

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Website*

Menurut Maulidda and Jaya (2021), *Website* adalah sekumpulan halaman yang menyediakan berbagai macam informasi, seperti teks, data, gambar, animasi, suara, video, atau gabungan dari semuanya, baik dalam bentuk statis maupun dinamis. yang terhubung satu sama lain melalui jaringan halaman atau hyperlink (h. 39). Selain itu, Miftahuljannah and Suharso (2023) juga mendefinisikan *website* sebagai kumpulan halaman yang tergabung dalam satu domain atau subdomain, dan terletak di dalam jaringan *World Wide Web* (WWW) (h. 402). Dapat disimpulkan bahwa *website* adalah sekumpulan halaman yang menyajikan berbagai informasi dalam berbagai format dan terhubung melalui jaringan, yang menjadi bagian dari ekosistem *World Wide Web*.

2.1.1 *Manfaat Website*

Di era digital saat ini, *website* menjadi salah satu media pembelajaran atau edukasi yang populer dan efektif. *Website* efektif sebagai media edukasi karena beberapa alasan, seperti kemudahan akses melalui perangkat elektronik yang terhubung dengan internet, serta efisiensi biaya dan waktu dalam mempelajari materi, yang memungkinkan pembelajaran dilakukan di mana saja dan kapan saja (Armanda dkk., 2023, h. 503). Dengan demikian, *website* telah menjadi alat penting dalam mendukung pendidikan fleksibel dan efisien di era digital, memungkinkan akses pembelajaran yang lebih luas dan praktis bagi berbagai kalangan.

2.1.2 *Jenis – Jenis Website*

Website memiliki peran yang sangat luas dalam penyampaian informasi dan komunikasi di era digital saat ini. *Website* dapat berfungsi sebagai platform edukasi, bisnis, hingga hiburan, tergantung pada tujuan dan

penggunaannya. Ardi (2021, h.7) menyebutkan bahwa terdapat 3 jenis *website*, yaitu sebagai berikut:

1. *Website* Statis

Website statis merupakan jenis *website* yang kontennya tidak berubah secara otomatis. Setiap perubahan pada isi atau tampilan *website* ini harus dilakukan secara manual dengan mengedit kode-kode pembentuk struktur *website* tersebut. Hal ini berbeda dengan *website* dinamis yang dapat berubah secara otomatis tanpa perlu editing kode secara manual. *Website* perusahaan dan mesin pencari adalah contoh dari *website* statis.

2. *Website* Dinamis

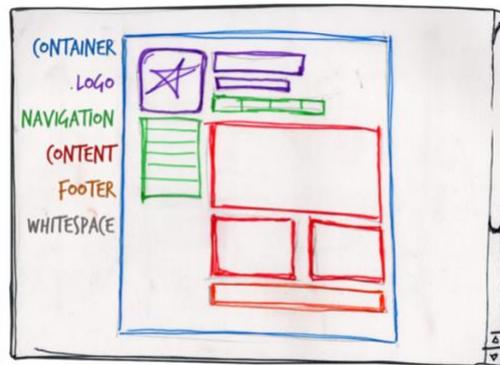
Website dinamis adalah *website* yang dirancang untuk sering diperbarui. Selain dapat diakses oleh pengguna, *website* ini juga memiliki halaman *backend* yang memungkinkan pengeditan kode secara mudah. Blog, situs *e – commerce*, situs berita, *website* portal, merupakan beberapa contoh dari *website* dinamis.

3. *Website* Interaktif

Website interaktif adalah situs web yang didesain untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih dinamis. Pengguna tidak hanya sekedar membaca konten, tetapi juga dapat berinteraksi dengan *website* melalui berbagai fitur seperti mengisi formulir, memberikan komentar, atau berpartisipasi dalam forum diskusi. Hal ini memungkinkan terciptanya komunitas online yang aktif dan interaktif.

2.1.3 Anatomi Website

Beaird dkk. (2020) menyatakan bahwa walaupun terdapat banyak cara untuk mengatur komponen atau blok pada halaman web tergantung pada ukuran dan topik situs, sebagian besar *website* memiliki beberapa komponen umum seperti yang dijelaskan berikut: (h.13)



Gambar 2.1 Web Page Anotomy

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2...>

1. Containing Block

Setiap halaman web memiliki *containing block*, yang berfungsi sebagai wadah untuk menampung seluruh konten halaman dan memastikan bahwa konten tetap berada dalam batas halaman web. Lebar dari *containing block* ini bisa bersifat fleksibel, menyesuaikan dengan lebar jendela *browser*, atau tetap, sehingga konten memiliki ukuran lebar yang konsisten (Beaird dkk., 2020, h. 14).



Gambar 2.2 Containing Block

Sumber: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS...>

2. Logo

Identitas mengacu pada logo dan warna yang digunakan dalam berbagai materi pemasaran perusahaan. Pada website, blok identitas harus mencakup logo atau nama perusahaan dan ditempatkan di bagian atas setiap halaman. Blok ini membantu memperkuat pengenalan merek dan memastikan pengguna tahu bahwa halaman yang

mereka akses merupakan bagian dari satu situs yang sama (Beaird dkk., 2020, h. 14).



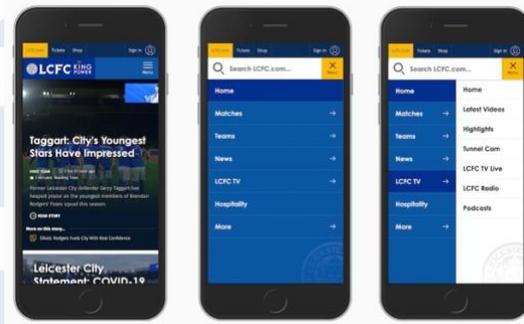
Gambar 2.3 Contoh *Logo Placement* pada Website
Sumber: https://sp-ao.shortpixel.ai/client/to_webp...

Secara umum, logo dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu *logogram*, yang berupa gambar atau simbol, dan *logotype*, yang terdiri dari huruf atau elemen tipografi yang membentuk nama merek. Desain logo untuk setiap merek disesuaikan dengan citra yang ingin ditampilkan. Berdasarkan klasifikasinya, logo dapat berupa *lettermark*, *pictorial mark* atau simbol, *wordmark*, lambang, maskot, desain abstrak, maupun kombinasi dari elemen-elemen tersebut (Sandi, 2021, h. 1).

Cass (dalam Ramayanti, 2024, h. 213) mengemukakan empat prinsip utama dalam desain logo. Pertama, logo harus mampu merepresentasikan atau menjelaskan produk maupun entitas korporasi (*describable*). Kedua, logo tetap efektif dan menarik meskipun dicetak dalam warna hitam putih (*effective without colour*). Ketiga, logo harus mudah diingat dan memiliki desain yang sederhana (*memorable*). Keempat, logo perlu dapat terbaca dan dikenali meskipun dalam ukuran kecil (*scalable*). Selanjutnya, Wheeler (dalam Ramayanti, 2024, h. 213) menjelaskan bahwa *signature* adalah hubungan terstruktur antara elemen *logotype*, *brandmark*, dan tagline. *Signature* ini dapat digunakan secara fleksibel, baik dengan memisahkan tanda dan jenis logo maupun dengan mengadaptasinya ke dalam format vertikal atau horizontal sesuai kebutuhan aplikasi.

3. Navigation

Sistem navigasi situs harus mudah ditemukan dan digunakan. Navigasi harus ditempatkan sedekat mungkin dengan bagian atas tata letak, vertikal di samping atau menu horizontal di sepanjang halaman. Setidaknya, semua item navigasi utama harus terlihat tanpa perlu menggulir halaman ke bawah (Beaird dkk., 2020, h. 15).



Gambar 2.4 Contoh *Mobile Webpage Navigation*

Sumber: https://res.cloudinary.com/indysigner/image/fetch/c_fill/f_auto...

4. Content

Konten mencakup teks, gambar, atau video yang ada di situs web. Penting untuk menjadikan blok konten utama sebagai fokus utama desain, sehingga pengunjung dapat dengan mudah memindai halaman dan menemukan informasi yang mereka cari (Beaird dkk., 2020, h. 15).



Gambar 2.5 Contoh Konten *Website Culturally Connected*

Sumber: https://www.culturallyconnected.ca/?utm_source=webdesign...

5. Footer

Footer merupakan elemen desain *website* yang terletak di bagian bawah setiap halaman. Bagian ini umumnya berisi informasi legal, kontak, dan tautan navigasi yang penting. Footer berfungsi sebagai pembatas visual antara konten utama dan bagian bawah halaman, serta memberikan petunjuk kepada pengguna bahwa mereka telah mencapai akhir halaman (Beaird dkk., 2020, h. 15).

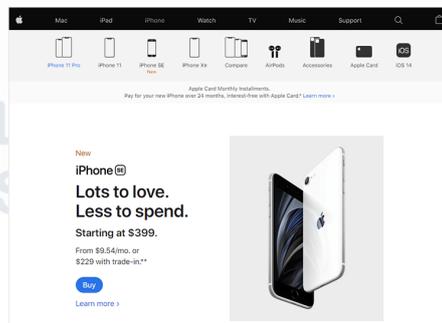


Gambar 2.6 Contoh Footer *Blue Fountain Media*

Sumber: <https://images.wondershare.com/mockitt/examples/blue-fountain-media.jpg>

6. Whitespace

Whitespace atau *negative space* adalah area halaman yang tidak berisi teks atau gambar. *Whitespace* memberikan ruang untuk bernapas dengan mengarahkan mata pengguna di sepanjang halaman, serta menciptakan keseimbangan dan kesatuan dalam desain (Beaird dkk., 2020, h. 15).



Gambar 2.7 Contoh *Whitespace* pada *Website Apple*
Sumber: <https://www.justinmind.com/wp-content/web...>

2.1.4 User Interface (UI)

User Interface (UI) adalah disiplin ilmu yang mempelajari bagaimana merancang tampilan visual dan interaksi pengguna pada sebuah produk digital. UI tidak hanya sekedar tampilan yang menarik, tetapi juga harus fungsional dan mudah digunakan. Elemen-elemen UI meliputi tata letak, tipografi, warna, gambar, ikon, serta animasi yang dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal (Muhyidin dkk., 2020, h. 210). UI menjadi landasan bagi desainer untuk menciptakan tampilan yang konsisten dan intuitif, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan dan menyelesaikan tugas-tugas mereka.

2.1.4.1 Prinsip UI

Menurut Deborah J. Mayhew (dalam Hartawan, 2021), terdapat 17 prinsip umum dalam desain *User Interface* sebagai berikut:

1. User Compatibility

Tampilan atau desain antarmuka harus dirancang sesuai dengan pengguna, karena setiap pengguna mungkin memiliki kebutuhan tampilan yang berbeda (h. 14). Sebagai contoh, pengguna di golongan umur lebih tua dengan gangguan penglihatan mungkin memerlukan fitur zoom atau mode kontras tinggi untuk meningkatkan keterbacaan, sementara pengguna berpengalaman lebih memilih antarmuka yang ringkas dan cepat diakses. Oleh karena itu, penting untuk merancang tampilan yang fleksibel dan adaptif terhadap berbagai kondisi pengguna.

2. Product Compatibility

Produk yang dihasilkan, baik itu web atau aplikasi, harus memiliki tampilan yang sesuai dan sama, untuk pengguna ahli maupun pemula (h. 14). Produk yang baik harus dapat diakses secara efektif oleh beragam pengguna tanpa mengurangi fungsionalitas.

3. *Task Compatibility*

Setiap tugas atau *task* yang tersedia dalam web atau aplikasi harus memiliki tampilan yang intuitif dan mudah dipahami. (h. 14). Misalnya, jika tugas utama adalah mengisi formulir, antarmuka harus menampilkan form yang sederhana, tanpa elemen tambahan yang membingungkan. Tampilan yang selaras dengan fungsi akan mempermudah pengguna dalam menyelesaikan tugas dengan cepat dan efektif.

4. *Work Flow Compatibility*

Aplikasi atau *website* dapat memiliki satu tampilan yang digunakan untuk berbagai tugas, asalkan tampilannya mendukung semua fungsi dengan baik (h. 14).

5. *Consistency*

Konsistensi sangat penting dalam perancangan UI. Misalnya, jika menggunakan istilah "save" untuk menyimpan, pastikan untuk selalu menggunakan istilah tersebut secara konsisten (h. 14). Dengan menjaga konsistensi, pengguna tidak akan bingung dan akan lebih mudah mempelajari serta menggunakan sistem tanpa harus belajar ulang.

6. *Familiarity*

Menggunakan tampilan yang familiar dengan pengguna. Sebagai contoh, penggunaan ikon seperti "*folder*" untuk mewakili *file* dan "*disk*" untuk menyimpan data adalah konsep yang sudah dipahami oleh banyak pengguna (h. 14). Ikon harus mewakili fungsi tombol sesuai dengan makna ikon untuk menciptakan *familiarity*.

7. *Simplicity*

Desain antarmuka yang sederhana, mudah dipahami, dan tidak membingungkan pengguna. Desain disarankan harus menyediakan opsi default untuk setiap tugas (h. 14).

8. *Direct Manipulation*

Direct manipulation memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan elemen yang ada di layar. Sebagai contoh, untuk menebalkan teks di editor dokumen, pengguna cukup memilih teks dan menekan tombol "Bold" atau menggunakan shortcut seperti Ctrl+B (h. 14). Fitur ini memberikan pengguna pengalaman yang lebih intuitif dan responsif, serta mengurangi langkah-langkah yang tidak diperlukan.

9. *Control*

Biarkan pengguna memiliki kontrol penuh, karena pada umumnya pengguna tidak menyukai terlalu banyak batasan atau peraturan (h. 14). Memberikan kebebasan seperti ini penting karena setiap pengguna memiliki cara dan preferensi yang berbeda dalam berinteraksi dengan aplikasi.

10. *WYSIWYG*

What You See Is What You Get, desain tampilan seharusnya menyerupai pengalaman nyata pengguna, dan pastikan semua fungsinya bekerja sesuai dengan tujuan (h. 14).

11. *Flexibility*

Berikan opsi alat yang dapat digunakan oleh pengguna, dan jangan hanya bergantung pada *keyboard* atau *mouse* saja (h. 14). Hal ini memungkinkan aplikasi untuk lebih inklusif dan bisa digunakan di berbagai situasi, misalnya di perangkat *mobile*, *tablet* ataupun *desktop*.

12. *Responsiveness*

Setiap tampilan antarmuka pengguna harus dirancang untuk memberikan respons pada setiap interaksi yang dilakukan (h. 14). Contohnya, saat pengguna mengklik tombol "submit," aplikasi harus segera memberikan umpan balik berupa notifikasi atau

perubahan tampilan. Respons yang cepat memberikan kepastian kepada pengguna bahwa tindakan mereka telah diproses dengan benar, sehingga meningkatkan kepuasan dan kepercayaan mereka terhadap aplikasi.

13. Invisible Technology

Pengguna tidak perlu mengetahui algoritma yang digunakan di dalam aplikasi atau web (h. 14). Fokus utama harus pada pengalaman pengguna yang lancar dan intuitif.

14. Robustness

Antarmuka pengguna yang efektif harus mampu menangani kesalahan yang dibuat oleh pengguna tanpa menyebabkan *error* atau *crash* (h. 14). Misalnya, jika pengguna salah memasukkan data dalam formulir, sistem harus memberikan umpan balik berupa pesan kesalahan yang jelas dan memungkinkan pengguna untuk memperbaiki kesalahan tersebut tanpa harus mengulangi seluruh proses.

15. Protection

Lindungi pengguna dari kesalahan umum dengan menyediakan fitur seperti "*back*" atau "*undo*" (h. 14). Perlindungan semacam ini membantu mengurangi frustrasi dan meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap sistem.

16. Ease of Learning

Sistem yang dirancang harus mudah dipahami dan dipelajari oleh orang awam (h. 14). Desain sistem harus memungkinkan pengguna baru untuk cepat memahami cara penggunaannya tanpa memerlukan banyak pelatihan.

17. Ease of Use

Sistem yang dirancang harus mudah digunakan oleh pengguna dari berbagai latar belakang dan tingkat keahlian. (h. 14).

UI yang baik harus memenuhi prinsip-prinsip kompatibilitas, konsistensi, familiaritas, dan kesederhanaan, yang keseluruhannya bertujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang mudah dipahami, fleksibel, dan responsif dalam berbagai situasi.

2.1.4.2 Elemen UI

Menurut Cooper dalam Wiyaringtyas and Damajanti (2022), elemen – elemen visual desain antarmuka terdiri atas:

1. Konteks

Konteks penggunaan adalah bagian penting dari perancangan dan menjadi batasan dalam proses pengembangan desain (Wiyaringtyas and Damajanti, 2022, h. 114).

2. Bentuk

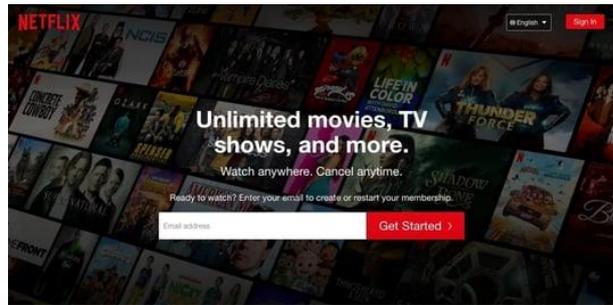
Bentuk yang dimaksud merujuk pada ikon yang terdapat dalam aplikasi. Ikon adalah gambar yang mewakili data atau proses dalam sistem komputer. Ikon pada tombol interaktif berfungsi untuk mewakili objek seperti *file* atau folder, atau untuk mengirim pesan dan panggilan. Ikon termasuk elemen visual yang berkomunikasi langsung dengan pengguna (Wiyaringtyas and Damajanti, 2022, h. 114).



Gambar 2.8 Contoh *Icon* pada *Website*
Sumber: <https://cdn-cdpl.sgp1.cdn.digitaloceanspaces.com...>

3. *Size*

Ukuran (*size*) adalah variabel yang teratur dan bersifat kuantitatif, hal ini menyebabkan pengguna akan secara otomatis mengurutkan objek berdasarkan ukuran. (Wiyaringtyas and Damajanti, 2022, h. 115).

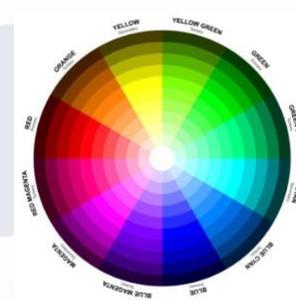


Gambar 2.9 *Element Sizing*

Sumber: https://www.hubspot.com/hs-fs/hubfs/visual-hierarchy_3.webp?...

4. Warna

Warna adalah elemen penting dalam desain antarmuka. Desainer harus memilih warna yang tepat, dengan mempertimbangkan tujuan pengguna, lingkungan, konten, dan brand. Selain itu, penting juga mempertimbangkan warna dari segi *hue*, *value*, dan *saturation* (Wiyaringtyas and Damajanti, 2022, h. 115). Warna yang ditampilkan di layar komputer dan digunakan dalam desain situs web didasarkan pada model warna aditif. Model ini menampilkan warna dengan menggabungkan persentase cahaya merah, hijau, dan biru (RGB) (Beaird dkk., 2020, h. 100).



Gambar 2.10 Model warna *RGB*

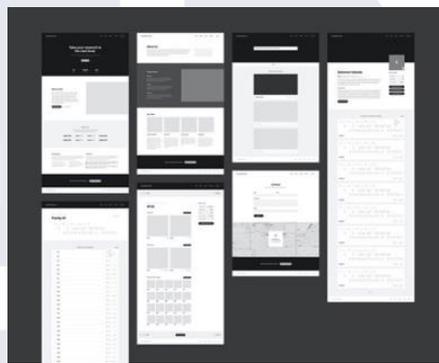
Sumber: <https://pakfactory.com/blog/wp-content/uploads/2023/05/Adob...>

Menurut Darmaprawira (dalam Zahra & Mansoor, 2024, h. 341), warna merah memiliki makna simbolis yang mencerminkan cinta, kekuatan, keberanian, bahaya, dan pengorbanan. Sedangkan warna putih mencerminkan karakteristik senang, harapan, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta, terang. Selain itu, warna merah mudah

memberikan kesan lembut dan lekat dengan karakteristik atau kepribadian feminim.

5. Posisi

Posisi berkaitan dengan tata letak atau *layout* desain. Penempatan yang tepat pada antarmuka akan memudahkan pengguna dalam mempelajari dan menemukan informasi yang mereka butuhkan (Wiyaringtyas and Damajanti, 2022, h. 115).



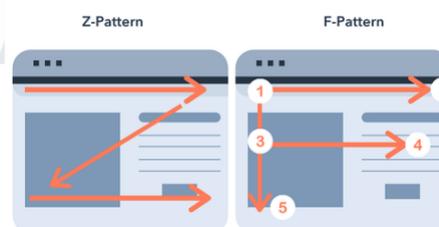
Gambar 2.11 *Layout Website*

Sumber: <https://www.exabytes.co.id/blog/wp-content/uploa...>

Rustan dalam Hutomo dan Utami (2022) menyatakan prinsip – prinsip layout sebagai berikut:

A. *Sequence*

Urutan atau *sequence* adalah bagian dari hierarki perhatian dalam desain. *Sequence* diperlukan dalam tata letak agar pandangan mata pembaca mengikuti alur yang diinginkan oleh desainer, sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih mudah (Hutomo & Utami, 2022, h. 55)

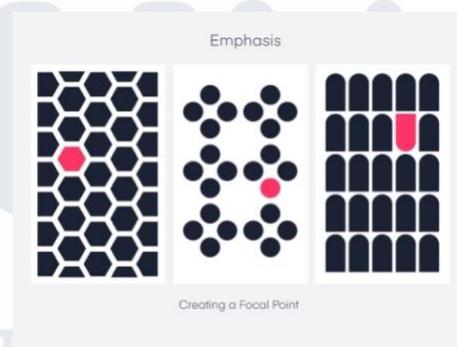


Gambar 2.12 *Sequence*

Sumber: https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1000/0*NCZqemFrSD..

B. *Emphasis*

Informasi utama atau paling penting harus disampaikan secara mencolok dengan memanfaatkan elemen visual yang kuat. Menurut Suriyanto Rustan, penekanan atau *emphasis* dapat dicapai melalui beberapa cara, seperti menggunakan ukuran elemen yang lebih besar dibandingkan elemen lain di halaman yang sama, karena bentuk yang besar lebih mudah menarik perhatian. Namun, elemen kecil juga bisa mencuri perhatian jika kontras dengan elemen yang lebih besar. Penggunaan warna kontras yang berbeda dari latar belakang atau elemen lainnya juga efektif, karena objek dengan warna mencolok akan menjadi fokus perhatian ketika elemen di sekitarnya berwarna hitam-putih atau monochrome. Penempatan elemen di posisi strategis seperti di depan, atas kiri, atau tengah juga memudahkan menarik perhatian. Selain itu, bentuk atau gaya yang berbeda dari sekitarnya juga dapat menciptakan penekanan visual yang kuat (Hutomo & Utami, 2022, h. 55).



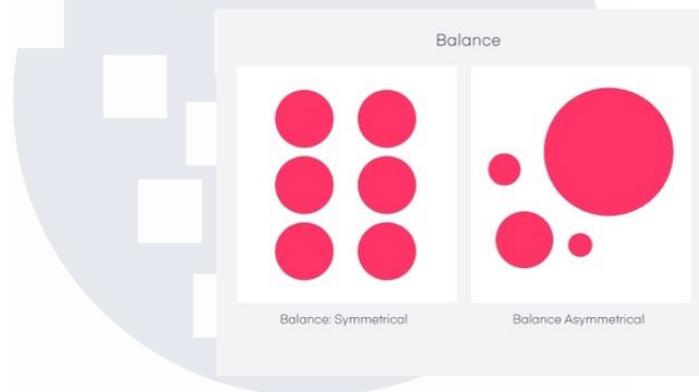
Gambar 2.13 *Emphasis*

Sumber: <https://marketing.invisionapp-cdn.com/...>

C. *Balance*

Keseimbangan atau *balance* adalah distribusi yang merata antara ruang berisi dan ruang kosong dalam sebuah desain. (Hutomo & Utami, 2022, h. 56). Supriyono (dalam Hutomo & Utami, 2022, h. 56) menyatakan bahwa terdapat

dua tipe keseimbangan dalam desain, yaitu simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris dicapai ketika kedua sisi kanan dan kiri tampak sama, memberikan kesan tradisional dan konservatif. Sementara itu, keseimbangan asimetris tercipta ketika kedua sisi terasa seimbang meskipun elemen-elemen pada tiap sisi berbeda, memberikan kesan dinamis, bervariasi, penuh kejutan, dan informal, yang sering digunakan dalam desain untuk hiburan, acara anak-anak, dan remaja.

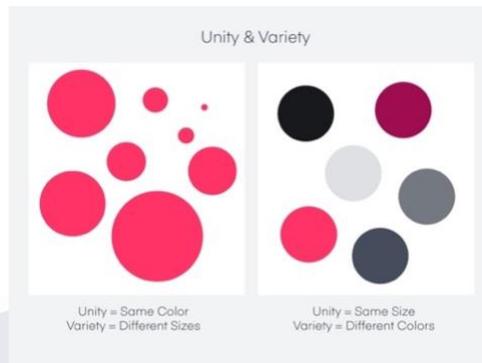


Gambar 2.14 *Balance*

Sumber: <https://marketing.invisionapp-cdn.com/c...>

D. *Unity*

Menurut Supriyono (dalam Hutomo & Utami, 2022, h. 56), kesatuan atau unity dalam desain tercapai ketika elemen-elemen seperti tipografi, ilustrasi, warna, dan unsur desain lainnya tampak harmonis secara keseluruhan. Kesatuan dalam desain multi-halaman dapat diwujudkan dengan mengulangi elemen-elemen seperti warna, bidang, grid, atau elemen visual yang sama di setiap halaman. Selain itu, keseragaman jenis huruf untuk judul, *bodycopy*, dan *caption*, serta penggunaan 1-2 jenis huruf dengan ukuran dan gaya berbeda juga dapat menciptakan kesatuan visual.



Gambar 2.15 *Unity*

Sumber: <https://marketing.invisionapp-cdn.com/c...>

8. *Text and typography*

Teks adalah elemen penting dalam desain antarmuka pengguna, karena teks dapat menyampaikan informasi yang jelas dan bermakna. Penggunaan teks harus diperhatikan dengan baik, karena dapat menyebabkan kebingungan bagi pengguna (Wiyaringtyas and Damajanti, 2022, h. 115). Beaird dkk. (2020) menyatakan bahwa font serif meningkatkan keterbacaan teks panjang karena memberikan garis referensi horizontal dan sering diasosiasikan dengan kesan elegan serta klasik. Sebaliknya, font sans serif menawarkan tampilan yang lebih bersih, keterbacaan lebih baik, dan memberikan nuansa modern, sehingga cocok untuk hampir semua keperluan. Sementara itu, *handwritten font* menambahkan sentuhan personal dan kepribadian pada teks yang diwakilinya (h. 220).



Gambar 2.16 *Typography in Web Design*

Sumber: <https://morph-2-develop-strapi-bucket-qa.s3.ap-southeast-1.a-...>

Menurut Kusrianto (dalam Mirza, 2022, h. 72), terdapat beberapa jenis huruf dalam ilmu tipografi:

A. Serif

Huruf Serif memiliki ciri khas berupa garis-garis kecil (*counter strokes*) di setiap ujung hurufnya. Jenis huruf ini sering digunakan untuk memberikan kesan klasik dan formal.

A. Sans Serif

Berbeda dengan Serif, huruf Sans Serif tidak memiliki garis kecil di ujung hurufnya. Huruf ini memiliki karakteristik yang *streamline*, fungsional, modern, dan kontemporer.

B. Script

Huruf *Script* menyerupai tulisan tangan, sehingga memberikan kesan alami dan elegan.

9. *Information hierarchy*

Hierarki visual dalam desain antarmuka mengacu pada kemampuan elemen grafis untuk mengarahkan perhatian pengguna sesuai urutan yang diinginkan. Tujuan dari pembuatan hierarki ini adalah untuk mengontrol pengalaman pengguna (Wiyaringtyas and Damajanti, 2022, h. 115).



Gambar 2.17 *Hierarchy*

Sumber: <https://marketing.invisionapp-cdn.com/cms/images/lr1o...>

8. Motion and change overtime

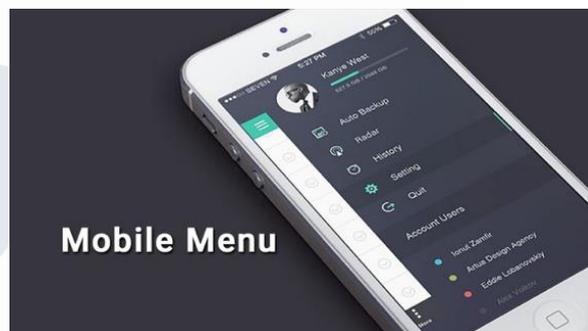
Animasi dalam desain antarmuka berguna untuk menyampaikan informasi, menunjukkan hubungan antar elemen, menarik perhatian, mempermudah transisi antar mode, dan mengonfirmasi efek dari perintah yang diinput oleh pengguna (Wiyaringtyas and Damajanti, 2022, h. 115).

9. Navigation

Navigasi adalah rangkaian langkah yang memandu pengguna dalam menggunakan aplikasi atau situs web, membantu mereka mencapai tujuan, dan berinteraksi dengan produk (Hanifa, 2022, h. 41). Berikut adalah beberapa elemen navigasi dalam antarmuka pengguna:

a. Menu

Menu adalah bagian dari website yang berisi tautan utama menuju halaman-halaman tertentu. Dalam antarmuka, menu berfungsi sebagai elemen penting yang menyediakan kontrol grafis untuk interaksi.



Gambar 2.18 Mobile Web Menu

Sumber: <https://onaircode.com/wp-content/uploads...>

b. CTA (Call To Action)

CTA (*Call to Action*) adalah elemen interaktif yang memungkinkan pengguna untuk melakukan tindakan tertentu. Biasanya, CTA berbentuk tombol atau tautan. Ketika pengguna mengklik tombol atau tautan tersebut, mereka akan menerima umpan balik dari sistem.



Gambar 2.19 *Call To Action*

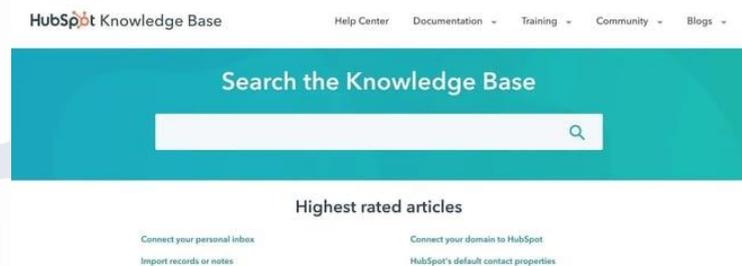
Sumber: <https://eyekillerweb.s3.amazonaws.com/BlogIm...>

c. Bar

Bar adalah elemen yang memfasilitasi interaksi pengguna dengan produk serta dapat memberikan informasi mengenai tahapan proses yang sedang berjalan. Beberapa jenis bar yang umum digunakan meliputi:

1. *Search Bar*

Fitur ini membantu pengguna mencari informasi atau konten yang diinginkan secara cepat dan efisien.

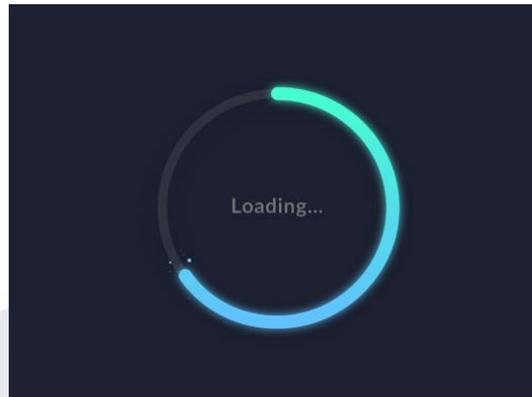


Gambar 2.20 *Search Bar*

Sumber: <https://www.hubspot.com/hs-fs/hubfs/...>

2. *Loading Bar*

Elemen ini menampilkan status proses yang sedang berlangsung, memberikan indikasi kepada pengguna mengenai kemajuan tindakan tertentu.

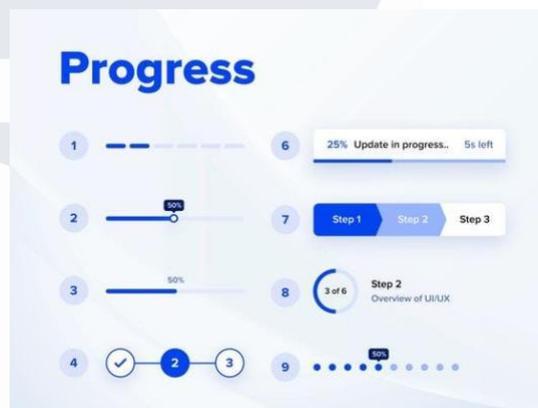


Gambar 2.21 *Loading Bar*

Sumber: <https://wpamelia.com/wp-content/uploads/...>

3. *Progress Bar*

Muncul saat proses seperti mengunduh atau mengunggah sedang berjalan, memberikan informasi visual tentang seberapa jauh proses tersebut berlangsung.

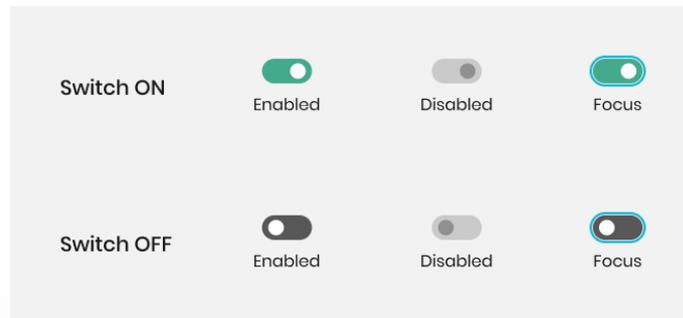


Gambar 2.22 *Progress Bar*

Sumber: https://miro.medium.com/v2/resize:fit:564/1*Kcl...

d. *Switch*

Switch mirip dengan tombol on dan off, merupakan kontrol yang memungkinkan pengguna untuk mengaktifkan atau menonaktifkan suatu opsi. *Switch* sangat populer karena memberikan pengalaman yang nyaman bagi pengguna yang sering melakukan aksi on dan off secara berulang.

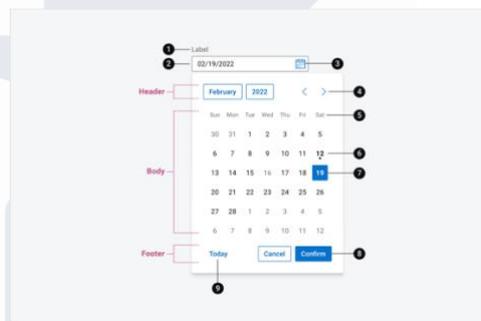


Gambar 2.23 *Switch*

Sumber: https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1320/1*hrf...

e. Picker

Picker adalah elemen yang memungkinkan pengguna untuk memilih dari deretan opsi yang tersedia. Biasanya terdiri dari satu atau lebih daftar pilihan yang berurutan, seperti tahun, bulan, dan tanggal. Elemen interaktif ini sering digunakan dalam antarmuka yang memerlukan pengaturan waktu atau tanggal.



Gambar 2.24 *Date Picker*

Sumber: <https://dds.dell.com/site/stage/e8/a4/Date...>

f. Checkbox

Elemen ini digunakan untuk menandai bagian tertentu dari konten, biasanya ketika pengguna diizinkan memilih lebih dari satu opsi. Tampilan elemen ini sering kali menyerupai format pengisian tes atau kuesioner.

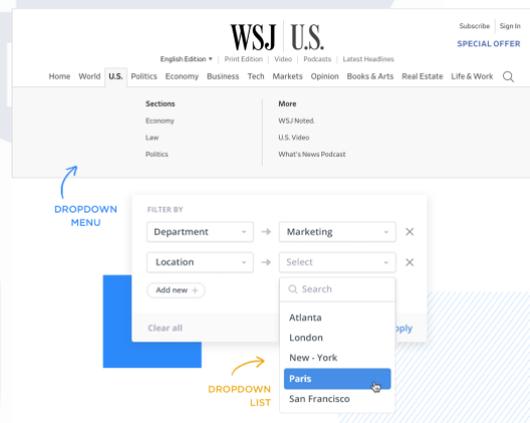


Gambar 2.25 Checkbox

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

g. Dropdown

Dropdown list digunakan oleh pengguna untuk memasukkan data dari daftar pilihan yang tersedia. Fitur ini membantu mempercepat proses penginputan, mengurangi kemungkinan kesalahan pengetikan, serta berfungsi sebagai alat validasi data.



Gambar 2.26 Dropdown list

Sumber: <https://assets.justinmind.com/wp-content/uploads...>

10. Ilustrasi

Drs RM. Soenarto (dalam Maharsi, 2016, h. 4) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar atau hasil grafis yang berfungsi sebagai pelengkap, penghias, atau penjelas suatu kalimat dalam teks, dengan tujuan membantu pembaca lebih memahami isi naskah. Ilustrasi dalam *website* tidak harus rumit atau memakan waktu yang lama, yang terpenting adalah pesan dapat dikomunikasikan dengan baik (Beaird

dkk., 2020, h. 278). Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang mampu menyampaikan informasi dengan baik dan efektif.



Gambar 2.27 *Sequential Illustration*

Sumber: <https://images.squarespace-cdn.com/content...>

Seni bercerita melalui ilustrasi biasanya disusun secara sekuensial atau berurutan. Gaya gambar tergantung pada jenis fiksi, gaya penulisan, dan panjang cerita. Ilustrasi yang terkait erat dengan cerita biasanya menggambarkan adegan dramatis dengan menggunakan teknik pembuatan gambar utama, seperti komposisi, penggunaan warna yang mengandung emosi, distorsi yang tepat, dan pemahaman ruang. Bahkan jika adegannya tenang, ilustrasi harus tetap menciptakan daya tarik visual, suasana, dan drama, yang secara efektif menangkap esensi cerita (Male, 2017, h.304). Ilustrasi dapat membuat penyampaian informasi lebih mudah dipahami dan memberikan dampak emosional yang lebih kuat.

Menurut Tillman (2019, h. 90), dalam proses perancangan desain ilustrasi karakter, sangat penting untuk mempertimbangkan kelompok usia dari target audiens. Setiap kelompok usia memiliki kebutuhan untuk memahami dan merasa terhubung dengan karakter yang mereka lihat. Oleh karena itu, desainer perlu memberikan perhatian khusus pada penampilan karakter. Misalnya, karakter untuk usia muda biasanya dirancang dengan proporsi yang mencerminkan ciri khas anak-anak, sementara karakter untuk kelompok usia yang lebih

dewasa memerlukan desain yang lebih realistis dan matang. Untuk audiens berusia 18 tahun ke atas, desain karakter sebaiknya dibuat lebih menyerupai dunia nyata dengan proporsi yang akurat. Selain itu, penggunaan warna yang lebih kompleks dan detail yang lebih kaya akan memberikan kesan yang lebih sesuai dengan preferensi audiens dewasa. Selain itu, karakter yang didesain dengan dominasi bentuk membulat atau elemen berbasis lingkaran sering kali merepresentasikan berbagai sifat, seperti kesempurnaan, keanggunan, keceriaan, daya hiburan, kesatuan, serta rasa perlindungan (Tillman, 2019, h.59).

Teori semiotika dapat diterapkan dalam proses perancangan ilustrasi, terutama melalui analisis hubungan antara representamen dan objeknya. Berdasarkan konsep yang dikemukakan oleh Peirce, tanda-tanda diklasifikasikan menjadi tiga kategori utama: ikon, indeks, dan simbol. Peirce melihat trikotomi ini sebagai dasar dari klasifikasi tanda-tanda (Budiman dalam Nensiliati dkk., 2023, h. 28).

Ikon adalah tanda yang didasarkan pada kemiripan atau kesamaan visual dengan objek yang direpresentasikan. Dengan kata lain, ikon memiliki hubungan langsung melalui kemiripan bentuk dengan objek aslinya. Indeks adalah tanda yang memiliki hubungan fisik, eksistensial, atau kausal dengan objeknya. Hubungan ini begitu erat sehingga tanda akan kehilangan maknanya jika objek tersebut dihilangkan atau dipindahkan. Indeks menunjukkan kedekatan eksistensial atau hubungan sebab akibat antara tanda dan objek. Sedangkan simbol adalah tanda yang merujuk pada objek tertentu melalui konvensi atau aturan yang telah disepakati, tanpa adanya hubungan langsung dengan objek tersebut. Dengan kata lain, simbol adalah bentuk tanda yang maknanya ditentukan oleh kesepakatan umum (Budiman dalam Nensiliati dkk., 2023, h. 29).

2.1.5 User Experience (UX)

Menurut ISO (International Organization for Standardization) 9241-210, *user experience* (UX) adalah persepsi dan respons individu terhadap penggunaan produk, sistem, atau layanan. UX mengukur tingkat kepuasan dan kenyamanan seseorang saat berinteraksi dengan produk, sistem, atau layanan tersebut. Salah satu prinsip utama dalam membangun UX adalah memberikan pengguna kendali untuk menilai tingkat kepuasan mereka. Terlepas dari kualitas fitur yang ditawarkan, jika pengguna tidak merasa puas, nyaman, atau sesuai dengan harapan mereka, maka pengalaman pengguna (UX) dianggap rendah (Fernando, 2020, h. 102).

2.1.5.1 Elemen UX

Menurut Guo (dalam Hanifa, 2022, h. 27), berikut adalah elemen UX yang harus diperhatikan untuk merancang elemen pengguna yang optimal.



Gambar 2.28 Elemen UX

Sumber: <https://socs.binus.ac.id/files/2015/09/artikel-ci-yy.jpg>

1. Usability

Produk yang dirancang untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diinginkan. Sebagai contoh, pengguna dapat dengan mudah melakukan panggilan telepon hanya dengan satu sentuhan pada tombol "Call".

2. *Valuable*

Kesesuaian antara fitur produk dan kebutuhan pengguna merupakan indikator utama keberhasilan UX. Walaupun sebuah produk mudah digunakan namun tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka produk tersebut menjadi tidak berguna.

3. *Adoptability*

UX yang baik tidak hanya tentang membuat produk yang mudah digunakan, tetapi juga tentang membuat produk tersebut mudah diakses oleh pengguna.

4. *Desirability*

Desirability menunjuk pada aspek emosional yang membuat pengguna merasa senang dan puas saat berinteraksi dengan produk. Jika sebuah produk mampu memenuhi keempat elemen UX, maka produk tersebut telah berhasil menciptakan pengalaman pengguna yang positif.

2.1.5.2 Fitt's Law

Waktu yang diperlukan bagi pengguna untuk beralih dan berinteraksi dengan suatu objek interaktif merupakan faktor yang penting. Oleh karena itu, desainer harus menentukan ukuran dan posisi objek interaktif dengan tepat agar dapat dipilih dengan mudah dan sesuai dengan harapan pengguna, terutama mengingat berbagai metode input yang tersedia saat ini seperti mouse dan sentuhan jari.



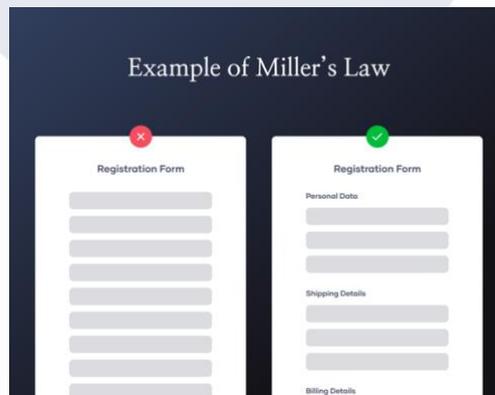
Gambar 2.29 Fitt's Law

Sumber: <https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1200/1...>

Untuk membantu hal ini, Fitts's law dapat diterapkan. Hukum ini menyatakan bahwa waktu yang dibutuhkan pengguna untuk berinteraksi dengan objek bergantung pada ukuran objek dan jaraknya (Yablonski, 2020, h. 20). Semakin besar ukuran objek, semakin cepat objek tersebut dapat dipilih. Selain itu, semakin dekat jarak objek, semakin sedikit waktu yang diperlukan untuk memilihnya. Sebaliknya, semakin kecil dan semakin jauh objek, semakin lama waktu yang dibutuhkan untuk memilihnya dengan akurat.

2.1.5.3 Miller's Law

Jumlah informasi di sekitar kita terus meningkat dengan sangat cepat, sementara kemampuan manusia untuk memproses informasi tersebut terbatas. Kelebihan informasi yang tidak dapat dihindari ini mempengaruhi kemampuan kita dalam menyelesaikan tugas.



Gambar 2.30 Miller's Law

Sumber: <https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1400/1...>

Miller's law menyarankan penggunaan *chunking*, yaitu mengelompokkan konten menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, untuk membantu pengguna lebih mudah memproses, memahami, dan mengingat informasi (Yablonski, 2020, h. 43).

2.1.5.4 User Persona

User persona adalah profil pengguna yang dibuat berdasarkan data dan informasi yang dikumpulkan melalui riset HCI, untuk memahami

karakteristik, kebutuhan, dan tujuan pengguna. Dengan menciptakan *user persona*, kita dapat lebih memahami siapa pengguna kita dan apa yang mereka butuhkan, sehingga kita dapat merancang produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka (Febrianto & Andhika, 2021, h. 1245).



Gambar 2.31 *User Persona*

Sumber: <https://assets.justinmind.com/wp-content/uploads/...>

2.1.5.5 *User Journey*

User journey adalah visualisasi langkah demi langkah yang menggambarkan berbagai kemungkinan interaksi pengguna dengan produk. Dengan memahami *user journey*, kita dapat mengidentifikasi titik-titik di mana pengguna mengalami kesulitan atau frustrasi, sehingga kita dapat melakukan perbaikan pada produk (Destiyana dkk., 2024, h. 182).

Product X User Journey Map—Social Acquisitions

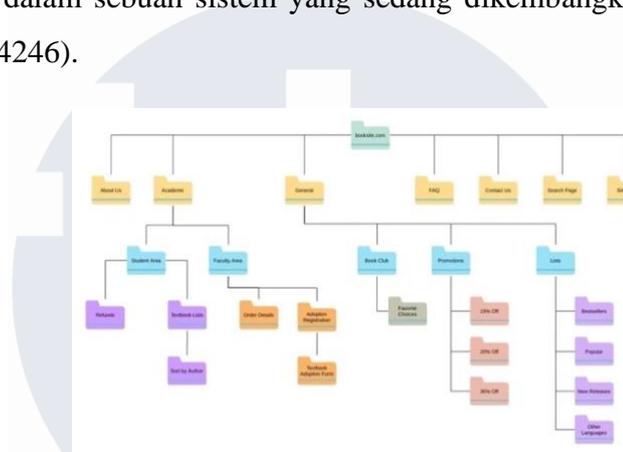


Gambar 2.32 *User Journey*

Sumber: <https://cdn.prod.website-files.com/5c7fdbdd4e3fe...>

2.1.5.6 Information Architecture

Information Architecture merupakan konsep yang berfokus pada penyusunan informasi agar lebih mudah dipahami, dengan tujuan utama memudahkan pengguna dalam menemukan informasi yang diinginkan. *Information architecture* juga digunakan untuk memahami hierarki antar halaman dalam sebuah sistem yang sedang dikembangkan (Kartika dkk., 2021, h. 4246).

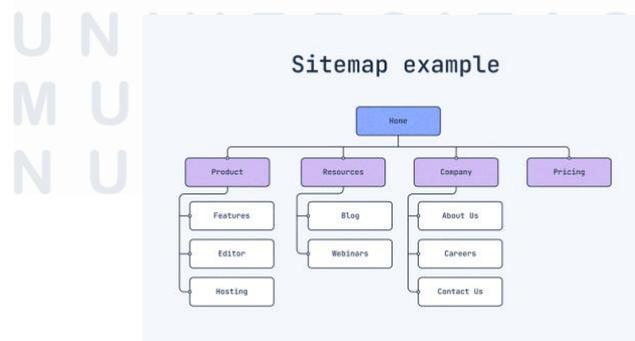


Gambar 2.33 *Information Architecture*

Sumber: <https://public-images.interaction-design.org/tags/td-informatio...>

2.1.5.7 Site Map

Sitemap merupakan diagram hierarki yang menggambarkan arsitektur informasi dan hubungan antara halaman-halaman dalam sebuah situs web atau aplikasi. Beberapa fungsi utama *sitemap* adalah sebagai panduan navigasi, membantu menentukan penempatan konten, mengatur taksonomi atau pengelompokan informasi, serta menunjukkan keterkaitan antara halaman yang berbeda dalam sistem (Amini dkk., 2021, h. 134).

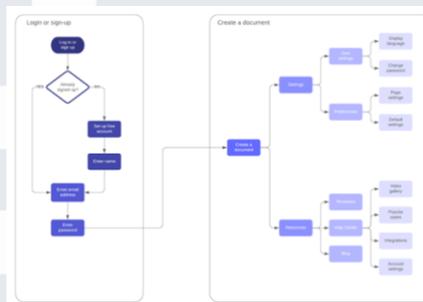


Gambar 2.34 *Sitemap*

Sumber: <https://cdn-proxy.slickplan.com/wp-content/uploads/2024/...>

2.1.5.8 Flow Chart

Flowchart adalah diagram alir yang secara visual menggambarkan urutan langkah-langkah dalam sebuah program atau sistem. *Flowchart* sistem memberikan gambaran umum tentang aliran data dalam sistem, sedangkan *flowchart* program memberikan detail yang lebih spesifik tentang urutan instruksi dalam suatu program. *Flowchart* sangat berguna dalam perancangan, pengembangan, dan pemeliharaan program. (Zalukhu dkk., 2023, h. 63).



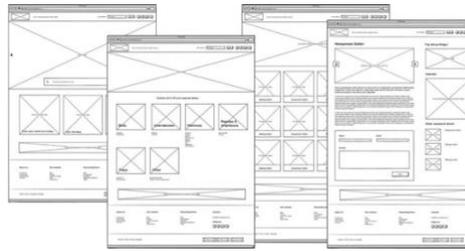
Gambar 2.35 Flowchart

Sumber: <https://corporate-assets.lucid.co/chart/3eaec08c-bb34-466f...>

2.1.5.9 Prototyping

Prototype adalah simulasi dari sistem final yang memungkinkan calon pengguna berinteraksi langsung dengan antarmuka desain, seolah-olah mereka sedang menggunakan sistem yang sudah selesai. *Prototype* ini berfungsi untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin dialami oleh pengguna selama pengujian, sehingga masalah tersebut dapat diatasi sebelum sistem sepenuhnya dibangun (Mahardika dkk., 2023, h.109).

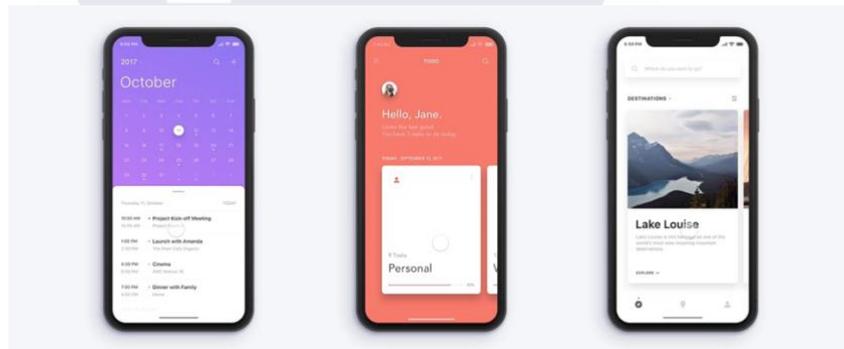
Low-Fidelity Prototyping adalah prototipe dengan tingkat detail yang rendah yang dibuat pada tahap awal desain. Beberapa teknik yang digunakan dalam *Low-Fidelity Prototyping* termasuk *Storyboard*, *Sketsa*, dan *Wireframing*. Manfaat utama bagi desainer adalah dapat mengidentifikasi kesalahan sejak dini dan lebih cepat mengeksplorasi solusi yang lebih baik (Basatha dkk., 2022, h. 99).



Gambar 2.36 *Low Fidelity Wireframe*

Sumber: https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1170/1*DsewIjSZe2qu...

High-Fidelity Prototyping, sebaliknya, adalah prototipe dengan tingkat detail yang tinggi dan biasanya dilakukan pada tahap akhir proses desain dan pembuatan prototipe. Pada tahap ini, prototipe sudah sangat mirip dengan produk akhir. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa desain sesuai dengan keinginan *stakeholder* dan kebutuhan pengguna sebelum diluncurkan ke pasaran (Basatha dkk., 2022, h. 100).



Gambar 2.37 *High Fidelity Prototype*

Sumber: https://miro.medium.com/v2/resize:fit:2000/1*1...

Dapat disimpulkan bahwa *website* adalah platform digital yang menyajikan informasi dan berfungsi dalam berbagai bidang, dengan manfaat utamanya sebagai media yang mudah diakses dan efisien. Anatomi dan elemen UI yang baik memainkan peran penting dalam membentuk desain yang intuitif dan estetis, memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Dalam menciptakan UX yang positif, penting untuk memperhatikan prinsip-prinsip desain antarmuka, hierarki informasi, dan navigasi, guna memenuhi kebutuhan dan kepuasan pengguna secara efektif.

2.2 Interactive Storytelling

Interactive Storytelling menggabungkan dua konsep, yaitu interaktivitas dan narasi, yang menghasilkan pergeseran fokus dari narasi linear menjadi narasi non-linear yang interaktif. Dalam *interactive storytelling*, pengguna dapat menciptakan atau mempengaruhi alur cerita dengan mengendalikan satu atau lebih tokoh utama, atau mengarahkan peristiwa seperti seorang sutradara (Roth, 2016, h.10). *Interactive storytelling* memiliki potensi yang besar sebagai media baru yang dapat meningkatkan pengalaman hiburan dan pembelajaran, terutama dalam menginformasikan topik yang berat dan sensitif.

2.2.1 Interaktivitas

Dalam konteks *interactive storytelling*, interaktivitas memungkinkan pembaca untuk aktif mengendalikan alur cerita melalui perangkat mereka. Interaktivitas memberi pengguna kontrol atas konten, sehingga mereka dapat terhubung dengan berbagai bagian cerita (Wagner dalam Baldwin dan Ching, 2016, h. 181). Dengan interaktivitas, pengguna dapat membangun pengetahuan secara mandiri dan lebih efektif. Didukung oleh Ohlen dalam Baldwin and Ching (2016) yang menyatakan bahwa pengguna yang berperan aktif akan menyerap informasi lebih cepat dibandingkan yang pasif (h. 181). Melalui keterlibatan dalam cerita, pembaca menjadi lebih terikat dengan konten, di mana informasi baru disajikan secara bertahap dalam alur naratif, menciptakan lingkungan yang terarah untuk membantu mereka memahami pengetahuan.

2.2.2 Narrative

Interactive storytelling menjadikan narasi sebagai inti dari konten. Pengguna diarahkan melalui rangkaian peristiwa yang saling terkait membentuk sebuah cerita. Menurut Butcher dalam Baldwin dan Ching (2016), narasi membantu pengguna dalam memilih, mengatur, dan memahami informasi (h. 182). Narasi berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan pembelajar dan memperkuat retensi pengetahuan. Narasi interaktif memungkinkan pengguna mengeksplorasi konten dari berbagai sudut pandang.

Narasi juga memudahkan pengguna memproses informasi dengan lebih sedikit upaya kognitif (Bruner dalam Baldwin dan Ching, 2016, h. 182). Cerita yang dirancang dengan baik, di mana informasi disusun secara tematis akan lebih mudah diingat oleh pengguna.

2.2.3 Unsur *Storytelling*

Menurut Gitner (dalam Priliantini dkk., 2023, hal. 264), unsur-unsur *storytelling* mencakup karakter, konflik, setting, plot, dan pesan.

2.3.1.1. Karakter

Karakter merupakan tokoh fiktif yang berperan sebagai pelaku utama (protagonis) atau lawan utama (antagonis) dalam sebuah naratif, menjalankan fungsi sebagai pembawa tindakan tertentu dalam memajukan plot cerita.

2.3.1.2. Konflik

Konflik merupakan unsur esensial dalam sebuah narasi yang berfungsi sebagai pendorong plot untuk menciptakan ketegangan, sehingga mampu mempertahankan minat audiens. Konflik dalam narasi dapat berupa pertentangan internal (psikologis), interpersonal (antartokoh), atau eksternal (dengan lingkungan), yang mendorong perkembangan cerita dan memicu perkembangan karakter.

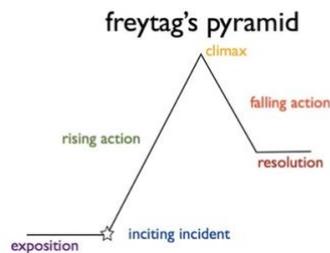
2.3.1.3. *Setting*

Setting menciptakan latar belakang yang memungkinkan pembaca atau penonton untuk membayangkan secara visual dan emosional dunia yang digambarkan dalam teks.

2.3.1.4. Plot

Plot adalah kerangka dasar dari sebuah cerita yang menyajikan urutan peristiwa dalam periode waktu tertentu. Melalui plot, penulis dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan alur waktu, seperti peristiwa yang disajikan secara linier, tidak linier, atau

menggunakan kilas balik, untuk menambah kedalaman dan kompleksitas cerita.



Gambar 2.38 Piramida Freytag

Sumber: <https://writers.com/wp-content/uploads/2020/05/...>

Kumaat dan Zulkarnain (2021) menyatakan plot dapat menggunakan struktur Piramida Freytag yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu eksposisi, peningkatan konflik (rising action), klimaks, penurunan konflik (falling action), dan penyelesaian akhir (denouement). Eksposisi berfungsi untuk memperkenalkan dunia cerita sehingga penonton dapat memahami latar cerita. Selanjutnya, pada tahap rising action, konflik mulai muncul dan meningkat, menandai awal masalah. Di tahap klimaks, karakter utama menghadapi konflik utama yang menentukan arah cerita. Setelah itu, pada tahap falling action, masalah yang muncul pada klimaks mulai menuju penyelesaian. Terakhir, di tahap denouement, konflik utama terselesaikan dan cerita kembali ke kondisi normal (h. 79).

Interactive storytelling menggabungkan konsep interaktivitas dan narasi, di mana pengguna dapat mempengaruhi alur cerita melalui kontrol terhadap tokoh atau peristiwa, yang meningkatkan pengalaman hiburan dan pembelajaran. Interaktivitas berperan penting dalam memberi kendali kepada pengguna, memungkinkan mereka untuk menyusun cerita dan menyerap informasi lebih efektif. Hal ini didukung oleh teori yang menyatakan bahwa partisipasi aktif pengguna mempercepat penyerapan informasi. Di sisi lain, narasi berfungsi sebagai kerangka utama yang membantu

pengguna memilih, memahami, dan mengingat informasi dengan lebih mudah melalui alur yang terstruktur. Selain itu, elemen-elemen *storytelling* seperti karakter, konflik, setting, dan plot memperkuat keterlibatan emosi dan kognitif pengguna dalam cerita. Penggunaan struktur naratif seperti Piramida Freytag membantu penulis menciptakan dinamika cerita yang menarik dengan tahapan yang teratur, dari eksposisi hingga penyelesaian konflik. *Interactive storytelling*, dengan kombinasi interaktivitas dan elemen naratif yang kuat, dapat menciptakan pengalaman yang mendalam dan mendidik bagi pengguna.

2.3 Ketergantungan Emosional

Ketergantungan emosional, atau *emotional dependency (ED)*, merujuk pada pola kebutuhan emosional yang tidak terpenuhi, di mana individu mencoba memenuhinya melalui hubungan dekat dengan orang lain (Castelló dalam Lemos dkk., 2019, h. 18). Ketergantungan ini melibatkan pikiran, perasaan, dorongan, dan tindakan yang saling berhubungan. Ini mencerminkan keyakinan individu serta cara mereka menghadapi rasa tidak nyaman yang muncul akibat ketakutan akan ditinggalkan oleh pasangan (Jaller & Lemos dalam Lemos dkk., 2019, h. 19). Lemos & Londoño (2019) menyatakan bahwa ketergantungan emosional sering dikaitkan dengan rasa takut akan kesendirian dan kecemasan saat menghadapi perpisahan. Perilaku ini juga sering kali diiringi dengan kebutuhan untuk mengekspresikan emosi, mencari perhatian, dan menunjukkan tindakan ekstrem ketika merasa akan ditinggalkan (h. 19). Paul (dalam Pratiwi dan Melinda, 2020, h. 48) menambahkan bahwa ketergantungan emosional terjadi ketika seseorang merasa memerlukan orang lain untuk bertahan hidup, merasa bahagia, atau merasa lengkap. Akibatnya, individu cenderung menjadikan pasangannya sebagai pusat dalam kehidupan mereka.

2.3.1 Karakteristik

Hubungan romantis sering kali memenuhi kebutuhan mendasar kita akan kedekatan manusia dan menjadi sumber ketergantungan emosional pada

pasangan. Sebagai bentuk utama kedekatan interpersonal, ketergantungan emosional berkaitan dengan rasa kebersamaan dan koneksi. Lebih spesifik, hal ini menggambarkan jika seseorang bergantung pada pasangannya secara berlebihan, muncul keyakinan bahwa hubungan mereka lebih penting dibandingkan hidup sendiri, perasaan bahwa mereka tidak bisa hidup tanpa pasangannya, serta kecenderungan untuk merasa sulit ketika sendirian (Kemer dkk., 2016, h. 1).

Menurut Pearson (dalam Pratiwi dan Melinda, 2020, h. 48), karakteristik ketergantungan emosional pada pasangan dalam hubungan asmara umumnya mencakup:

1. Persepsi bahwa pasangan merupakan kebutuhan vital bagi keberlangsungan hidup,
2. Penurunan tingkat kepuasan terhadap hubungan,
3. Rendahnya harga diri disertai upaya kontrol yang berlebihan terhadap pasangan,
4. Kecenderungan untuk merawat pasangan secara berlebihan,
5. Kesulitan dalam mengakhiri hubungan yang tidak sehat,
6. Obsesi yang intens terhadap hubungan,
7. Pandangan bahwa cinta merupakan mekanisme perlindungan dari dunia yang penuh tantangan,
8. Pengurangan keterlibatan dalam aktivitas sosial lainnya, dan
9. Identifikasi diri yang kuat dengan pencapaian pasangan.

Sedangkan Castelló dalam (González-Jiménez & Del Mar Hernández-Romera, 2014, h. 528) mengidentifikasi enam area ketergantungan emosional, yaitu:

1. *Separation anxiety*: Ini merupakan ketakutan yang mendalam terhadap kemungkinan ditinggalkan, perpisahan, atau isolasi. Ketakutan ini menciptakan pedoman interpersonal untuk ketergantungan, di mana individu merasa bahwa kebahagiaan

bergantung pada pasangan romantis mereka; mereka percaya bahwa orang lain adalah kunci untuk menghindari kesedihan yang diakibatkan oleh kesepian. Kecemasan perpisahan ini bisa muncul akibat isolasi sementara dalam kehidupan sehari-hari; setiap perpisahan menimbulkan ketidakpercayaan bahwa pasangan romantis akan kembali, yang mengakibatkan pikiran tentang kehilangan dan kesepian.

2. *Affective expression*: Individu yang bergantung secara emosional seringkali merasakan ketidakamanan dan ketidakpercayaan yang terus-menerus terkait dengan cinta orang lain, yang hanya dapat diatasi melalui ungkapan cinta yang konsisten dari pasangan untuk meyakinkan mereka bahwa mereka dicintai. Perasaan ini mirip dengan ketergantungan pada zat, karena berkaitan dengan kebutuhan yang tidak pernah terpenuhi.
3. *Modification of plans*: Mereka yang mengalami ketergantungan emosional biasanya akan mengubah rencana atau kegiatan yang ingin dilakukan semata-mata untuk menghabiskan lebih banyak waktu dengan pasangan romantis mereka. Akibatnya, pasangan menjadi pusat hidup mereka, sementara aspek lain dikesampingkan. Fokus utama mereka adalah pada pemenuhan kebutuhan, keinginan, atau bahkan kenikmatan yang berhubungan dengan keinginan akan eksklusivitas, mirip dengan harapan agar pasangan merasakan hal yang sama.
4. *Fear of loneliness*: Ini adalah ketakutan akan ketidakhadiran pasangan romantis; individu merasa membutuhkan pasangan untuk mencapai keseimbangan, dan sebaliknya, mereka menganggap kesendirian sebagai hal yang sangat menakutkan.

5. *Borderline expression*: Bagi individu dengan ketergantungan emosional, ancaman terhadap hubungan adalah sesuatu yang sangat menakutkan, sering kali mendorong mereka untuk melakukan tindakan yang dapat menyakiti diri sendiri, berkaitan dengan karakteristik *borderline personality disorder*. Perilaku ini dapat dianggap sebagai strategi untuk mempertahankan hubungan; individu yang tergantung dapat melakukan apa saja, termasuk menyakiti diri mereka, demi mencegah putusnya hubungan.
6. *Seeking attention*: Individu yang mengalami ketergantungan emosional memiliki kebutuhan psikologis akan perhatian dari pasangan untuk memperkuat hubungan mereka, berusaha menjadikan pasangan sebagai pusat hidup mereka. Kecenderungan untuk mencari perhatian ini dapat dilihat sebagai manifestasi historis pada beberapa individu dengan ketergantungan emosional.

2.3.2 Penyebab

Salah satu faktor risiko yang dapat menyebabkan individu mengembangkan ketergantungan emosional pada pasangan adalah adanya *insecure attachment* di masa kanak-kanak dengan orang tua, yang sering kali terbawa hingga dewasa dalam hubungan romantis (Hoover & Jackson dalam Pertiwi dan Yudiarso, 2023, h. 103). Caldwell dan Shaver (dalam Pertiwi dan Yudiarso, 2023, h. 103) menyatakan bahwa keterikatan yang cemas (*anxious*) dan penghindaran (*avoidant*) berkaitan dengan kesulitan dalam mengelola emosi negatif dan rendahnya tingkat resiliensi. *Anxious attachment* dikaitkan dengan tingginya tingkat ruminasi dan emosi negatif yang berlebihan, sedangkan *avoidant attachment* berhubungan dengan tekanan emosional yang tinggi dan keterbatasan dalam memahami status emosional diri. Selain itu, menurut Camarillo dkk., (2020), harga diri yang rendah, sifat obsesif, serta pengalaman traumatis dalam hubungan sebelumnya juga dapat menyebabkan

ketergantungan emosional (h. 146). Faktor-faktor ini menunjukkan bahwa kondisi emosional yang tidak stabil sejak masa kanak-kanak hingga dewasa memainkan peran penting dalam pembentukan ketergantungan emosional seseorang pada pasangannya.

2.3.3 Dampak

Tingkat ketergantungan emosional yang lebih tinggi dalam hubungan juga dapat berkontribusi pada suasana hati yang negatif melalui perannya dalam menghasilkan hasil interpersonal yang negatif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pearson (dalam Pratiwi dan Melinda, 2020, h. 48) menunjukkan bahwa ketergantungan emosional yang dialami perempuan mengakibatkan beberapa kondisi merugikan, seperti masalah kesehatan yang terkait stres, depresi, gangguan makan, hubungan sosial yang buruk, penurunan kinerja pekerjaan, serta penerimaan terhadap kekerasan dalam hubungan. Hal ini juga disebutkan oleh Kemer dkk. (2016) bahwa dalam hubungan lawan jenis, ketergantungan emosional yang lebih tinggi mengakibatkan respons yang kasar dan mengendalikan.

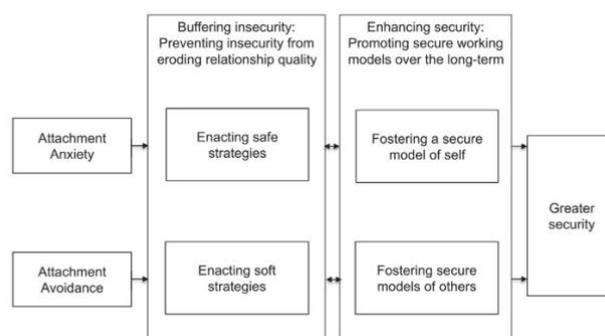
Studi lain menunjukkan bahwa individu dengan ketergantungan emosional lebih mungkin melakukan atau menderita kekerasan dalam rumah tangga (Bornstein dalam Alves dkk., 2023, h. 5), memiliki risiko lebih tinggi untuk menunjukkan perilaku self-destructive, dengan risiko lebih tinggi untuk bunuh diri dan bunuh diri, serta gangguan psikologis lainnya, gangguan makan, gangguan kecemasan, dan gangguan somatisasi (Arntz dalam Alves dkk., 2023, h. 5).

2.3.4 Pencegahan

Ketergantungan emosional dapat dicegah dengan membangun *secure attachment* dalam hubungan. *Secure attachment* pada orang dewasa dikaitkan dengan berbagai manfaat, seperti kemampuan untuk membentuk hubungan yang sehat, meningkatkan rasa percaya diri, mengejar tujuan pribadi, dan menghadapi kesulitan dengan lebih efektif. Namun, saat ini masih sedikit yang diketahui tentang proses spesifik yang meningkatkan keamanan

attachment dalam hubungan dewasa. Penelitian yang dilakukan oleh Arriaga dkk. (2017, h. 71) mengusulkan *Attachment Security Enhancement Model*.

Attachment Security Enhancement Model (ASEM) adalah pendekatan yang menjelaskan bahwa peningkatan *attachment security* terjadi ketika (a) pasangan mampu mengelola interaksi yang *insecure*, yang dapat menimbulkan ketegangan dan berpotensi merusak kualitas hubungan, dan (b) kondisi tersebut memungkinkan perbaikan mental yang *insecure*. ASEM menggabungkan beberapa gagasan baru, seperti: (a) hubungan romantis memengaruhi kecenderungan *attachment* pada orang dewasa (Mikulincer & Shaver dalam Arriaga dkk., 2017, h. 71); (b) proses yang berbeda harus diterapkan untuk melindungi individu dengan *anxious* atau *avoidant attachment* (Overall & Simpson dalam Arriaga dkk., 2017, h. 71); (c) upaya pasangan dalam mengurangi *insecurity* sementara dapat meredakan ketegangan hubungan (Arriaga dkk., 2014); (d) pengurangan *anxious attachment* memerlukan strategi yang memperkuat model diri serta meredakan ancaman yang dirasakan terhadap hubungan; dan (e) pengurangan *avoidant attachment* memerlukan strategi yang memperkuat model orang lain dan meredakan ancaman yang dirasakan terhadap kebebasan.



Gambar 2.39 *Attachment Security Enhancement Model* (ASEM)

Sumber: <https://journals.sagepub.com/reader/content/17a86b8b26a/10.1177...>

Ketika seseorang berada dalam situasi yang memicu *anxious thoughts* atau perasaan mereka, pasangan dapat meredakan *insecurity* tersebut dengan menunjukkan komitmen yang kuat dan melakukan tindakan untuk

menenangkan individu yang merasa *anxious*. Dalam ASEM, respons ini disebut "*safe strategies*". Selain itu, ketika seseorang berada dalam situasi yang memicu *avoidant thoughts* atau perasaan mereka, pasangan dapat meredakan *insecurity* tersebut dengan membiarkan individu tersebut menarik diri atau memutus hubungan tanpa konsekuensi negatif, atau dengan menyampaikan isu ketergantungan (misalnya, meminta bantuan atau dukungan) secara netral dan tanpa emosi, sambil menerima bahwa pasangan yang *avoidant* mungkin menolak permintaan tersebut. Respons dari pasangan ini disebut "*soft strategies*" (Arriaga dkk., 2014, h.71).

2.3.5 Penanganan

Intervensi kognitif dan kognitif-perilaku adalah salah satu bentuk intervensi psikososial yang paling banyak didukung dan dipraktikkan. Pendekatan ini didasarkan pada gagasan bahwa pemikiran berperan dalam penyebab atau pemeliharaan gangguan psikologis, dengan tujuan mengurangi tekanan dan meningkatkan kemampuan koping melalui perubahan keyakinan yang maladaptif serta pengajaran keterampilan baru dalam memproses informasi. Pendekatan ini dikenal secara umum sebagai terapi perilaku kognitif (CBT) (Lambert, 2003, h.393). CBT juga dapat digunakan untuk menangani ketergantungan emosional dengan membantu individu mengidentifikasi pola pikir yang tidak sehat terkait kebutuhan emosional dan membangun keterampilan pengelolaan diri yang lebih baik dalam hubungan interpersonal.

Dalam CBT, terapis membantu klien mengubah pikiran, pernyataan negatif, dan keyakinan tidak rasional yang mereka miliki. Pemikiran yang tidak rasional dapat menyebabkan masalah emosional. Oleh karena itu, CBT bertujuan untuk memodifikasi cara berpikir, merasakan, dan bertindak dengan menekankan pentingnya analisis otak dalam mempertanyakan, berbuat, dan membuat keputusan. Dengan pendekatan ini, diharapkan perilaku klien dapat berubah dari yang negatif menjadi lebih positif.

Ketergantungan emosional merujuk pada pola kebutuhan emosional yang berlebihan yang berpusat pada pasangan, sering kali dipicu oleh ketakutan

akan kesendirian dan ketidakmampuan menghadapi perpisahan. Karakteristik ketergantungan emosional mencakup persepsi bahwa pasangan adalah kebutuhan vital, rendahnya harga diri, obsesi berlebihan terhadap hubungan, dan pengurangan keterlibatan sosial di luar hubungan. Penyebab utamanya melibatkan *insecure attachment* di masa kanak-kanak yang terbawa ke hubungan dewasa, di mana *anxious* dan *avoidant attachment* berperan dalam ketidakmampuan mengelola emosi negatif. Dampak ketergantungan emosional meliputi masalah kesehatan, depresi, kekerasan dalam hubungan, dan gangguan psikologis lainnya. Pencegahan ketergantungan emosional dapat dilakukan dengan membangun *secure attachment* melalui pendekatan seperti *Attachment Security Enhancement Model (ASEM)* yang berfokus pada meredakan *insecurity*. Penanganan ED menggunakan terapi kognitif-perilaku (CBT), yang membantu individu mengubah keyakinan maladaptif dan membangun keterampilan pengelolaan diri yang lebih baik dalam hubungan.

2.4 Penelitian yang Relevan

Landasan teoritis penelitian ini diperkuat melalui tinjauan mendalam terhadap studi-studi terdahulu yang relevan dengan ketergantungan emosional. Pembahasan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengidentifikasi celah pengetahuan, menguatkan kerangka teoretis, serta mengidentifikasi kontribusi unik dari penelitian yang sedang dilakukan.

Tabel berikut menunjukkan penelitian yang memberikan wawasan tentang ketergantungan emosional, asesmen, psikografis audiens, dan media interaktif. Studi yang dilakukan oleh Khotimah & Dewi menyoroti faktor penyebab ketergantungan emosional, meskipun konteks konseling online kurang relevan, konsep pengalaman hidupnya dapat menjadi acuan narasi. Camarillo dkk. menyediakan skala asesmen yang dapat diadaptasi untuk fitur *website*. Pratiwi & Melinda memperkaya pemahaman mengenai ketergantungan emosional meski segmentasinya terlalu spesifik dan tidak menyebutkan penanganan yang dapat dilakukan, sementara pendekatan media interaktif yang dirancang oleh Saputro dkk. menginspirasi pengembangan *user experience* meski topiknya berbeda. Penelitian

ini saling melengkapi, memberikan dasar teoritis dan masukan praktis untuk desain *website* yang efektif dalam mengatasi ketergantungan emosional pasangan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Gambaran Ketergantungan Emosional pada Dewasa Awal yang Melakukan Konseling Online	Husnul Khotimah & Kusuma Dewi	Penelitian ini meneliti ketergantungan emosional pada individu dewasa awal yang mengikuti konseling online, serta faktor-faktor yang mempengaruhinya. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa ketergantungan emosional terbentuk dari pengalaman hidup yang berkepanjangan, dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti pola asuh, serta faktor internal seperti harga diri dan kemampuan regulasi emosi. Ketergantungan emosional ini dapat muncul dalam berbagai bentuk, salah satunya terlihat melalui partisipasi dalam konseling online.	Konteks Bentuk Ketergantungan Emosional: Studi ini berfokus pada bentuk ketergantungan emosional yang terjadi dalam sesi konseling online, sementara penelitian yang dilakukan oleh penulis lebih menitikberatkan pada ketergantungan emosional dalam hubungan pasangan.
2	Partner's Emotional Dependency Scale: Psychometrics	Leticia Camarillo, Francisco Ferre, Enrique Echeburúa, Pedro J. Amor	Partner's Emotional Dependency Scale (SED) dikembangkan sebagai alat asesmen untuk mengukur ketergantungan emosional pada pasangan. SED merupakan instrumen singkat dengan 22 item yang mudah digunakan, dirancang untuk menilai tingkat ketergantungan emosional	Media Luaran: Penelitian ini menghasilkan skala asesmen yang valid dan reliabel untuk mengukur ketergantungan emosional pada pasangan. Skala tersebut dapat diadaptasi dalam

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			<p>secara unidimensional dalam hubungan intim yang stabil, baik masa kini maupun masa lalu, pada populasi umum. Skala ini memiliki struktur unidimensional, dengan konsistensi internal yang baik (Cronbach's alpha = .90) dan validitas konvergen tinggi dengan CDE (r = .86). Beberapa titik batas ditetapkan untuk mengukur tingkat ketergantungan emosional, mulai dari rendah, sedang, tinggi, hingga ekstrem.</p>	<p>penelitian penulis dengan pendekatan yang berbeda, yaitu melalui metode <i>storytelling</i> interaktif.</p>
3	<p>Berdampingan Tak Harus Bergantung Sepenuhnya” (Studi Fenomenologi Emotional Dependency Dalam Hubungan Berpacaran Wanita Dewasa Yatim Piatu)</p>	<p>Dina Kurnia Pratiwi, Julianita Melinda</p>	<p>Penelitian ini menemukan beberapa indikator yang menunjukkan <i>emotional dependency</i> pada wanita dewasa yatim piatu. Beberapa ciri yang dialami oleh partisipan meliputi rasa ketidaknyamanan dalam lingkungan keluarga, keterikatan emosional yang kuat terhadap pasangan, sikap pasrah, sifat neurotik dan kekanak-kanakan, ketakutan akan kehilangan pasangan, kesulitan mempercayai perkataan orang lain, serta sering kali melakukan perubahan rencana atau ingkar janji. Selain itu, mereka juga menunjukkan kebutuhan yang</p>	<p>Psikografis Target Audiens: Penelitian ini berfokus pada wanita dewasa yatim piatu, sementara penelitian penulis mencakup perempuan dewasa muda berusia 18–25 tahun secara lebih umum. Penanganan: Studi ini tidak menjelaskan informasi mengenai langkah-langkah penanganan untuk mengatasi ketergantungan</p>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
			<p>besar akan rasa aman dan nyaman dari pasangan, keinginan agar kebutuhan finansial dipenuhi, serta perilaku mencari perhatian dengan memberikan respon negatif kepada pasangan. Penyebab utama ketergantungan emosional ini tidak sepenuhnya diketahui, namun faktor biopsikososial seperti kurangnya kasih sayang dan perhatian dari keluarga, pengaruh lingkungan sosial, pola pikir, dan rendahnya penerimaan diri diyakini memainkan peran penting.</p>	<p>emosional, sedangkan penelitian penulis juga membahas informasi mengenai strategi penanganan atau terapi yang dapat membantu mengurangi ketergantungan emosional pada pasangan.</p>
4	Perancangan Purwarupa Komik Interaktif <i>Safety Riding</i> Berkonsep <i>Digital Storytelling</i>	Godham Eko Saputro, Toto Haryadi, Dzuha Hening Yanuarsari	<p>Perancangan purwarupa komik interaktif sebagai media pendukung kampanye mengenai <i>safety riding</i>. Penelitian ini menyatakan bahwa komik interaktif memiliki keunggulan dibandingkan dengan buku dan gim. Komik interaktif mampu menyampaikan informasi secara lebih ringkas dan jelas dibandingkan buku, namun tetap mempertahankan keseriusan pesan yang ingin disampaikan, berbeda dengan gim yang lebih mengutamakan aspek hiburan.</p>	<p>Konteks Topik: Perancangan ini mengangkat topik mengenai <i>safety riding</i> yang berbeda dari topik penulis, yaitu ketergantungan emosional.</p> <p>Media: Media <i>storytelling</i> yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah komik interaktif, bukan merancang <i>website</i> interaktif.</p>