

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Desain Website*

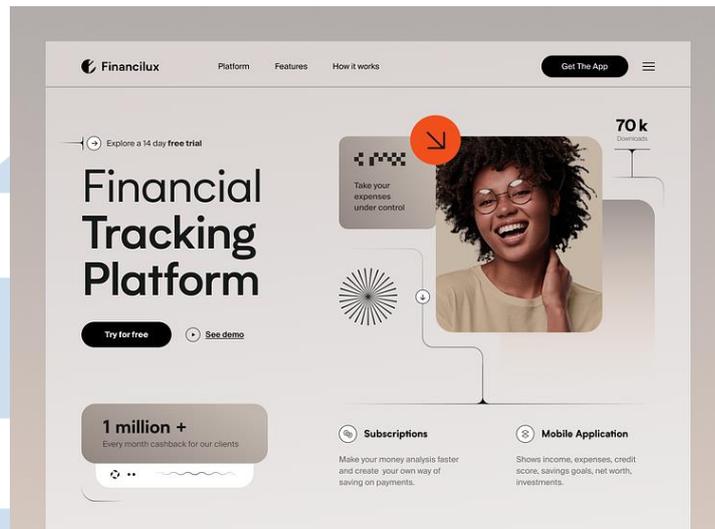
Menurut Robin Landa (2018) *website* merupakan kumpulan halaman maupun berkas yang terhubung satu dengan yang lainnya dan tersedia di dalam *World Wide Web*. Setiap *website* yang dibuat dimiliki oleh entitas seperti perusahaan, pemerintah, organisasi, maupun individu dengan alamat *website* khususnya masing-masing. Konten yang terdapat di dalam *website* dapat berbentuk editorial, informatif, promosi, transaksi, arsip, maupun hiburan. Proses dalam pemilihan dan penyesuaian setiap komponen yang ada di dalam *website* memerlukan pengetahuan khusus. Dalam upaya mendukung keberlanjutan lingkungan, semakin banyak informasi dalam bentuk cetak beralih ke dalam bentuk digital.

2.1.1 *Layout dan Komposisi*

Dalam melakukan sebuah perancangan desain situs *website*, penting bagi seorang desainer untuk menciptakan halaman *website* yang mudah untuk dikenali dan mempermudah audiens atau penggunanya dalam melakukan navigasi *website* yang telah dirancang. Maka dari itu, susunan tata letak dari situs *website* perlu memiliki penataan ruang antar elemen desainnya, proporsi yang seimbang, serta memiliki tampilan visual secara menyeluruh untuk meningkatkan daya tarik audiens terhadap halaman situs *website*.

2.1.1.1 *Homepage*

Homepage merupakan halaman awal pada sebuah situs *website* yang akan muncul ketika audiens atau pengguna memasuki halaman situs *website* tersebut. Homepage sendiri memiliki fungsi utama berupa memberikan sambutan dan informasi layanan mengenai isi konten yang ada di dalam *website* kepada penggunanya.



Gambar 2.1 *Homepage Website*
 Sumber: <https://dribbble.com/shots/20003928-Finencilux-Web-Site-Design-Landing-Page-Home-Page-UI>

Hal ini bertujuan agar pengguna *website* tertarik untuk menjelajahi halaman *website* lainnya. Dalam melakukan perancangan *homepage* perlu diperhatikan elemen desain yang terdapat didalam situs *website* tersebut. Karena tampilan awal *website* harus jelas dan mudah dipahami agar menarik minat penggunanya untuk menjelajahi lebih lanjut

2.1.1.2 Anatomi *Website*

Anatomi *website* merupakan elemen-elemen dasar yang akan membentuk sebuah situs *website*. Elemen ini memiliki peran masing-masing didalam tampilan *website* dan dibagi menjadi enam, yaitu:

1. *Containing Block*

Containing block merupakan bagian dari setiap halaman *website* yang membungkus semua konten yang akan digunakan ke dalam situs *website*.

2. Logo

Dalam sebuah *website*, logo menjadi salah satu bagian penting yang berfungsi sebagai identitas pemilik, organisasi maupun perusahaan dan ditampilkan di setiap halaman *website*.

3. Navigasi

Sistem navigasi dalam sebuah *website*, memiliki peranan yang sangat penting, karena sistem navigasi ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menemukan informasi yang sedang dicari di dalam *website*. Peletakan yang tepat untuk sistem navigasi ini sendiri adalah dibagian atas halaman *website*, baik secara vertikal maupun horizontal.

4. Konten

Dalam sebuah *website*, konten berisi tentang elemen-elemen seperti gambar, tulisan, dan video. Sehingga dalam melakukan perancangan *website*, konten yang ada di dalamnya harus sesuai dengan tujuan dari pembuatan *website* tersebut. Penempatan konten sebagai salah satu fokus utama dalam melakukan perancangan *website*, karena isi konten nantinya akan berfungsi untuk memudahkan pengguna memahami isi konten dan menarik perhatian pengguna ketika berkunjung ke dalam situs *website*.

5. Footer

Dalam sebuah *website*, *footer* selalu diletakkan di bagian bawah *website* dan berisi tentang informasi mengenai kontak, hak cipta, serta tautan langsung ke akun lain seperti sosial media.

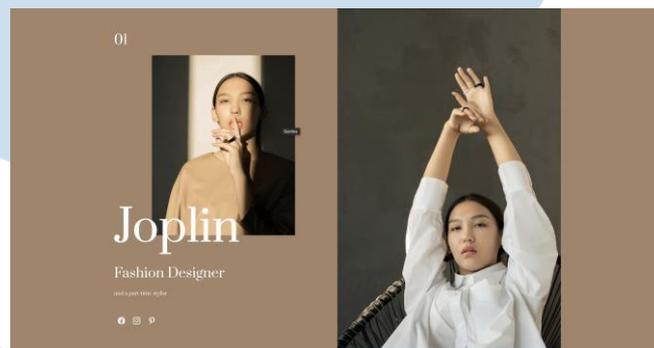
6. White Space

Dalam sebuah *website*, merupakan area yang tidak terisi oleh konten. Hal ini membuat tampilan dari situs

website menjadi lebih lega dan enak dilihat oleh pengguna, dan dalam perencanaan letak *white space* ini harus diletakkan sebaik mungkin agar tampilan konten dalam situs *website* terlihat lebih rapi dan seimbang, karena penggunaan *white space* yang salah akan menyebabkan tampilan *website* menjadi berantakan.

2.1.1.3 *Single-Page Website*

Single-page website adalah jenis situs *website* yang terdiri dari satu halaman memanjang kebawah dan dapat digeser secara vertikal. Sistem navigasi dari jenis *website* ini terkait langsung dengan bagian-bagian tertentu dalam halaman *website*.

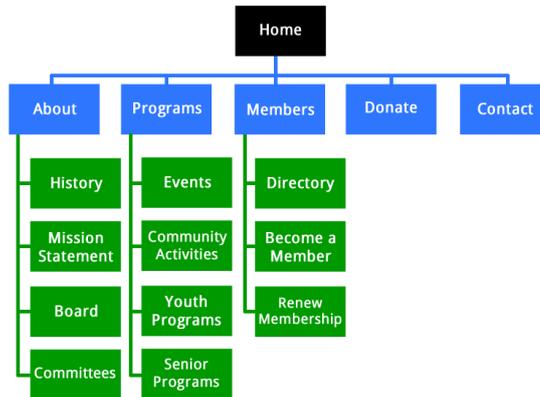


Gambar 2.2 *Single-Page Website*
Sumber: <https://zyro.com/id/preview/joplin?>

Perancangan *website* ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman penggunanya dalam menjelajahi situs *website* secara efektif. Dalam *website*, ketika ingin menampilkan banyak gambar dapat membuat gambar yang dapat di geser sehingga akan memudahkan pengguna dan memberi pengguna kenyamanan dalam menjelajahi situs *website*.

2.1.1.4 Sitemap

Sitemap dibuat untuk menampilkan secara menyeluruh struktur dari perancangan sebuah *website*.



Gambar 2.3 Sitemap

Sumber: <https://www.hostinger.co.id/tutorial/sitemap-adalah>

Tujuan dari perancangan *sitemap* adalah untuk mengatur konten dan halaman pada *website*, dengan itu maka sistem navigasi pada *website* menjadi lebih terarah.

2.1.1.5 Pengembangan Website

Menurut Robin Landa (2018) terdapat beberapa langkah kunci untuk mengembangkan situs web.

1) Rencana Proyek

Menganalisis untuk menetapkan tujuan serta membangun tim yang ahli dalam bidang *website*.

2) Brief desain

Membuat dokumen strategi kreatif yang berkaitan dengan brand atau komunikasi yang berisi target audiens dan tujuan komunikasi.

3) Kerangka Situs

Merencanakan, memetakan, dan menyiapkan konten mengenai informasi serta mengatasi tantangan teknologi yang ada.

4) Rangkuman Konten

5) Desain Konseptual

Menciptakan konsep desain yang berdasarkan pada strategi dan *brief* yang telah ditetapkan

6) Desain Visual

Melakukan desain *grid*, menempatkan elemen-elemen grafis, menentukan palet warna, gaya tipografi web, gaya petunjuk navigasi, gaya foto, gaya ilustrasi, dan elemen grafis lainnya. Merancang tata letak utama untuk menentukan susunan dari tampilan *website*.

7) Desain Pengalaman

Menciptakan *persona*, yang menentukan pengalaman pengguna *website*.

8) Prototipe

Membuat prototipe awal untuk mendapatkan masukan dari target audiens, dengan tujuan mengumpulkan wawasan dan memperbaiki prototipe yang sudah ada.

9) Teknologi

Mengidentifikasi solusi teknis, *alpha*, *beta* I dan II.

10) Implementasi

Memperkenalkan, mempromosikan, memperbarui situs *website* dan melakukan uji coba untuk penggunaan berkelanjutan.

2.2 Prinsip Desain *Website*

Prinsip desain menjadi fondasi utama dalam merancang sebuah desain situs *website*. Prinsip desain sendiri memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya. Dalam merancang sebuah *website* desainer perlu memperhatikan berbagai hal seperti komposisi, ukuran, warna, elemen yang perlu maupun tidak perlu dimasukkan ke dalam tampilan dari situs *website*.

2.2.1 Komposisi dan Tata Letak

Dalam perancangan situs *website*, desainer perlu mengetahui arah baca dari pengguna, dimana setiap pengguna *website* dapat memiliki arah membaca yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Pada umumnya mayoritas pengguna *website* membaca dari kiri ke kanan, sehingga menurut Bank dan Cao (2015) ada 2 pola baca pengguna menggunakan situs *website*, yaitu:

1) Pola F

Pola F sangat ideal untuk digunakan dalam situs *website* yang mempunyai banyak konten teks. Pada pola baca ini, pengguna akan membaca dari atas kiri ke bawah untuk mencari kata kunci atau poin penting di awal suatu paragraph.



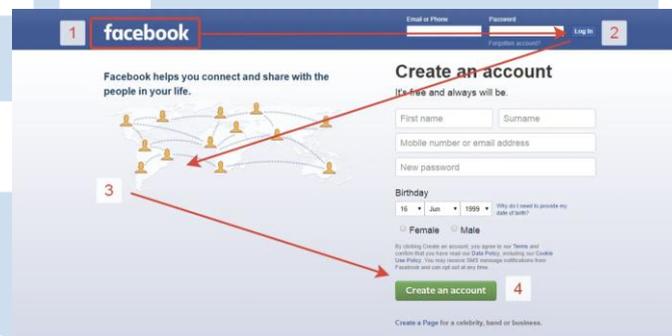
Gambar 2.4 Pola F Dalam *Website*

Sumber: <https://digital-freelancer.org/blog/f-shaped-pattern-explained>

Setelah menemukannya, pengguna akan melanjutkan membaca informasi dengan arah dari kiri ke kanan, sehingga dua paragraph pertama menjadi signifikan karena mencakup elemen yang menarik perhatian pengguna. Meskipun begitu, pola baca F dapat terasa monoton setelah melalui pola pertama.

2) Pola Z

Pola baca Z sangat cocok untuk tampilan UI situs *website* yang mementingkan kesederhanaan dan memiliki tujuan akhir berupa panggilan tindakan atau *call to action*.



Gambar 2.5 Pola Z Pada *Website*

Sumber: <https://uxplanet.org/z-shaped-pattern-for-reading-web-content-ce1135f92f1c>

Pola ini dapat diterapkan pada berbagai jenis situs *website*, terutama yang tidak terfokus pada teks. Arah baca dimulai dari garis horizontal kiri atas ke kanan, kemudian dilanjutkan ke bagian tengah, dan diakhiri dengan mengulang arah baca dari kiri ke kanan.

2.2.2 Warna, Ukuran, dan Ruang

Dalam merancang situs *website*, desainer perlu memperhatikan elemen visual didalamnya terutama warna, ukuran, dan ruang.

1) Warna

Warna memiliki kemampuan untuk menarik perhatian pengguna *website*, dimana penggunaan warna terang dengan saturasi tinggi

cenderung lebih mencolok daripada warna yang lebih redup dengan saturasi rendah.



Gambar 2.6 Warna Pada Website
Sumber: www.niagahoster.co.id/blog/warna-efektif-desain-website/

Prinsip ini dapat diimplementasikan dengan menggunakan warna berkecerahan tinggi pada tombol atau teks tindakan (call to action) untuk menarik perhatian pengguna. Selain itu, warna juga dapat mengkomunikasikan mood tertentu sesuai dengan niat dari desainer, seperti warna biru yang memberikan kesan tenang dan merah memberikan kesan agresif.

2) Ukuran

Dimensi atau ukuran dari elemen visual dalam tampilan UI situs *website*, terutama pada teks dapat mempengaruhi struktur hirarki dan arah baca pengguna.

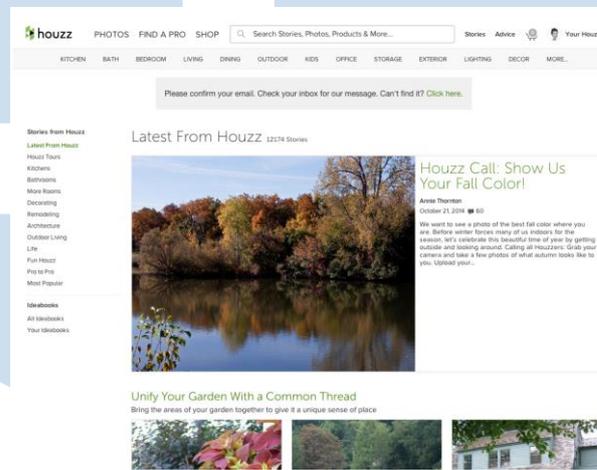


Gambar 2.7 Ukuran Pada Website
Sumber: *Web UI Design Best Practice* (2015)

Elemen yang memiliki ukuran lebih besar memiliki kemampuan untuk menekankan pesan atau konten yang paling utama, menciptakan fokus visual pada aspek yang dianggap paling penting.

3) Ruang

Tampilan UI situs *website* dipenuhi dengan terlalu banyak elemen visual yang menarik, hasilnya dapat menjadi kurang menarik atau bahkan tidak menarik.



Gambar 2.8 Ruang Pada *Website*
Sumber: *Web UI Design Best Practice* (2015)

Oleh karena itu, penting untuk mengelola elemen visual dalam tampilan situs *website* dengan menciptakan “ruang bernapas” menggunakan ruang kosong untuk mengurangi *visual noise*. Penggunaan *white space* menjadi kunci untuk meningkatkan keterbacaan dan daya tarik bagi pengguna.

2.2.3 Tipografi

Menurut Robin Landa (2018) tipografi merupakan gaya visual yang mencakup simbol, angka, tanda baca, huruf, dan aksen atau diakritik. Huruf merupakan sebuah desain dari satu set karakter yang disatukan melalui properti visual yang konsisten, sehingga menciptakan karakteristik dasar.

2.2.3.1 Klasifikasi *Typeface*

Klasifikasi diurutkan berdasarkan perkembangan sejarahnya yaitu : *old style*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script*, *display*.

1) *Old Style*

Huruf romawi yang diperkenalkan pada akhir abad kelima belas. Bentuk dari hurufnya Digambar dengan menggunakan pena berujung lebar. Dikenal memiliki *serif* dan bentuk bulat, serta garis melengkung yang runcing.



Gambar 2.9 *Old Style*
Sumber: dokumentasi pribadi (2023)

Claude Garamond, merupakan seorang desainer tipografi yang terkenal ketika buku *Arithmetica* diterbitkan. Jenis *font* yang dihasilkan menghadirkan kesan semangat dan elegan. Beberapa contoh tipografi *Old Style* adalah *Caslon*, *Garamond*, *Hoefler Text*, dan *Times New Roman*.

2) *Transitional*

Jenis huruf *serif* yang berasal dari akhir abad ke-18. Merupakan transisi dari *Old style* ke *Modern*. Transisi ini dikembangkan oleh John Baskerville.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
OoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
1234567890.,:;'"(!@#\$\$%^&*?)+~/|\=_~`{}[]

Gambar 2.10 *Transitional*
Sumber: dokumentasi pribadi (2023)

Hurufnya memiliki proporsi yang geometris dengan kontras tebal dan tipis pada garisnya (*Stroke*). Karakteristik dari hurufnya menerapkan *Old Style* dan *Modern*. Beberapa contoh tipografi *Transitional* adalah *Baskerville*, *Century*, dan *ITC Zapf International*.

3) *Modern*

Jenis huruf *serif* yang dikembangkan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke 19. Huruf ini memiliki bentuk yang lebih geometris dalam bentuknya. Berbeda dengan huruf *Old Style* yang bentuknya dibuat oleh pena berujung lebar.

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
OoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
1234567890.,:;'"(!@#\$\$%^&*?)+~/|\=_~`{}[]

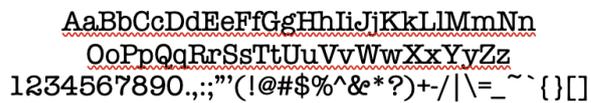
Gambar 2.11 *Modern*
Sumber: dokumentasi pribadi (2023)

Huruf *Modern* dikenali dengan kontras tebal tipisnya. Dalam penekanan vertikal, huruf *Modern* merupakan jenis huruf romawi yang paling simetris. Beberapa contoh tipografi *Modern* adalah *Didot*, *Bodoni*, dan *Walbaum*.

4) *Slab Serif*

Jenis huruf *serif* yang diperkenalkan pada awal abad ke-19. Jenis huruf ini ditandai dengan bentuknya yang tebal seperti plat.

Berbentuk *serif* yang memanjang keatas ke atas tanpa ada garis melengkung.



AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
OoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
1234567890.,;'"(!@#\$\$%^&*?)+~/|\=_~`{ }[]

Gambar 2.12 *Slab Serif*
Sumber: dokumentasi pribadi (2023)

Jenis huruf ini termasuk subkategori *Egyptian* dan *Clarendon*. Beberapa contoh tipografi *Slab Serif* adalah *American Typewriter*, *Memphis*, *ITC Lubalin Graph*, *Bookman*, dan *Clarendon*.

5) *Sans Serif*

Jenis huruf *Sans Serif* diperkenalkan pada abad ke-19. Huruf ini ditandai dengan tidak adanya *serif*. Tipografi ini memiliki bentuk goresan yang tebal dan pipih. Beberapa contoh dari tipografi *Sans Serif* adalah *Helvetica*, *Futura*, dan *Univers*.



AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
OoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
1234567890.,;'"(!@#\$\$%^&*?)+~/|\=_~`{ }[]

Gambar 2.13 *Sans Serif*
Sumber: dokumentasi pribadi (2023)

Beberapa huruf *Sans Serif* memiliki kontras dalam ketebalan garis, contohnya seperti *Grotesque*, *Franklin Gothic*, *Universal*, dan *Frutiger*. Beberapa jenis subkategori *Sans Serif* seperti *Grotesque*, *Humanist*, *Geometric*, dan lainnya.

6) *Blackletter*

Jenis huruf *Blackletter* didasarkan pada sebuah bentuk huruf manuskrip di abad ke-13 sampai abad ke-15. *Blackletter* juga kerap

disebut sebagai *Gothic*. Jenis huruf ini memiliki karakteristik garis huruf yang tebal dan padat dengan adanya sedikit kurva.



AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
OoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
1234567890.,;:'"(!@#\$\$%^&*?)+-|/=_~`{|}

Gambar 2.14 *Blackletter*
Sumber: dokumentasi pribadi (2023)

Jenis huruf *Textura* yang bergaya *Blackletter* digunakan dalam pencetakan Alkitab Gutenberg. Beberapa jenis tipografi *Blackletter* adalah *Rotunda*, *Schwabacher*, dan *Fraktur*.

7) *Script*

Jenis huruf *Script* merupakan jenis tipografi yang paling mirip dengan tulisan tangan. Jenis huruf *Script* dapat meniru tulisan yang dibuat dengan pena berujung runcing, pensil, maupun kuas. Huruf dari *Script* biasanya menyambung satu sama lain dan juga miring.



AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
OoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
1234567890.,;:'"(!@#\$\$%^&*?)+-|/=_~`{|}

Gambar 2.15 *Script*
Sumber: dokumentasi pribadi (2023)

Beberapa jenis dari tipografi *Script* adalah *Brush Script*, *Shelley Allegro Script*, dan *Snell Roundhand Script*.

8) *Display*

Jenis huruf *Display* diciptakan untuk ukuran yang lebih besar. Jenis huruf ini umumnya digunakan sebagai judul maupun kepala bab. Biasanya jenis huruf ini lebih menonjol dan mudah dibaca.

AABBCCDDDEEFFGGHHIIJJKKLLMNN
OOPPPQQRRSSTTUUVVWWXXYYZ
1234567890.,:;'"!@#\$%^&*?)+~/\|=_~`()[]

Gambar 2.16 *Display*
Sumber: dokumentasi pribadi (2023)

Penggunaan desain yang lebih rumit, dihias, maupun dibuat dengan tangan menjadi salah satu faktor untuk menarik perhatian audiens.

2.2.4 Fotografi

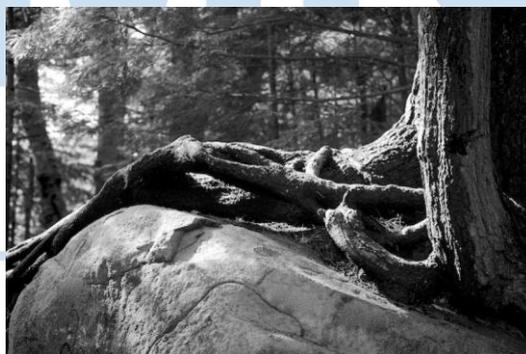
Fotografi menurut Hedgecoe (2005) adalah pengungkapan perasaan dalam sebuah pesan melalui suatu media yang dapat dijangkau oleh banyak orang. Objek dalam gambar memiliki kedalaman atau kesan tiga dimensi untuk menciptakan memiliki pesan tersembunyi didalamnya.

2.2.4.1 Komposisi Fotografi

Beberapa komponen dasar dalam fotografi adalah sebagai berikut:

1) Proporsi

Dalam fotografi, proporsi dari sebuah foto dipengaruhi oleh pengambilan foto baik secara vertikal maupun horizontal.



Gambar 2.17 Proporsi Dalam Fotografi

Sumber:

https://cdns57.sharpschool.com/UserFiles/Servers/Server_470351/File/Morland/Photo%201/Compelling%20Photographs_%20The%20Elements%20and%20Principles%20of%20Design.pdf

Dalam pengambilan foto secara vertikal akan mendapatkan kesan penekanan pada foto. Pada pengambilan foto horizontal akan mendapatkan kesan foto yang lebih luas dan lebih nyaman untuk dipandang.

2) *Balance*

Balance dalam sebuah foto diperoleh melalui komposisi yang tercipta melalui warna, bentuk, dan lainnya.



Gambar 2.18 *Balance* Dalam Fotografi

Sumber:

https://cdns57.sharpschool.com/UserFiles/Servers/Server_470351/File/Morland/Photo%201/Compelling%20Photographs_%20The%20Elements%20and%20Principles%20of%20Design.pdf

Balance dapat diperoleh melalui teknik *cropping* pada fotografi sehingga dapat disesuaikan komposisinya dan menciptakan keseimbangan.

3) *Garis*

Dalam fotografi, garis menjadi salah satu acuan dalam pengambilan sebuah foto.



Gambar 2.19 Garis Dalam Fotografi

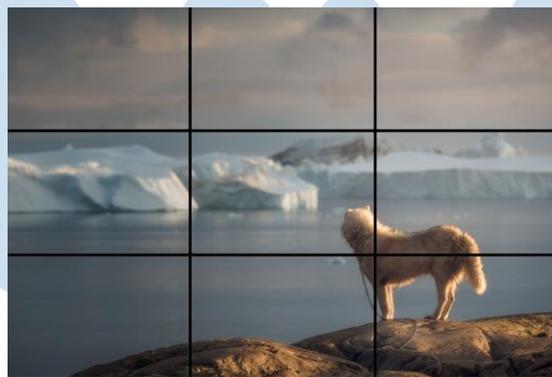
Sumber: [https://cdnsm5-](https://cdnsm5-ss7.sharpschool.com/UserFiles/Servers/Server_470351/File/Morland/Photo%201/Compelling%20Photographs_%20The%20Elements%20and%20Principles%20of%20Design.pdf)

[ss7.sharpschool.com/UserFiles/Servers/Server_470351/File/Morland/Photo%201/Compelling%20Photographs_%20The%20Elements%20and%20Principles%20of%20Design.pdf](https://cdnsm5-ss7.sharpschool.com/UserFiles/Servers/Server_470351/File/Morland/Photo%201/Compelling%20Photographs_%20The%20Elements%20and%20Principles%20of%20Design.pdf)

Garis dalam fotografi dapat menjadi salah satu pusat perhatian dan dapat menciptakan komposisi foto yang menarik.

4) Penekanan

Dalam fotografi, terdapat penekanan yang menjadi titik fokus dalam pengambilan sebuah foto. *Rule of third* menjadi salah satu metode penekanan yang digunakan dalam dunia fotografi.



Gambar 2.20 Penekanan Dalam Fotografi

Sumber:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.capturelandscapes.com%2Fthe-rule-of-thirds-explained%2F>

Rule of third sendiri biasanya digunakan sebagai alat bantu dalam pengambilan foto yang terbagi menjadi 9

bagian kotak yang dipisahkan dengan garis horizontal dan vertikal.

5) *Framing*

Menciptakan efek pada foto dengan seperti di dalam sebuah bingkai. *Framing* digunakan untuk menampilkan satu objek.



Gambar 2.21 *Framing* Dalam Fotografi

Sumber:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.capturere landscapes.com%2Fthe-rule-of-thirds-explained%2F>

Penekanan objek utama dalam sebuah foto dan dikelilingi oleh elemen-elemen lainnya sehingga menciptakan kesan *balance* pada hasil foto.

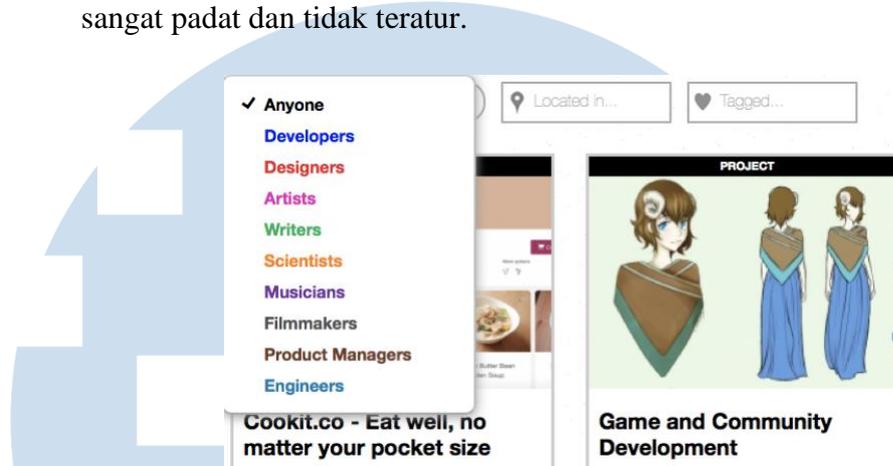
2.3 Elemen Desain *Website*

Di dalam pengembangan situs *website* perlu ada elemen desain didalamnya. Elemen desain ini bertujuan untuk memperindah tampilan dari situs *website*. Beberapa elemen yang perlu diperhatikan dalam menyusun *website*.

2.3.1 Input Control

Input control merupakan elemen penting di dalam sebuah situs *website* yang menyediakan opsi UI yang dapat digunakan sesuai kebutuhan oleh pengguna. Meskipun pengguna memiliki beberapa opsi yang sangat bervariasi, penambahan *input control* secara

berlebihan dapat membuat layar dari tampilan situs *website* menjadi sangat padat dan tidak teratur.



Gambar 2.22 *Input Control*

Sumber: *Web UI Design Best Practices (2015)*

Oleh karena itu, solusi yang tepat adalah menggunakan *control on demand*. Dengan pendekatan ini beragam pilihan tidak langsung ditampilkan pada layar, melainkan dimasukkan kedalam menu tertentu. *Input control* juga dapat berupa area, yang mana pengguna dapat mengisi teks tertentu sesuai dengan keperluan mereka.

2.3.2 Navigasi

Sistem navigasi merupakan suatu kebutuhan sensual dalam sebuah UI *website*, karena hal ini memiliki tujuan yaitu agar pengguna dapat dengan jelas mengetahui orientasi mereka pada suatu waktu dan dapat beralih dari halaman satu dengan halaman lainnya dengan mudah. Penting bagi sistem navigasi suatu situs *website* untuk tetap konsisten pada setiap halamannya, karena sesuai dengan konteksnya yaitu, mencegah kebingungan pengguna saat berinteraksi dengan situs tersebut. Dalam perancangan sistem navigasi *website*, desainer perlu memperhatikan beberapa hal penting, yaitu konten dan *placement*. Kedua hal ini akan sangat mempengaruhi tampilan UI dan UX dari *website*. Maka dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Konten

Dalam perancangan navigasi, desainer harus mengatur konten-konten di dalam situs *website* dengan lengkap. Hal ini bertujuan untuk mempermudah proses perancangan arah dari navigasi.



Gambar 2.23 Konten
Sumber: *Web UI Design Best Practice (2015)*

Sistem navigasi di dalam situs *website* sendiri harusnya mendukung orientasi konten secara efektif, dengan menggunakan berbagai elemen seperti *menu*, *breadcrumbs*, *filter* dan *link*.

2) Placement

Navigasi merupakan sekumpulan opsi yang muncul ketika pengguna menggunakan sebuah situs *website*. Penempatan navigasi menjadi aspek penting dalam desain UI *website* karena dapat memengaruhi pemahaman dan pengalaman pengguna.



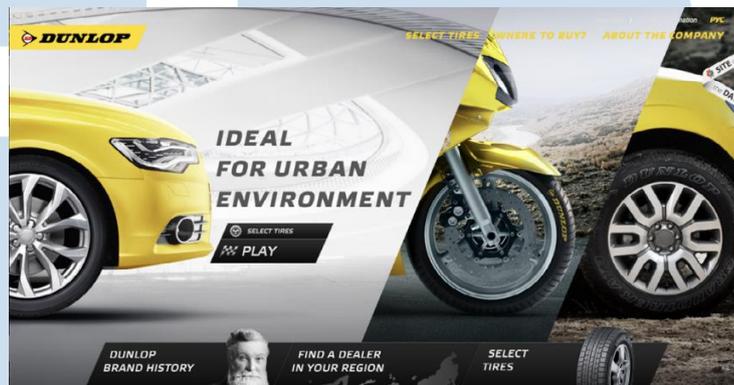
Gambar 2.24 Placement
Sumber: *Web UI Design Best Practice (2015)*

Penempatan yang paling terlihat oleh mata pengguna adalah menu navigasi horizontal dan vertikal, yang dirancang untuk

tidak mengganggu konten yang sedang ditampilkan di dalam halaman situs *website*.

2.3.3 Animasi

Animasi dalam situs *website* bukan hanya menghadirkan elemen yang menarik dan menghibur, tetapi juga memiliki fungsi yang sangat berguna dalam tampilan UI *website*.



Gambar 2.24 Animasi Pada Website
Sumber: *Web UI Design Best Practice* (2015)

Animasi dapat mengarahkan perhatian pengguna ke area tertentu di dalam situs *website*, yang memberikan petunjuk terkait konteks, dan membentuk koneksi visual antar elemen-elemen di dalam konten *website*. Beberapa jenis dari animasi dapat diimplementasikan meliputi animasi pada menu ketika aktif, penggunaan efek parallax saat menggulirkan latar belakang, dan transisi tiap halaman situs *website*.

2.3.4 Visual dan Language Clarity

Kejelasan informasi dalam tampilan UI situs *website* memiliki peranan krusial dalam memastikan pengalaman pengguna yang lancar dan nyaman. Jika kontrol, fungsi, atau elemen lain dalam situs *website* tidak ditampilkan dengan jelas, sehingga hal ini mengakibatkan pengguna dapat merasa bingung.



Gambar 2.25 *Visual & Language Clarity*
Sumber: Web UI Design Best Practice (2015)

Keterangan dapat diwujudkan melalui pemilihan bahasa yang tepat, penggunaan warna, kontras yang sesuai, dan pola baca yang efektif. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk mencapai kejelasan dalam UI melibatkan kesederhanaan dalam kontrol dan fungsi, pemeriksaan konten tekstual, menghindari kontradiksi di dalam situs *website*, dan memberikan penjelasan tambahan untuk menghindari keambiguan.

2.3 Media Informasi

Menurut Turow (2020), media merupakan sebuah wadah dengan maksud untuk menciptakan dan menyebarkan pesan atau informasi melalui berbagai bentuk media seperti telepon, televisi, film, musik, majalah, dan surat kabar. Menurut Turow (2020) informasi merupakan materi dasar yang diproses menjadi sebuah berita, melalui tahapan pengumpulan dan penelitian dari yang umum hingga spesifik, dilengkapi dengan analisis yang menghasilkan informasi yang akurat. Sehingga media informasi dapat diartikan sebagai sebuah platform media yang menyebarkan informasi yang bersifat faktual.

Menurut Turow, target audiens mempunyai peranan penting dalam suatu perkembangan media. Hal ini penting dan harus diperhatikan karena menarik audiens sebanyak mungkin. Menurut Turow, target audiens dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Demografi

Demografi menjadi salah satu cara yang sederhana dalam pengelompokan target audiens, yang

diambil berdasarkan umur, jenis kelamin, pendapatan, pekerjaan, ras dan suku.

2. Psikografis

Psikografis sendiri mengelompokan audiens berdasarkan perilaku, tipe kepribadian, dan motivasi. Sehingga hal ini memudahkan dalam memahami audiens

3. Gaya Hidup

Audiens dapat dikelompokkan menurut gaya hidup, karena setiap manusia memiliki kecenderungannya masing-masing setiap harinya. Contohnya adalah, audiens yang lebih cenderung menyukai liburan yang bernuansa alam, menikmati keindahan alam dibanding berjalan-jalan di *mall*.

Dalam suatu desain informasi, dipengaruhi oleh tiga hal yang dapat menyebabkan desain menjadi gagal. Ketiga faktor itu adalah

1. Data

Data yang diperoleh sangat sedikit menyebabkan makna yang didapat menjadi multitafsir sehingga hal ini akan mengakibatkan timbulnya kebingungan pada audiens.

2. Desainer

Desainer tidak memahami data yang diperoleh akan mengakibatkan salahnya visualisasi sehingga desainer lupa untuk memperhatikan audiensnya dan terlalu berfokus pada perancangan desain yang dibuat.

3. Audiens

Audiens kurang memiliki pengetahuan mengenai informasi yang ada serta kurangnya rasa ketertarikan audiens terhadap informasi tertentu.

2.3.1 Internet Sebagai Media Informasi

Internet merupakan jaringan global yang menghubungkan semua penggunanya yang tersebar di seluruh dunia. Tujuan awal dari internet adalah menciptakan jaringan yang bisa digunakan oleh perguruan tinggi maupun instalasi militer. Sistem dari internet sendiri memiliki kekuatan untuk mentransfer data dengan jumlah banyak sekaligus. Akses pengguna ke internet dilakukan melalui sistem *world wide web* atau yang biasa disingkat “www”, yang kini telah dimodifikasi menjadi Safari, Google Chrome, dan lainnya. Mayoritas penduduk dunia beraktivitas di dunia maya melibatkan interaksi komunikatif antar individu, baik melalui teks, suara, maupun video. Kini sistem internet telah mengalami perkembangan dengan menjadi aplikasi perangkat lunak pada *smartphone* guna mengakses internet.

2.4 Pariwisata

Pariwisata menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 Tahun 2009 mengenai pariwisata adalah beragam aktivitas wisata yang didukung oleh fasilitas dan layanan yang telah disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Wisata sendiri didefinisikan sebagai aktivitas yang melibatkan individu maupun kelompok yang mengunjungi suatu objek tertentu untuk sementara waktu dengan tujuan untuk bersenang-senang, meningkatkan pemahaman diri, atau mempelajari daya tarik di lokasi tersebut dalam jangka waktu sementara.

2.4.1 Jenis Pariwisata

Beberapa jenis pariwisata yang ada berdasarkan motif wisatawan dalam mengunjungi tempat wisata.

1) Wisata Cagar Alam

Wisata cagar alam menampilkan keindahan flora dan fauna, seperti daerah cagar alam, hutan lindung, taman, dan sebagainya yang dijaga kelestariannya serta dilindungi oleh undang-undang dan pemerintah.

2) Wisata Bahari

Wisata bahari merupakan wisata yang berhubungan dengan air, seperti danau, pantai, sungai, dan lainnya. Wisata bahari memiliki banyak kegiatan yang bisa dilakukan oleh wisatawan seperti berselancar, bersantai di tepian, menyelam, memancing, dan sebagainya.

3) Wisata Budaya

Wisata budaya berisi tentang sejarah-sejarah dan memiliki tujuan untuk memberikan informasi kepada wisatawan mengenai budaya suatu daerah. Wisatawan wisata budaya dapat mempelajari budaya dan kehidupan dari daerah tertentu.

4) Wisata Pertanian

Wisata ini biasanya terdapat di daerah pedesaan dengan pemandangan sawah, perkebunan, dan ladang. Wisata ini ditujukan untuk edukasi serta menjadi salah satu pilihan wisatawan untuk menikmati suasana alam pedesaan yang asri dan sejuk.

5) Wisata Buru

Wisata buru sendiri merupakan wisata yang memerlukan izin dari pemerintah suatu negara untuk mendapatkan perizinan aktivitas berburu dan wisata ini dilakukan didalam wilayah hutan.

6) Wisata Ziarah

Wisata ziarah merupakan wisata yang dilakukan secara individu maupun kelompok dengan tujuan mengunjungi tempat-tempat suci untuk kepentingan beribadah berdasarkan kepercayaan masing-masing individu atau kelompok. Wisata ini biasanya

ditujukan untuk kepentingan belajar dan mengetahui sejarah, tujuan keagamaan, dan budaya.

2.5 Wisata Alam Desa Situluhur

Terdapat beragam objek wisata alam di Desa Situluhur seperti waduk, air terjun, perkebunan atau agro, dan perbukitan.

2.5.1 Desa Situluhur

Desa Situluhur adalah sebuah desa yang berada di lereng gunung muria dan terletak di Kecamatan Gembong, Kabupaten Pati, Jawa Tengah. Desa Situluhur memiliki beragam objek wisata alam yang dapat dinikmati oleh para wisatawan. Mayoritas penduduk desa bekerja sebagai petani kopi, sehingga banyak ditemukan perkebunan kopi milik warga setempat di desa ini. Ketika memasuki desa ini langsung disambut oleh pemandangan waduk Gunung Rowo dan pemandangan dari pegunungan di sekitar kawasan desa.



Gambar 2.26 Waduk Gunung Rowo di Desa Situluhur

Sumber:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.viva.co.id%2Fblog%2Fwisata%2F585207-waduk-gunung-rowo-tempat-wisata-pati-yang-indah>

Disekitar waduk Gunung Rowo terdapat banyak pedagang kaki lima dan juga warung makan yang menyediakan berbagai makanan sehingga membuat wisatawan dapat menikmati pemandangan waduk dan gunung

sambil menikmati hidangan yang disediakan. Objek wisata lainnya adalah wisata air terjun Kebo Amuk dan air terjun Gumarang. Air terjun memiliki fasilitas yang lengkap dan akses yang mudah, sehingga wisatawan dapat dengan mudah menikmati pemandangan air terjun. Wisata alam lainnya seperti Agrowisata Jolong menyajikan pemandangan alam pegunungan yang indah serta terdapat banyak wahana yang bisa dinikmati oleh pengunjung. Bukit Naga merupakan objek wisata yang menjual keindahan dari perkebunan buah naga yang terdapat di dataran tinggi Desa Situluhur.



Gambar 2.27 Desa Situluhur

Sumber:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fexovillage.com%2Fspot%2Fsituluhur>

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA