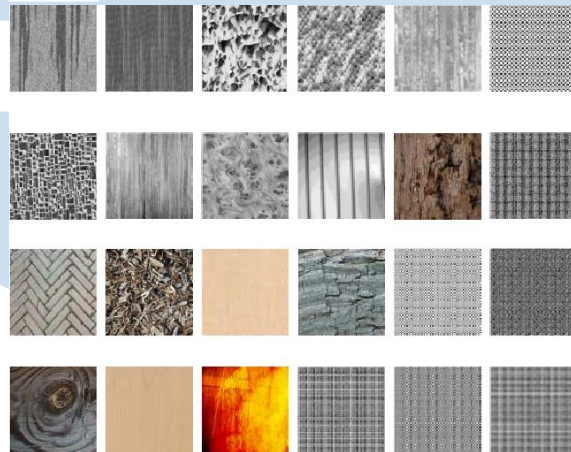
Sumber: <https://englishan.com/shapes-vocabulary>

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur adalah elemen desain yang sentuhan pada suatu permukaan dari kualitas permukaan. Tekstur memiliki dua kategori yaitu *tactile textures* dan *visual textures* (Landa, 2014).

1) *Tactile Textures*

Tekstur ini adalah sentuhan kualitas yang bersifat fisik disentuh dan dirasakan. Tekstur ini memiliki beberapa teknik pencetakan yang menghasilkan tekstur taktil yang desain cetak termasuk *embossing* dan *debossing*, *stamping*, ukuran dan *letterpress* (Landa, 2014)



Gambar 2.4 Gambar *Tactile Textures*

Sumber: <https://www.semanticscholar.org/paper/Making-Tactile-Textures-with-Predefined-Affective-Elkharraz-Thumfart/8f766db95871f2c8069044156914a23ca25a8157/figure/2>

2) *Visual Textures*

Tekstur ini adalah sentuhan kualitas yang nyata dibuat oleh tangan, lalu dipindai dari tekstur yang sebenarnya. Tekstur ini menggunakan keterampilan yang dipelajari dalam gambar, lukis, fotografi dan media buatan gambar (Landa, 2014).



Gambar 2.5 Gambar *Visual Textures*.

Sumber: <https://www.semanticscholar.org/paper/Making-Tactile-Textures-with-Predefined-Affective-Elkharraz-Thumfart/8f766db95871f2c8069044156914a23ca25a8157>

2.1.1.5 Color.

Warna adalah elemen desain yang kuat dan provokatif yang hanya bisa dilakukan oleh cahaya dan kita melihat warna. Warna yang kita lihat terhadap permukaan benda sekitar lingkungan yang dirasakan dan dikenal cahaya yang dapat dipantulkan. Ketika cahaya mengenai benda atau objek yang diserap dan tidak diserap (Landa, 2014).

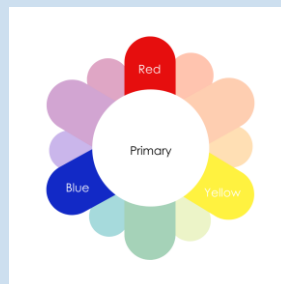


Gambar 2.6 *The Color Wheel.*

Sumber: Schon, 2022 <https://thepaintbar.com/color-wheel-the-basics>

1) *Primary Colors.*

Warna primer adalah warna dasar yang sering digunakan oleh para desainer yang memiliki tiga warna yaitu *red*, *green* dan *blue* (RGB). Warna ini disebut juga warna *Hue* yang warna ini bisa dikombinasikan warna-warna turunan lain (Landa, 2014).

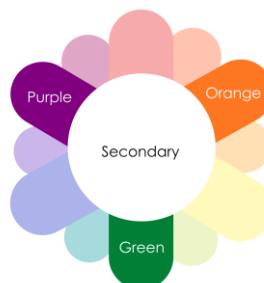


Gambar 2.7 *Primary Color*

Sumber: Schon, 2022 <https://thepaintbar.com/color-wheel-the-basics/>

2) *Secondary Colors.*

Warna ini adalah warna yang kedua Dimana warna primer dikombinasi dan menghasilkan warna turunan seperti ungu, jingga dan hijau (Schon, 2022).



Gambar 2.8 *Secondary Color*

Sumber: Schon, 2022 <https://thepaintbar.com/color-wheel-the-basics/>

3) *Tertiary Colors.*

Warna ini adalah warna dari primer dan sekunder dikombinasi bersama dan menghasilkan warna-warna yang berbeda (Schon, 2022).



Gambar 2.9 *Tertiary Colors*

Sumber: Schon, 2022. <https://thepaintbar.com/color-wheel-the-basics/>

4) *Complementary Colors.*

Warna ini adalah warna yang menghasilkan dua warna yang berhadapan atau bersebrangan dalam *color wheel* seperti merah dengan hijau, kuning dengan ungu, biru dengan jingga (Schon, 2022).

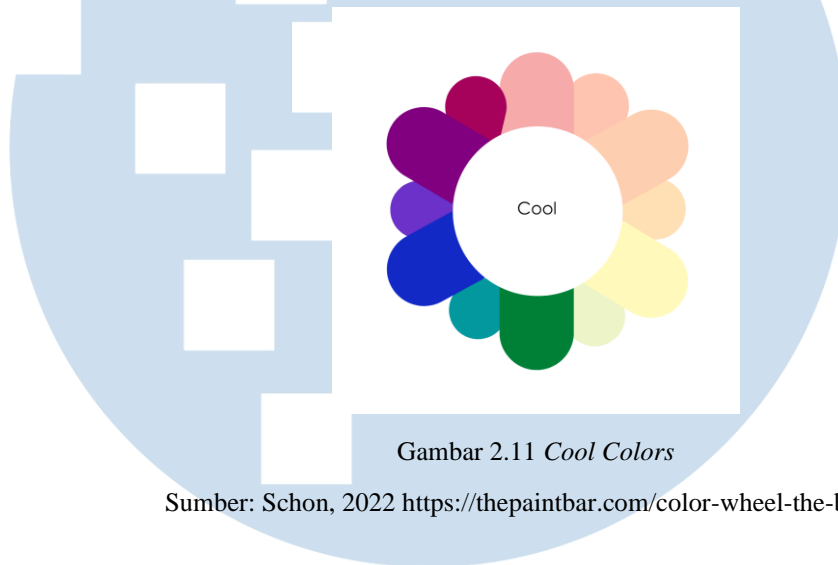


Gambar 2.10 *Complementary Colors.*

Sumber: Schon, 2022. <https://thepaintbar.com/color-wheel-the-basics/>

5) *Hot and Cool Colors.*

Warna ini memiliki dua warna yang berbeda yaitu *warm and cool colors*. Warna hangat adalah warna yang dapat terlihat dan dirasakan hangat dan panas seperti berani, marah, matahari dan api. Warna dingin adalah warna yang dirasakan dingin, tenang, bijaksana, es batu dan laut. (Schon, 2022).



Gambar 2.11 *Cool Colors*

Sumber: Schon, 2022 <https://thepaintbar.com/color-wheel-the-basics/>



Gambar 2.12 *Hot Colors*

Sumber: Schon, 2022 <https://thepaintbar.com/color-wheel-the-basics/>

2.1.2 **Prinsip Desain**

Menurut Landa (2014) desain memiliki prinsip – prinsip yang perlu diterapkan yaitu:

2.1.2.1 Format

Format adalah perimeter suatu bidang desain seperti kertas, *ipad*, *handphone*, *iphone*, billboard, banner dan lain-lain. Format bisa digunakan untuk jenis proyek seperti poster, sampul CD, iklan, banner dan lain-lain.

2.1.2.2 Balance

Balance adalah keseimbangan yang diciptakan oleh pemerataan bobot visual antar semua elemen komposisi. Ketika suatu desain sudah seimbang, akan kearah harmoni dan komposisi dapat mempengaruhi *user* untuk berkomunikasi stabilitas. Ketika tidak memiliki keseimbangan maka penonton tidak suka dan bereaksi negative (Landa, 2014).

2.1.2.3 Visual Hierarchy and Emphasis

Visual hierarchy adalah susunan semua elemen visual yang memiliki tujuan utama untuk mengkomunikasikan informasi dan mengatur informasi agar dapat mudah dipahami. *Emphasis* adalah penataan visual untuk menekankan beberapa elemen yang tinggi atau dominan (Landa, 2014). *Emphasis* memiliki metode untuk mencapai penekanan dengan baik yaitu:

- 1) *Emphasis through isolation*
- 2) *Emphasis through placement*
- 3) *Emphasis Through scale*
- 4) *Emphasis through contrast*
- 5) *Emphasis through direction and pointers*
- 6) *Emphasis through diagrammatic structures*

2.1.2.4 Rhythm

Rhythm adalah secara desain grafis mirip dengan irama musik, pengulangan ritma yang kuat dan konsisten pada pola

elemen untuk mendapatkan aturan ritme. Kunci untuk membentuk ritma adalah repitasi dan variasi. Repitasi adalah pengulangan elemen desain yang berkali-kali dengan konsisten, sedangkan variasi adalah modifikasi pada pola untuk mengubah elemen seperti warna, ukuran, bentuk, jarak, posisi atau bobot visual.

2.1.2.5 Unity

Unity adalah elemen yang menyatukan desain yang saling berhubungann dan menjadi satu elemen desain. Pembaca dapat menyimak dan memahami komposisi bersatu dan ini bergantung dengan *gestalt* yang berbahasa dari Jerman artinya bentuk. *Gestalt* memiliki hukum-hukum tertentu yaitu (Landa, 2014):

1) Similarity

Hukum pertama ini memiliki karakteristik elemen secara bersama dalam kemiripan bentuk, tekstur, warna atau arah.

2) Proximity

Hukum kedua memiliki elemen desain yang berdekatan dengan satu sama lain dalam spasial sebagai milik bersama.

3) Continuity

Hukum ketiga adalah jalur visual yang dirasakan sebagai berkelanjutan dari unsur-unsur dianggap sebagai saling terkait dan membangun kesan gerakan.

4) *Closure*

Hukum keempat adalah penutupan gabungan elemen desain untuk melengkapi pola, bentuk dan satuan desain.

5) *Common fate*

Hukum kelima ini, elemen lebih dianggap sebagai kesatuan elemen desain yang bergerak arahan yang sejalan.

6) *Continuing line*

Hukum terakhir yaitu garis yang dianggap sebagai mengikuti jalan yang mudah, jika dua garis terpotong, pembaca akan melihat garis secara keseluruhan.

2.1.3 *Grid*

Grid adalah sebuah struktur komposisi dari horizontal dan vertikal yang membagi format menjadi kolom dan margin, dan juga *grid* mendasari format seperti buku, majalah, aplikasi, *website* dan *microsite* (Landa, 2014). *Grid* memiliki jenis-jenis untuk menyempurnakan suatu desain *microsite* yaitu:

1) *Margins*

Margins adalah ruang kosong dari tepi kiri, kanan, atas dan bawah pada halaman yang memiliki fungsi sebagai bingkai gambar, konten, tipografi dan *area* halaman sebagai batasan (Landa. Hlm 143).

2) *Flowlines*

Flowlines adalah garis yang berbentuk horizontal dalam kotak dan membantu aliran visual dibuat secara satu set unit secara waktu tertentu atau tidak tertentu (hlm 180).

3) *Grid Modules*

Grid modules adalah potongan kolom vertikal dan horizontal untuk menempatkan sebuah teks, gambar, konten atau blok (hlm 180).

4) *Spatial Zones*

Spatial zone adalah suatu bidang yang dibentuk untuk menggabungkan modul grid bersama pengaturan tempat elemen desain grafis untuk menentukan konten, gambar dan teks, dan mempertahankan proposional.

5) *Modular grid.*

Modular grid adalah suatu garis gabungan antara kolom dan garis, *modular grid* memiliki manfaat untuk bagaimana cara informasi, konten, gambar atau teks dapat digabungkan menjadi modul.

6) *Single Column Grid*

Single column grid adalah *grid* yang paling dasar dengan hanya satu kolom atau hanya teks blok yang dikelilingi oleh *margins* (hlm 175).

7) *Multicolumn Grids*

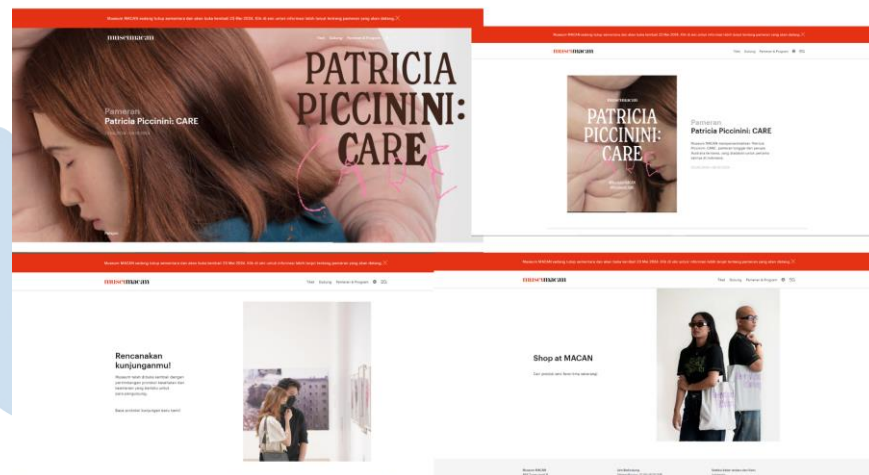
Multicolumn Grids adalah *grid* yang bergantung dengan ukuran, proposi format dan menentukan jumlah kolom dan baris, kolom bisa tidak rata, genap, teks dan visual yang besar.

8) *Hierarchical Grid*

Hierarchical grid adalah garis yang mengatur elemen desain dalam struktur yang jelas, membantu peletakan elemen-elemen desainya yang memiliki tingkatan yang berbeda. Tujuan *hierarchical grid* membuat pembaca mudah dipahami.

2.1.4 *Photography*

Menurut Karyadi (2017), fotografi adalah seni yang berproses melukis atau menulis dengan media kamera dari sumber cahaya. Fotografi berasal dari bahasa Yunani “*photos*” yang memiliki arti cahaya, sedangkan “*grafos*” artinya melukis, fotografi dapat menghasilkan sebuah foto berasal dari pantulan cahaya. Fotografi memiliki jenis-jenis foto untuk mempermudah penulis tentang fotografi seperti fotografi manusia, alam, arsitektur, *still life*, jurnalistik, *nature*, seni rupa, makro dan mikro, aerial dan *underwater*.



Gambar 2.13 fotografi dari *website* Museum Macan

Sumber: <https://www.museummacan.org/>

2.2 **Media Interaktif**

2.2.1 *UI/UX*

UI/UX design perkembangan panjang yang melibatkan kemajuan teknologi, perubahan kebutuhan *user* dan perkembangan teori desain.

Desainer harus memahami asal-usul dan perjalanan *UI/UX Design* yang memberikan pemahaman berharga bagaimana disiplin telah berkembang dari waktu ke waktu (Huda, Paryo dan Fauzi, 2023). Awal mula *UI Design*, fokus utama dengan perkembangan sistem komputer yaitu kemampuan teknis dan fungsi. Dengan semakin kompleks berinteraksi manusia dengan komputer, lalu mulai beralih ke *user interface design*. Tahun 1960-an, menurut penelitian di bidang *Human Computer Interaction* sudah mulai berkembang dan desain *user interface design* menjadi topik utama (Huda, Paryo dan Fauzi, 2023) Awalnya mula *UX Design*, tahun 1980-an, setelah perhatian dari *UI Design* mulailah bergeser ke *User Experience Design*. Pemahaman antarmuka yang tidak hanya terlihat visual tetapi pengalaman *user* secara keseluruhan, dan disiplin *UX Design* mulai terlibat ke studi pengguna, psikologi, kognitif, dan desain yang menyesuaikan kebutuhan pengguna.

2.2.2 Peran UI/UX

Huda (2023) menyebutkan bahwa *UI/UX Design* memiliki peran dalam pengembangan produk dan sistem yaitu:

1) Meningkatkan Kepuasan *User*

Proses pengembangan produk yaitu fokus dalam *UI/UX design* yang menciptakan pengalaman *user* yang memuaskan, memahami kebutuhan, preferensi dan perilaku *user*, lalu desainer dapat merancang antarmuka yang mudah digunakan, menarik dan intuitif yang bisa meningkatkan kepuasan *user*.

2) Memperbaiki Retensi dan Loyalitas Pengguna

UI/UX design menciptakan produk yang menarik dan memikat, pengalaman *user* yang mendorong untuk tetap menggunakan produk dan meningkatkan loyalitas terhadap merek maupun platform. Desainer harus

bertanggung jawab untuk menciptakan antarmuka yang menarik secara visual dan memberi pengalaman *user* untuk meningkatkan retensi *user*.

3) Meningkatkan Efisiensi Penggunaan

Desainer *UI/UX* bertujuan untuk menciptakan *interface* yang intuitif dan efisien dengan cara mempertimbangkan alur kerja *user*, desainer dapat menyusun tata letak yang logis, menyederhanakan navigasi dan menyediakan fitur-fitur yang mudah diakses dan dipahami. Ini dapat membantu meningkatkan efisiensi penggunaan produk, mempercepat capaian, tujuan *user*, dan mengurangi kesalahan.

4) Mengoptimalkan Interaksi Pengguna

Desainer *UI/UX* fokus terhadap interaksi antara *user* dengan produk, dapat mengembangkan pola interaksi yang konsisten, memberikan *feedback* visual yang jelas dan mempertimbangkan respon *interface*. Desainer *UI/UX* membantu menciptakan pengalaman dari *user* secara nyaman dan intuitif untuk mengurangi hambatan dalam penggunaan produk.

5) Menyelaraskan Bisnis dan Kebutuhan Pengguna:

UI/UX design dapat digabungkan pemahaman kebutuhan bisnis dengan kebutuhan *user*. Desainer akan mempertimbangkan tujuan bisnis, strategi merek dan model bisnis, lalu memastikan pengalaman *user* tetap menjadi fokus utama dan produk dapat dihasilkan sesuai kebutuhan dan ekspektasi.

2.2.3 User Interface

Menurut Wood (2014) *user interface* adalah antarmuka yang digunakan pada *website*, aplikasi dan *microsite* sebagai kulit dari antarmuka. *User interface* disebut juga sebagai visual desain untuk menjadi arahan *user* dan mengakses visual komunikasi untuk kenyamanan dan mudah digunakan. *User Interface* memiliki elemen dalam *user interface* menurut Faizan (2022) yaitu:

2.2.3.1 Tipografi

Tipografi menurut Faizan (2022) adalah ilmu teknik yang mengatur jenis huruf untuk terlihat mudah dibaca dan menarik saat ditampilkan, lalu ada tiga Langkah yang perlu dilakukan dalam tipografi yaitu:

1) Mengetahui Jenis Font

Font memiliki dua jenis yaitu Serif dan Sans Serif. Font Serif memiliki bentuk huruf yang memiliki tambahan garis kecil di akhir sudut setiap huruf yang kesan formal dan profesional, sedangkan Sans Serif memiliki bentuk huruf yang memiliki ujung sudut huruf terlihat polos dan non formal.

2) Memilih Typeface

Typeface adalah Kumpulan huruf, angka dan simbol yang memiliki karakter khusus seperti ketebalan huruf, bentuk serif dan kepanjangan garis seperti *typeface* untuk Serif yaitu *Times New Roman*, *Baskerville*, dan *Constantia*, sedangkan San Serif yaitu *Arial*, *Calibri*, *Maison Neue*, dan *Gill Sans*.

3) Memilih Font

Font menurut Faizan (2022) adalah typeface yang lebih detail, seperti ukuran, ketebalan garis dan kemiringan huruf.

2.2.3.3 Ikonografi

Ikonografi adalah ilmu yang mempelajari cara mengidentifikasi, mendeskripsikan dan menonjolkan konten gambar, ilustrasi dan ikon yang membentuk sebuah bentuk. Dengan ikonografi mendapatkan jangkauan lebih banyak audiens dengan kurangnya literasi. Gambar menjelaskan suatu hal yang tidak bisa diungkap dengan kata-kata seperti ilustrasi, gambar dan ikon supaya terlihat tampilan lebih menarik dan estetika.

2.2.3.4 10 Usability Heuristics for User Interface Design

Menurut Jakob (2024) memiliki 10 prinsip untuk Interaksi desain untuk pemahaman tentang *user interface design* dengan baik dan benar.

1) *Visibility of System Status*

Setiap desain harus memberi informasi dan notifikasi kepada pengguna mengenai kejadian, keberadaan pengguna. Ketika pengguna mendapatkan notifikasi dari bunyi suara, ikon gambar yang muncul, pengguna akan menarik perhatian dan mempelajari untuk berikutnya. Prinsip ini mendapatkan kepercayaan pengguna dan melangkah selanjutnya.

2) *Match Between the System and the Real World*

Desain harus berkomunikasi dengan bahasa pengguna seperti kata-kata dan mudah dipahami untuk pengguna. Cara desain berkomunikasi dengan pengguna dengan konsep, ikon, tombol, dan gambar yang jelas, ketika desain dapat dipahami oleh dunia nyata dan pengguna dapat memahami lebih mudah, lalu desain tersebut berhasil dan membangun pengalaman terhadap desain.

3) *User Control and Freedom*

Pengguna sudah pasti ada terjadi melakukan kesalahan, pengguna membutuhkan *emergency exit* seperti *undo* atau *redo* dan tombol seperti *cancel button* untuk menghindari rasa frustrasi, dan bingung.

4) *Consistency and Standards*

Pengguna tidak perlu banyak tahu tentang situasi, kata dan tindakan beda meskipun memiliki arti yang sama, hanya mengikuti arahan. Menurut hukum Jakob (2024) banyak orang menghabiskan waktu dengan hasil desain orang lain dibanding dengan desain sendiri.

5) *Error Prevention*

Good error messages sangat penting, tetapi desain terbaik harus berhati-hati untuk mencegah masalah. Untuk menghindari *error*

prevention, desainer harus periksa kondisi, memberikan opsi konfirmasi ke pengguna. Kesalahan ini memiliki dua jenis yaitu *slip* dan kesalahan. *Slip* adalah tindakan kesalahan yang tidak sengaja sedangkan kesalahan adalah tindakan yang secara disengaja seperti tidak kesesuaian.

6) *Recognition Rather than Recall*

Manusia memiliki ingatan yang jangka pendek, pengguna tidak harus mengingat informasi dari antarmuka ke bagian lainnya, yang diperlukan untuk mudah dipahami adalah kegunaan desain seperti *navigation bar*, *menu item* dan tombol harus terlihat, kurangi informasi yang berlebih supaya pengguna tidak harus mengingat dan membiarkan pengguna mengenali informasi antarmuka.

7) *Flexibility and Efficiency of Use*

Pengguna pemula dapat diizinkan untuk menyesuaikan tindakan yang sering dilakukan oleh pengguna, dan juga desainer melayani pengguna untuk mencoba sesuai dengan pengguna supaya mendapatkan pengalaman yang banyak.

8) *Aesthetic and Minimalist Design*

Interface tidak boleh memasuki informasi yang tidak relevan, desainer tidak harus menggunakan desain yang polos, tetapi desainer harus menjaga

konten, elemen desain visual tetap menyesuaikan dengan permasalahan, dan *interface* dapat mendukung tujuan utama pengguna. Desainer tidak boleh menambahkan elemen-elemen desain yang tidak sesuai dengan tujuan pengguna, menyesuaikan konten dan visual desain.

9) *Help User Recognize, Diagnose, and Recover from Errors.*

Error messages tidak boleh dinunjukkan bahasa yang sederhana menunjukkan masalah, dan juga harus diberitahu kepada pengguna apa yang terjadi yang salah dengan bahasa yang mereka tahu, dan menawarkan solusi kepada pengguna untuk mengatasi kesalahan.

10) *Help and Documentation*

Pengguna tidak perlu penjelasan tambahan, serta dokumentasi diperlukan untuk membantu pengguna untuk memahami cara menyelesaikan tugas.

2.2.3.2 Elemen UI

Elemen UI digunakan untuk tampilan supaya menarik dan baik untuk keperluan *Microsite*. Elemen ini yang perlu diketahui yang berkaitan dengan *User Interface* menurut SAB (2022) yaitu:

1) Tombol

Tombol adalah elemen untuk melakukan aksi untuk mengirim formulir, membuka link, ikon tombol *search*, *profile* dan *home*, serta operasi lainnya.

2) Ikon

Ikon adalah gambar simbol yang mewakili gambar, ilustrasi dan foto menyesuaikan bentuk yang asli diubah menjadi gambar yang *simple*.

3) Forms

Forms adalah masukan kotak teks, *dropdown menus*, dan *area text* untuk masukan *user*.

4) Navigasi

Navigasi adalah elemen yang menonjolkan *sidebar*, *menu*, *tab* dan *breadcrumbs* untuk membantu *user* pergerakan dan lokasi keberadaan *user* dalam melakukan aplikasi atau *microsite*.

5) Teks

Teks adalah elemen yang menunjukkan *headlines*, paragraph teks, judul, sub-judul dan *bodytext* terhadap aplikasi atau *microsite*.

6) Gambar

Gambar adalah suatu gambar yang menunjukkan ilustrasi, foto dan grafik sebagai visual elemen.

7) *Tooltips dan Popover*

Tooltips dan *Popover* adalah pesan untuk memberikan informasi berikutnya melalui kursor kecil yang mengarahkan elemen visual UI.

8) **Kartu**

Kartu adalah kontainer yang berisi konten dan aksi tentang informasi tertentu.

9) *Sliders dan Switches*

Sliders dan *switches* adalah ikon yang mengubah pergantian dua keadaan untuk kenyamanan *user* seperti *light mode and dark mode*.

10) *Progress Bar dan Loading Indicators*

Progress Bar dan *Loading Indicators* adalah menunjukkan progress perpindahan *frame* atau *loading page*.

11) *Tabs*

Tabs adalah konten isi teks yang ada disebelah halaman yang menunjukkan kotak teks tanpa meninggalkan halaman.

12) *Breadcrumbs*

Breadcrumbs adalah memberikan jejak pada *navigation bar* untuk mengetahui keberadaan atau lokasi *user*.

13) Paging Controls

Paging controls dilakukan untuk navigasi set data yang panjang seperti halaman hasil pencarian.

14) Modal Windows

Modal Windows adalah *popup* konten yang menonjol di atas halaman seperti *e-banner*.

15) Tabel dan Daftar

Tabel dan daftar adalah elemen yang menampilkan data yang terstruktur.

2.2.3.3 Komponen UI

User Interface terhadap aplikasi, *website* maupun *microsite* sebagai jembatan antar *user* dan sistem yaitu:

1) Grafis dan Visual

Komponen ini adalah mencakup elemen yang berbentuk *layout* halaman, warna, jenis huruf, ikon, gambar, ilustrasi dan visual elemen lainnya untuk menarik pendapatan pengalaman visual yang menyenangkan dan membantu *user* dalam penglihatan visual secara baik dan mudah dipahami.

2) Kontrol Masukan

Komponen kedua yaitu meliputi elemen visual yang digunakan oleh *user* untuk menggunakan sistem seperti tombol bisa ditekan, pilihan,

checkbox, *scrolling*, dan melakukan *microinteraction* secara intuitif dan mudah dipahami dan digunakan oleh *user*.

3) **Tindakan dan Navigasi**

Komponen terakhir adalah melibatkan elemen visual untuk menggerakkan *user* kepada *microsite* untuk mencari informasi lebih dalam seperti *menu*, tautan tombol, *navigation bar* dan *hovering* untuk membantu *user* mencari konten dan informasi secara cepat dan berpindah halaman.

2.2.4 *User Experience Design*

User Experience adalah bagaimana cara perasaan pengguna ketika ingin menggunakan suatu situs *website*, *microsite*, *aplikasi* dan *mobilesite*. Setiap interaksi antar manusia dengan komputer memiliki pengalaman untuk pengguna.

2.2.3.4 Faktor yang mempengaruhi *User Experience*

Menurut Interaction Design Foundation, ada tujuh faktor yang mempengaruhi dan memahami *User Experience design*:

1) *Useful*

Faktor ini adalah *useful*, UX harus memenuhi kebutuhan pengguna, menarik perhatian pengguna dan memberikan solusi yang menyesuaikan pengguna.

2) *Usable*

Faktor kedua adalah *usable*, *microsite* harus mencapai tujuan akhir pengguna dengan mudah dipahami dan jelas.

3) *Findable*

Factor ketiga adalah *findable*, dimana *microsite* harus mudah ditemukan dalam digital, konten dan informasi supaya pengguna tidak berhenti dalam melakukan interaksi *microsite*.

4) *Credible*

Faktor keempat adalah *credible*, dimana *microsite* mengambil kepercayaan pengguna untuk pertahanan jangka waktu dan informasi sesuai kebutuhan pengguna.

5) *Desirable*

Faktor kelima adalah *Desirable*, dimana keinginan pengguna dapat disampaikan. Semakin pengguna mendapatkan keinginan yang menyesuaikan kebutuhan semakin pengguna akan menyombongkan hasil produk tersebut

6) *Accessible*

Faktor keenam adalah *accessible*, dimana pengguna mendapatkan pengalaman akses dengan kemampuan yang terbatas.

7) *Valueble*

Faktor terakhir adalah *valuable*, dimana produk harus mendapatkan nilai baik dan berkualitas.

2.2.5 *Microinteraction*

Microinteraction adalah unsur interaksi yang kecil dan detail dalam *microsite* yang melibatkan pengguna, pengguna bisa juga berinteraksi dengan animasi, perubahan warna, *hovering*, dan *dropdown* untuk meningkatkan nilai tambahan yang baik dalam *user experience* (Hidayati, 2021). *Microinteraction* memiliki ciri-ciri interaksi yang baik yaitu:

- 1) *Simple*, jika *microsite* terlalu kompleks, terlalu banyak interaksi yang rumit, *user* akan merasa tidak nyaman dan tidak tertarik dengan *microsite*.
- 2) Konsisten, tidak ada interaksi *microinteraction* yang lebih menonjol.
- 3) Memiliki tujuan spesifik untuk melakukan interaksi dengan pengguna.
- 4) Setelah melakukan test kepada pengguna, lalu tingkatlah pengalaman pengguna

2.2.6 *Microsite*

Microsite adalah *mini website* yang berbeda dengan *website* utama. *Microsite* digunakan untuk mempromosikan produk dan tempat, mempublikasikan konten dan informasi tentang acara atau promo (Aprilia,2020). *Microsite* ini terpisah dengan *websitenya* dan memiliki URL sendiri. Menurut Aprilia (2020) *microsite* memiliki jenis-jenis yaitu:

1) *Microsite Sementara*

Microsite sementara memiliki tujuan untuk penggunaan waktu hanya tertentu seperti acara atau promosi suatu *brand*, konten yang berisi artikel dan iklan produk.

2) *Microsite Permanen*

Microsite permanen memiliki tujuan untuk penggunaan jangka waktu yang panjang untuk mempublikasikan konten-konten.

2.3 Identifikasi 4A

Menurut Prabawati (2020), memiliki komponen pariwisata dari 4a dalam suatu destinasi adalah:

2.3.1 *Attractions*

Attractions adalah komponen pertama yang destinasi wisata dapat menimbulkan ketertarikan wisatawan untuk mengunjungi tempat wisata seperti tempat alam, keanekaragaman seni dan budaya adat atau acara seni, kreasi, wisata petualangan, peninggalan sejarah dan museum.

2.3.2 *Accessibilities*

Accessibilities adalah komponen kedua yang tersediaan sarana maupun prasana transportasi yang menuju dan meninggalkan destinasi wisata seperti terminal, pelabuhan, bandara, motor dan moda transportasi.

2.3.3 *Amenities*

Amenities adalah komponen ketiga yang menyediakan fasilitas penunjang untuk pengunjung seperti, penginapan *hotel, mansion, villa* penyediaan makanan dan minuman, *souvenir, tour guide* dan pusat informasi.

2.3.4 *Ancillary Services*

Ancillary services adalah komponen terakhir yang menyediakan fasilitas pendukung kegiatan wisatawan selama berada dilokasi destinasi seperti bank, rumah sakit, layanan keamanan, toilet umum, jaringan komunikasi seperti *wi-fi*, dan kurir.

2.4 Si Pitung

Si Pitung adalah seorang pahlawan yang gagah dan jagoan yang berasal dari Kampung Rawa Belong, Jakarta Barat. Sejak ia kecil diharapkan menjadi orang beriman dan taat beragama. Kedua orang tua si Pitung yaitu ayahnya Bang Piun dan Ibunya Mpok Pinah yang menitipkan si Pitung untuk belajar mengaji dan bahasa Arab oleh Haji Naipin (Gomo,2017). Si Pitung saat masih kecil, ia belajar mengaji di langgar kampung Rawa Belong, namun si Pitung digambarkan sebagai orang tenang hati, mudah memahami pelajaran agama yang diajarkan oleh ustadz sampai membaca tilawah Al-quran, lalu sebagai warga Betawi si Pitung belajar ilmu silat (Manggala, 2020).

Suatu hari si Pitung menuju usia remaja sekitar 16 – 17 tahun, ia disuruh menjual kambing ke Pasar Tanah Abang, Jakarta Pusat oleh ayahnya sendiri, membawa lima ekor kambing naik gerobak. Ketika dagangan dari si Pitung sudah habis, ia langsung pulang ke rumahnya tetapi si Pitung dibegal oleh beberapa penjahat pasar dan tidak berani pulang ke rumah. Si Pitung tidur di langgar dan di kediaman gurunya H Naipan sampai berhasil menemukan hasil jualan kambing. Si Pitung merasa bersalah kepada orangtuanya, ia tekad memperdalam ilmu silat dan tarekad, melakukan meditasi alias tapa dengan puasa 40 hari, dan melakukan perjalanan untuk menguji ilmunya ke tempat-tempat yang menyeramkan berhadapan dengan begal. Ilmu kesaktian yang dipelajari oleh Pitung disebut Rawa Rontek yaitu gabungan antara tarekad Islam dan jampe-jampe Betawi. Si Pitung menguasai ilmu ini untuk menyerap energi lawan-lawannya, lalu lawannya tidak bisa melihat keberadaan si Pitung karena si Pitung dapat menghilang.

Batavia mengalami penjajahan ganda dari kolonialisme oleh VOC/Belanda dan tekanan para tuan tanah untuk membangun gedung perkantoran yang dilakukan selama tiga tahun dan diresmikan pada tanggal 23 Januari 1710 oleh Gubernur Jenderal Abraham Von Riebeck (Erwantoro, H., Tresnasih, R. I., Hernawati, L., Suhendar, T., Akbar, O., Rekawati, T., & Nasihin, A. A., 2012). Si Pitung mulai gerakan pemberontakan bersama teman-

temannya karena tidak tega melihat rakyat Betawi yang miskin tertindas dengan cara bergerilya, merampok dan merampas harta benda si kaya dan membagikan harta – harta kepada rakyat Betawi. Belanda dan para tuan tanah merasa tidak nyaman dan takut kedatangan Pitung, maka itu si Pitung segera harus ditangkap sebelum ia merampok lagi (Attas, S. G., 2017).

Belanda mengincar si Pitung sudah bertahun-tahun, berbagai perilaku dan keberanian si Pitung dicap sebagai pembawa masalah dan pemberontak oleh pemeritahan kolonial. Si Pitung nyari ditangkap oleh polisi Belanda *Schout Van Hine* dan para pasukan. Mereka memeriksa rumah si Pitung, namun ia tidak ditemukan seperti ditelan bumi (Attas, S. G., 2017). Si Pitung pernah merampok harta di rumah tuan asal Bugis bernama Haji Saipudin di Kawasan Marunda yang rumah panggungnya dicat merah yang sempat menjadi saksi bisu keberadaan si Pitung.

Oktober 1893, Si Pitung berhasil ditangkap, lalu dihukum mati secara ditembak dengan peluru emas oleh *Schout Van Hinne* karena ada pengkhianati dari seseorang dengan cara memberi tahu tempat persembunyian (Attas, S. G., 2017). Si Pitung ditembak dengan peluru emas karena si Pitung kebal dengan peluru biasa. Pemakaman si Pitung dirahasiakan karena ketakutan dari penjajahnya, dan takutnya jagoan silat yang menjadi idola rakyat. Bagi versi orang Belanda, si Pitung adalah orang yang jahat, suka merampok dan pengacau.

2.5 Museum Kebaharian Rumah Si Pitung

Museum Kebaharian Rumah si Pitung dibangun pada tahun 1880, lalu diresmikan pada tahun 1970 yang bertujuan untuk melestarikan sejarah Rumah Si Pitung dan budaya Betawi. Rumah Si Pitung dijadikan sebagai ikon sejarah perjuangan dan perlawanan rakyat Betawi terhadap penjajahan Belanda (VOC). Rumah ini dimiliki oleh H.Safiuddin yang legenda menyatakan beliau seorang korban perampokan dan pemberontak yang dilakukan oleh Si Pitung. Tetapi ada versi lain bahwa H.Safiuddin adalah

sahabatnya si Pitung dan membantu si Pitung untuk bersembunyi di rumah H.Safiuddin supaya tidak menimbulkan curiga penjajahan Belanda bahwa rumah si H.Safiuddin menjadi tempat lokasi persembunyian si Pitung. Rumah si Pitung pernah menjadi lokasi *shooting film* yang berjudul “Pitung Jagoan Betawi”, lalu Rumah si Pitung dinyatakan menjadi bangunan cagar budaya oleh pemerintah.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA