

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Media informasi merupakan sarana dan metode pembagian informasi dengan menggunakan teknologi ke audiens yang luas dan mencampur (Hanson, 2019). Media informasi mengacu pada pemahaman masyarakat tentang apa itu media, bagaimana cara media beroperasi, pesan apa yang mereka sampaikan, peran apa yang dimainkan serta bagaimana cara audiens menangkap pesan informasi dari media tersebut. Hanson mengatakan bahwa media informasi dapat mengontrol audiens dalam jumlah besar dalam menangkap informasi, audiens yang memiliki tingkat literasi media informasi yang tinggi, memiliki kendali pandangan dunia dari media informasi yang mereka gunakan.

Hanson mengatakan bahwa media informasi secara luas diterima secara *digital* atau *online* di masa sekarang, dimana pihak komunikator bisa dengan mudah mengumpulkan dan menangkap suatu informasi dari data karena oleh kemudahan yang diberikan oleh jaringan komunikasi. Media informasi membantu pengguna dalam menjalankan aktivitas keseharian untuk melakukan hal yang positif terhadap sesama karena umpan balik atau interaksi.

2.1.1 Manfaat Media Informasi

Media informasi banyak sangat bermanfaat untuk masyarakat jika digunakan secara positif, melalui teknologi informasi, audiens dapat memanfaatkan untuk menambahkan wawasan yang lebih luas, memperluas koneksi, sehingga dapat menjadikan sebagai sarana dalam memenuhi kebutuhan pribadi. Media informasi juga dapat meningkatkan kualitas hidup karena semakin menuntut manusia untuk melakukan berbagai aktivitas yang dibutuhkan dengan mengoptimalkan sumber daya yang dimilikinya (Kuswanti & Oktarina, 2019).

2.1.2 Klasifikasi Media Informasi

Ada tiga tipe media major yang didasari oleh format dan teknologi media (Udris, 2024), yaitu:

1. Print media, mengacu pada media yang digunakan, dapat berbahan kertas atau dengan bahan lain sebagai media untuk dicetak dan menampilkan informasi didalamnya, contohnya surat kabar, buku, pamflet, dan brosur.



Gambar 2.1 Media Print

Sumber : <https://acsmediakit.org/blog/7-reasons-...>

2. Media elektronik, mengacu pada media yang menggunakan perangkat dan sinyal elektronik sebagai media untuk mengirimkan informasi kepada audiens. Media elektronik adalah salah satu bentuk media yang paling umum digunakan karena memiliki keunggulan dalam kecepatan informasi tersebar dengan luas dan interaktivitas.



Gambar 2.2 Media Elektronik

Sumber : <https://merpatiposnews.wordpress.com/2019/...>

3. Media digital, mengacu pada media yang menggunakan teknologi dan jaringan digital sebagai media untuk membuat, menyimpan, mengakses berbagai informasi atau konten ke audiens. Contohnya, internet, media sosial, dan telepon seluler.



Gambar 2.3 Media Digital
Sumber : <https://www.kompasiana.com/karelhan15/...>

2.2 Mobile Website

Mobile website adalah sebuah teknik atau metode untuk membuat suatu *layout mobile website* yang dapat menyesuaikan diri sesuai dengan ukuran layar pengguna pada *device* seperti *smartphone* atau *desktop*. Teknik ini digunakan oleh banyak orang karena sifat mobilitas yang tinggi.

Dalam ukuran huruf, gambar dan tata letak yang menyesuaikan dengan lebar layar dan resolusi perangkat yang digunakan, selain dapat memengaruhi apa yang ditampilkan pada perangkat tertentu, ini juga untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengunjungi suatu website, dengan *mobile website*, maka berbagai komposisi, tata letak, akan menyesuaikan dengan sendirinya.

2.3 Interactive Digital Storytelling

Video game, aplikasi, jurnal interaktif, VR, cerita interaktif, semua merupakan platform dari sebuah media digital dengan unsur interaktif yang memiliki tugas menceritakan sebuah naratif dengan tipe fiksi maupun non fiksi (Miller, 2020). Di dalam buku Jennisen (2017) yang berjudul “Digital Story Telling in Higher Educations” mengajarkan bahwa di dalam media digital storytelling ini saat ini memiliki banyak peranan penting dalam penyampaian edukasi.

Digital storytelling juga menceritakan pengalaman yang dimana hal tersebut dapat memberikan refleksi ilmu dan cara baru seseorang menyampaikan

informasi. Berikut adalah beberapa teori dari perancangan atau persiapan storytelling dari seorang ahli bernama Miller (2020):

2.3.1 *Storytelling Tools*

Dalam memulai suatu karya yang memiliki cerita atau tingkatan permasalahan, pasti akan dimulai dengan menentukan landasan baru yang tepat. Beberapa pendekatan saat ini adalah dengan menggunakan teknologi media yang sering diakses oleh anak-anak muda saat ini seperti *handphone*.

Dalam sebuah cerita interaktif yang menggunakan media juga banyak yang sudah berkembang lagi dengan berbagai macam hiburan yang disenangi. Beberapa halnya adalah banyaknya volume materi, interaktifitas, model permainan, dan lain-lain. Maka dari itu banyak dari pekerja yang bertugas dalam membuat suatu media dengan konsep digital storytelling seperti yang akan dirancang (Miller, 2020).

2.3.2 *Storylines in Linear and Interactive Narratives*

Dalam mendongeng atau bercerita, pasti memiliki alur pengembangan yang bervariasi. Semua hal tersebut juga bisa dipengaruhi dari genre yang kita gunakan dalam bercerita, seperti contoh jika menggunakan genre yang kasual dengan cerita dan hiburan yang ringan, maka isi dan alur cerita akan sedikit. Hal yang mungkin dipresentasikan hanya sekedar *storyline* dan tujuan dari apa yang akan mereka lakukan. Namun jika menggunakan genre yang kompleks, akan memiliki proyek rencana garis besar, dan plot seperti karya media tertentu (Miller, 2020).

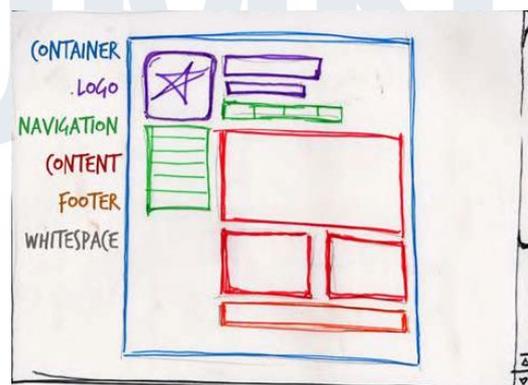
2.4 Website

Website adalah salah satu sumber media interaktif yang akan terus berkembang seiring berjalannya waktu, sehingga membentuk mode interaksi baru dalam berkomunikasi, proses belajar, dan menikmati hiburan (Griffey, 2020).

2.4.1. Elemen Website

Elemen website berupa komponen dasar dalam membentuk *website*, menurut Beaird, terdapat enam komponen, yaitu :

1. **Containing Block:** Setiap halaman web memiliki wadah. Tanpa konten ini digunakan untuk mengisi laman website.
2. **Logo:** Sebuah identitas yang muncul biasanya di bagian atas laman website yang bertujuan untuk merepresentasikan logo.
3. **Navigation:** Sistem navigasi adalah hal yang krusial dalam sebuah tahap yang mengarah pengguna dalam website. Sistem navigasi harus terlihat yang paling mencolok daripada elemen lain.
4. **Content:** Dalam konten terdapat berbagai tulisan, konten berbentuk gambar, ataupun video. Pengguna website biasanya mencari konten media tersebut, oleh karena itu itu sangat penting untuk menaruh konten sebagai titik fokus dalam desain website.
5. **Footer:** Footer terdapat pada bagian paling bawah sebuah website kontak, email website, dan informasi legal, serta beberapa tautan yang mengarah ke bagian utama website.
6. **White space:** Merupakan area dalam laman website tanpa media ilustrasi atau elemen lain. Sebuah desain akan terlihat ramai atau sesak jika white space tidak direncanakan dengan hati-hati.



Gambar 2.4 Elemen Website
Sumber : Beiard (2020)

2.4.2 Prinsip Website

Desain website memiliki prinsip yang berdampak pada kegunaannya oleh audiens, khususnya dalam hal meningkatkan keterbacaan dan navigasi

user (Thwairan, 2024). Terdapat prinsip-prinsip website yang penting dalam perancangan sebuah web, yaitu :

1. Kesederhanaan

Kesederhanaan dalam web desain yang menyajikan informasi dengan tata letak yang terlihat sederhana, warna dan penggunaan elemen-elemen desain yang terkoordinasi.

2. Konsistensi

Konsistensi dalam web desain membarikan kesan yang professional dan mudah dipahami, dalam pemilihan font, warna, tata letak, dan elemen-elemen yang digunakan membantu memudahkan navigasi user.

3. Hierarki Visual

Hierarki visual memudahkan pengguna dalam memahami dan menavigasi dalam pencarian konten dalam website, penggunaan warna, kontras dan elemen sangat krusial dalam memberikan pesan yang cepat ke pengguna.

2.4.3 Jenis Website

Website mempunyai beberapa jenis jika dilihat dari tujuan perancangan, menurut Yuhfizar, website dibagi menjadi empat jenis, yaitu :

1. *Personal Website*, yang bertujuan untuk menyimpan informasi berupa data diri pribadi.
2. *Corporate Website*, yaitu website yang dimiliki oleh suatu perusahaan dan bertujuan untuk menampilkan berbagai informasi hanya dalam perusahaan tersebut.
3. *Portal Website*, website ini bertujuan memberikan berbagai layanan yang dapat digunakan secara luas oleh pengguna nya seperti *email* dan kanal berita yang teradapat pada media.

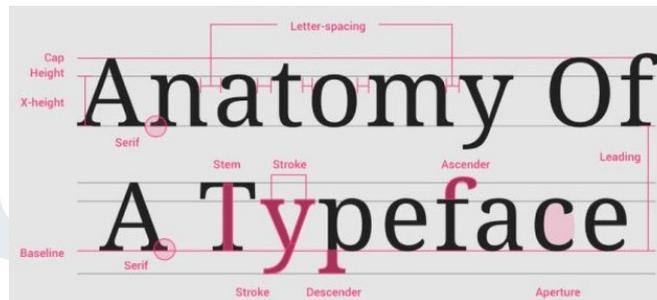
4. *Forum Website*, website ini bertujuan sebagai media yang menghubungkan pengguna dengan pengguna yang lain dalam sebuah diskusi atau obrolan.

2.4.3 Tipografi

Tipografi adalah ilmu seni atau teknik dalam menyusun elemen berupa huruf ataupun teks agar dapat dibaca dengan makna yang tersampaikan secara jelas dan memiliki nilai estetika (Iswanto 2023, h. 123). Tipografi akan tetap dikenali walaupun bentuk-bentuknya dimodifikasi, namun fungsi dari tipografi itu sendiri masih digunakan.

2.4.3.1 Anatomi Tipografi

Iswanto mengatakan bahwa anatomi tipografi adalah tentang bagian-bagian pada huruf, seperti garis atau *stroke*, *tail*, atau ekor, *serif*, dan lain-lain. Setiap huruf alfabet memiliki karakteristik yang harus dipertahankan untuk mempertahankan keterbacaan simbol. Setiap huruf memiliki anatomi yang unik dan berbeda satu-sama lain. Macam-macam istilah anatomi dalam huruf yaitu ascender, descender, terminal, bar, ear, baseline, leg, tail, loop dan lainnya.



Gambar 2.5 Anatomi Tipografi

Sumber : <https://www.kajianpustaka.com/2021/03/tipografi...>

2.4.3.2 Klasifikasi Tipografi

Tipografi merupakan salah satu ilmu huruf yang penggunaannya sangat krusial dalam penggunaan media, tipografi dimulai dari unsur yang paling kecil yang dinamakan huruf hingga teks (Lupton, 2010). Berbagai *typeface* yang ada saat ini berdasarkan gaya

dan sejarahnya, klasifikasi huruf diantaranya yaitu *old style/ humanist*, *transitional*, *modern*, *slab dan sans serif*, *script* dan *display*.

2.4.5 Grid

Grid adalah sistem yang mengatur ruang komposisi dengan tujuan memberikan struktur ke penyampaian informasi maupun komunikasi (Tondreau, 2019). Grid merupakan panduan yang berstruktur yang memudahkan audiens untuk menemukan dan membaca informasi yang mereka baca. Struktur grid dibuat dari garis-garis vertikal dan horizontal.



Gambar 2.6 Grid

Sumber : <https://danielsolisblog.blogspot.com/2015/03/a-quick...>

2.4.5.1 Elemen Grid

Grid adalah sebuah sistem yang mengatur ruangan visual menjadi lebih terorganisir agar pesan dapat disampaikan secara mudah oleh para pengguna dengan baik. Penggunaan *grid* memberi struktur *layout* dalam sebuah desain. Adapun elemen-elemen *grid* adalah sebagai berikut:

1. *Column*

Column merupakan barisan vertikal yang digunakan untuk menaruh teks dan gambar, dalam ukurannya, pada setiap kolom dapat berubah-ubah dengan tujuan untuk menyesuaikan isi konten dalam satu halaman yang dirancang.

2. Modules

Module adalah jarak pisah antar repetisi yang tidak konsisten diantaranya, kombinasi *modules* dapat dijadikan kolom dan baris.

3. Margins

Margin merupakan area penyangga dalam grid, merepresentasikan isi konten dengan *gutter*. Margin memiliki fungsi sebagai penempatan *caption* dan *footnotes*.

4. Spatial Zone

Spatial zone adalah kumpulan-kumpulan *module* atau *column* yang membentuk di area signifikan untuk pengisian teks atau gambar.

5. Flowline

Flowline merupakan garis horizontal yang memiliki tujuan untuk mengarahkan alur baca untuk pengguna media.

7. Markers

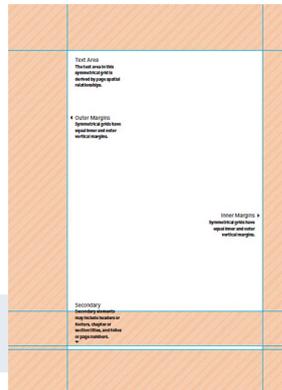
Markers berfungsi sebagai panduan memberikan indikasi dalam sebuah halaman untuk membantu pembaca dalam mempermudah alur baca dengan navigasi.

2.4.5.2 Jenis-jenis Grid

Column grid terdapat empat jenis *grid* yang memiliki fungsi dalam pengaturan ruang visual (Poulin, 2018), berikut adalah jenisnya:

1. Single Column Grid

Single column grid merupakan struktur dasar yang berfungsi sebagai wadah konten yang memiliki teks dalam jumlah banyak seperti esai dalam sebuah *grid*.



Gambar 2.7 Single Column Grid
Sumber : Poulin (2018)

2. *Two-column Grid*

Two-column grid berfungsi untuk memisahkan informasi yang berbeda di dalam kolom terpisah dengan mengontrol jumlah teks yang banyak dalam satu halaman.



Gambar 2.8 Two-Column Grid
Sumber : Poulin (2018)

3. *Multicolumn Grid*

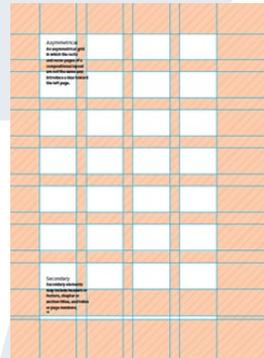
Multicolumn grid lebih banyak fleksibilitasnya dibandingkan dengan *single column grid*, dimana kolom lebih dari dua dan dapat diaplikasikan dalam perancangan website atau *e-magazine*.



Gambar 2.9 Multicolumn Grid
Sumber : Poulin (2018)

4. *Modular Grid*

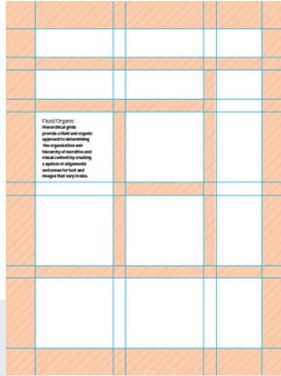
Modular Grid merupakan gabungan antar kolom horizontal dan vertikal dengan membentuk menjadi kotak-kotak kecil yang biasa disebut sebagai *modules*, jenis *grid* ini lebih cocok untuk diaplikasikan pada perancangan penyusunan konten yang kompleks seperti koran.



Gambar 2.10 Modular Grid
Sumber : Poulin (2018)

5. *Hierarchical Grid*

Hierarchical grid terdiri dari kolom horizontal yang membagi halaman menjadi beberapa bagian dengan tujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi konten dengan informasi yang terorganisir, jenis *grid* ini dapat diaplikasikan pada perancangan *website* dan poster.



Gambar 2.11 Hierarchical Grid
Sumber : Poulin (2018)

2.4.6 Layout

Dalam pembuatan media digital interaktif, mempersiapkan tata letak asset atau *layout* menjadi sangat penting (Griffey, 2020). Ada beberapa poin-poin penting dalam penyusunan *layout*, yaitu :

1. *Unity*

Unity kombinasi harmonis dari warna dan visual sehingga setiap elemen desain tampak saling terkait satu sama lain. Kesatuan elemen desain melalui selalu dapat menciptakan keselarasan, membuat desain lebih koheren, dan memperkuat identitas visual.

2. *Differentiation*

Diferensiasi adalah suatu proses untuk membuat elemen desain terlihat berbeda dari satu dengan yang lain. Berbeda dengan visual di halaman pengaturan. Diferensiasi berfungsi untuk menciptakan keselarasan, diferensiasi memberikan perbedaan dalam desain. penggunaan diferensiasi dalam sebuah aplikasi adalah visual pada halaman utama yang berbeda dari visual halaman pengaturan. Diferensiasi juga dapat diterapkan dalam tipografi, di mana teks judul atau headline lebih besar dibandingkan dengan sub-judul.

3. *Emphasis*

Emphasis adalah teknik untuk membuat sesuatu terlihat menonjol dari elemen lain, emphasis dapat digunakan untuk audiens dalam memudahkan pencarian konten atau informasi yang penting dalam

suatu halaman. Contohnya tombol yang terdapat pada *website* untuk memulai permainan di pojok kiri bawah halaman.

4. *Whitespace*

Whitespace adalah suatu ruang kosong yang terletak diantara elemen pada layer, walaupun namanya “white” atau diartikan sebagai putih, bukan berarti berwarna putih, namun ruang kosong yang terlihat pada layer adalah yang dinamakan *whitespace*. *Whitespace* sangat berperan penting dalam hubungan antar elemen, contohnya adalah jarak spasi antara satu tombol kecil dengan tombol lainnya pada satu halaman *website*.

5. *Alignment*

Alignment adalah suatu susunan elemen desain yang mengacu pada garis yang disejajarkan secara vertikal atau horizontal. *Alignment* berfungsi sebagai penyusunan dalam tata letak visual dimana media akan terlihat rapi dan selaras, jika disusun secara konsisten maka akan mempermudah audiens dalam melihat perbedaan antara satu elemen dengan elemen yang lain.

2.4.6.1 Elemen Layout

Dalam pembuatan *layout*, terdapat elemen-elemen penting, yaitu :

1. Layout

Layout adalah elemen pertama website, ini merupakan tata letak atau susunan utama dalam pembentukan suatu website.

2. *Whitespace*

Whitespace digunakan untuk memudahkan mata manusia membaca informasi data, *whitespace* memiliki fungsi dalam memberikan jeda dalam pengguna memahami informasi di website yang dirancang.

3. Font

Font adalah elemen krusial dalam penyampaian informasi yang disampaikan untuk para pengguna, berupa teks bacaan yang berisikan suatu konten pada website.

4. Teks

Teks adalah elemen yang mengandung tulisan, dengan memilih gaya font yang sesuai dengan konten, sehingga pengguna dapat akses secara mudah pada teks yang dirancang.

5. Gambar

Gambar yang bisa berisikan dengan ilustrasi atau foto asli yang bisa ditampilkan di dalam halaman website. Gambar menambah estetika dalam penggunaan website.

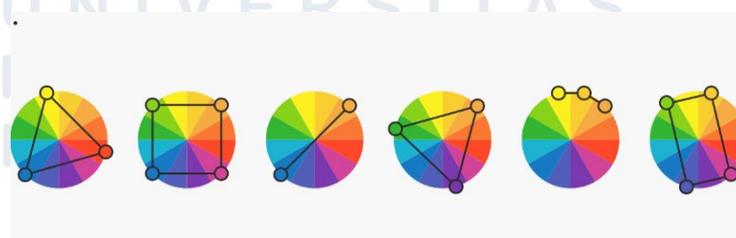
2.4.7 Warna

Warna adalah salah satu elemen desain yang penting karena meningkatkan pengalaman pengguna media. Warna dapat meningkatkan emosi meningkatkan percaya diri, dan mengarahkan perhatian pengguna di area tertentu di *website*. Dalam pemilihan warna untuk *website*, perancang web harus mempertimbangkan hal-hal seperti kontras, konsistensi dan keselarasan.

2.4.7.1 Color Schemes

Color schemes adalah sebuah kombinasi warna yang memberikan rasa keharmonisan dan keselarasan (Witabora, 2021).

Terdapat empat skema warna :



Gambar 2.12 Color Schemes

Sumber : <https://www.yellowslice.in/bed/analogous-color-scheme/>

1. *Monochromatic*: Monokrom merupakan warna yang hanya memiliki satu dasar warna beserta shade dan tint nya.
2. *Analogous*: Warna analogus terdiri dari warna-warna yang saling berdekatan pada *color wheel*.
3. *Complementary*: Warna komplementer memiliki gabungan warna yang berlawanan pada *color wheel*.
4. *Split Complementary*: Split komplementer yaitu dua warna yang bersebelahan dengan warna diseberang, maka akan tercipta adalah warna *split complementary*.

2.4.7.2 Color Temperature

Menurut studi *Color Psychology and Color Therapy* oleh Faber Birren, temperatur warna dapat memberikan perasaan hangat atau sejuk kepada pengguna dalam sebuah media desain. Ada dua jenis temperature warna yaitu :

1. Warm color: Warna merah hingga kuning, termasuk oranye, merah muda, dan merah anggur termasuk dalam jenis warna hangat karena hubungannya dengan matahari serta api. Jika diletakkan dekat warna-warna sejuk, warna hangat akan lebih terlihat menonjol untuk menunjukkan tekanan visual.
2. Cool color: Terdiri dari warna hijau sampai biru dan beberapa nuansa violet. Warna sejuk memberikan rasa tenang dan dapat menurunkan ketegangan. Dalam sebuah desain, warna sejuk sangat cocok untuk dijadikan warna latar belakang serta elemen-elemen yang lebih besar dalam sebuah halaman website.

2.4.7.3 Saturasi

Saturasi warna adalah intensitas warna, contohnya jika abu-abu digabungkan dengan warna yang kusam maka akan terlihat sunyi, dan dapat berpengaruh dengan cara pengguna dalam melihat saturasi warna pada media yang digunakan (Lupton & Philips, 2019)

2.4.8 Ilustrasi

Ilustrasi adalah salah satu karya seni rupa berbentuk dua dimensi yang memiliki tujuan untuk memperjelas suatu pengertian yang tersirat, berperan sebagai representasi visual dari suatu narasi fiktif (Adhitya et al, 2022). Ilustrasi berkaitan dengan seni rupa dalam elemen visual untuk lebih memperjelas, atau memperindah sebuah media, sehingga pembaca merasakannya melalui kesan dari makna. Ilustrasi adalah bentuk visual dari teks atau kalimat. Ilustrasi memperjelas teks atau kalimat dengan menggambarkan adegan dalam sebuah cerita, sehingga gambar umumnya menjelaskan karakter atau keseluruhan isi cerita. Tidak hanya itu, ilustrasi juga berfungsi untuk menarik minat pembaca agar tertarik untuk membaca.

2.4.8.1 Fungsi Ilustrasi

Terdapat beberapa fungsi ilustrasi secara umum. Adapun fungsi-fungsi dari ilustrasi adalah sebagai berikut (Arifin dan Kusrianto, 2020).

1. Fungsi Deskriptif : Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah membuat kalimat Panjang dengan menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif. Ilustrasi dapat lebih mudah dan lebih cepat dipahami dalam melukiskan sesuatu.
2. Fungsi Ekspresif : Ilustrasi berperan dalam menampilkan dan menyampaikan ide, perasaan, tujuan, situasi, atau konsep abstrak menjadi bentuk nyata sehingga lebih mudah dipahami.
3. Fungsi Analitis atau Struktural : Ilustrasi membantu menampilkan rincian dari setiap bagian suatu objek, sistem, atau proses secara detail, agar lebih mudah dimengerti.
4. Fungsi Kualitatif. Fungsi ini sering digunakan dalam proses pembuatan tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, dan simbol.

2.4.9 Storytelling

Storytelling adalah salah satu cara terbaru manusia untuk menikmati hiburan naratif, yang membawa penonton dalam perjalanan ke dunia khayalan, menginspirasi pengguna (Miller, 2020, h. 4). Storytelling diimplementasikan dalam aspek narasi interaktif. Storytelling juga digunakan untuk mengajar kaum muda seperti menyampaikan konsep spiritual atau informasi yang penting. Storytelling digunakan sebagai pengembangan kemampuan berbicara, imajinasi, rasa keingintahuan yang tinggi, dan membuat suasana belajar lebih aktif (Aprianti et al & Purniawati et al, h. 69).

2.4.9.1 Digital Storytelling

Digital Storytelling adalah salah satu bentuk narasi yang bisa menjangkau para audiens nya melalui teknologi dan media digital yang dimana berelevansi dengan interaksi antara audiens dengan ceritanya yang biasa dilihat dari media digital seperti video game, konten yang di desain di website, aplikasi, sosial media, virtual reality, dan mainan interaktif pada *storytelling* (Griffey, 2020).

2.4.9.2 Interactive Storytelling

Menurut Miller, terdapat pembagian interaktifitas storytelling, yaitu :

1. *Stimulus and response*

Stimulus dan *response* adalah tipe interaktifitas dalam *storytelling* seperti gambar yang di beri *highlight*, ketika pengguna klik gambar tersebut, maka akan memutar sebuah animasi atau suara, dimana pengguna diberikan hadiah setelah melewati interaktifitas.

2. *Navigation*

Pada navigasi, pengguna bisa menggerakkan secara bebas dan mendapatkan pilihan yang bisa mereka pilih sendiri, seperti di game 3D yang bisa di eksplor oleh pengguna, salah satu contoh interaktifitas seperti memilih menu pada ikon di website.

3. Control over objects

Pengguna dapat mengontrol semua obyek virtual, seperti membuka lemari, menembak pistol, dan memindahkan benda ke ruangan yang berbeda.

4. Communication

Pengguna dapat berkomunikasi dengan karakter lain, bisadengan karakter yang dikontrol oleh computer dan karakter yang dikontrol oleh manusia atau biasa yang disebut dengan player, komunikasi bisa dalam bentuk teks atau suara.

5. Exchange of information

Segala hal yang berhubungan dengan mengirimkan komentar ke forum online dan mengirimkan video mengenai karakter fiksi di Youtube, aksi interaktifitas ini memerlukan internet.

6. Acquisition

Pengguna dapat memahami, mendapatkan informasi yang didapat pada asset atau obyek didalam game, pengguna juga dapat menyimpan barang atau asset dalam game, dan mendapatkan status pada game.

2.5 Persiapan Kuliah di Luar Negeri

Bagi banyak remaja, melanjutkan pendidikan dari SMA ke jenjang kuliah di luar negeri adalah impian yang dianggap dapat memberikan keunggulan lebih dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Terdapat motivasi kuat di kalangan masyarakat untuk menempuh pendidikan luar negeri karena diyakini pengalaman belajar di lingkungan internasional dapat membuka jalan menuju kesuksesan global dan meningkatkan kualitas diri (Banua & Chairudin, h. 319).

Arinto dan Rizkalla (2020, h. 110) menambahkan bahwa faktor utama yang memengaruhi keputusan siswa untuk kuliah di luar negeri adalah kepentingan karier, pengalaman di fakultas, dan dukungan keluarga, dengan fokus utama pada prospek karier. Robbani et al. (2023) juga menyebutkan bahwa peluang karier di

luar negeri sering kali lebih menjanjikan, termasuk gaji yang lebih tinggi, yang menjadi salah satu motivasi utama bagi remaja Indonesia untuk melanjutkan studi di luar negeri.

2.5.1 Persiapan Finansial

Menurut *Ministry of Education* (2023), persiapan finansial merupakan aspek yang paling penting dalam merencanakan studi ke luar negeri, khususnya untuk target remaja yang kurang secara finansial, oleh karena itu dibutuhkan bantuan dari pemerintah seperti beasiswa. Persiapan ini membutuhkan perhitungan biaya seperti pendidikan, biaya hidup seperti tempat tinggal, makanan transportasi dan kebutuhan pribadi. Sumber pendanaan untuk yang tidak lancar secara finansial dapat mengikuti beasiswa, pekerjaan *part-time* atau memiliki tabungan pribadi.

Meneruskan kuliah ke luar negeri membutuhkan persiapan yang lebih matang daripada kuliah di dalam negeri, dikarenakan oleh perbedaan biaya kuliah di luar negeri yang jauh lebih tinggi daripada kuliah di dalam negeri.

2.5.2 Persiapan Administrasi

Persiapan administrasi merupakan langkah awal yang wajib dipenuhi setiap orang jika ingin kuliah di luar negeri, dikutip dari *International Student Guide (2023)* Dokumen penting umum yang dibutuhkan saat kuliah di luar negeri adalah paspor, visa pelajar, surat penerimaan universitas, transkrip akademik serta asuransi kesehatan, masing-masing negara memiliki peraturannya, namun hal tersebut merupakan hal yang paling umum yang sangat krusial untuk disiapkan.

2.5.2 Persiapan Bahasa dan Budaya

Persiapan mengenai bahasa dan budaya memengaruhi kemampuan beradaptasi dengan seseorang ketika studi di luar negeri, salah satu cara untuk mempersiapkan bahasa asing yaitu ikuti tes kemampuan bahasa seperti TOEFL atau IELTS atau tes lain tergantung universitas (British Council, 2023). Remaja juga wajib mengetahui pemahaman budaya mengenai tradisi dan etika sosial di negara target, karena setiap negara memiliki budaya masing-masing.

2.5.3 Dampak *Culture Shock*

Seseorang yang tidak mampu mengatasi *culture shock* bisa memicu hambatan dalam berkomunikasi, pertukaran emosi, munculnya perasaan terasing yang memicu kecemasan (Maizan et al, 2020, h. 938). Jika terjadi secara terus-menerus akan mengakibatkan mahasiswa perantau menghadapi kondisi yang tidak stabil (Geofanny et al, 2022, h. 51).

2.6 Penelitian yang Relevan

Berikut merupakan penelitian yang relevan dan sebagai acuan pada penulis dalam merancang media mobile website storytelling mengenai persiapan kuliah di luar negeri.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Panduan Persiapan Kuliah di Korea Selatan	Michelle Vanessa	Perancangan buku panduan yang bertujuan untuk membantu audiens mempersiapkan diri kuliah di luar negeri khususnya di Korea Selatan.	Membuat media informasi dengan memproduksi buku panduan dengan manfaat, memberikan informasi persiapan kuliah di luar negeri dengan pandangan individu yang bebas, sehingga individu merasa lebih berani menyuarkan kekhawatiran mereka mengenai <i>culture shock</i> yang mereka hadapi.
2.	Perancangan <i>User Experience</i> Aplikasi Bimbingan Studi ke Luar Negeri (schoters)	Dinda Syafira Alvionita Puspitasari	Perancangan media desain aplikasi yang bertujuan untuk membantu remaja dan dewasa muda untuk memberikan informasi bimbingan studi ke luar negeri.	Membuat media informasi berupa aplikasi baru yang memberikan informasi berupa hal-hal yang perlu dipersiapkan ketika bimbingan studi ke luar negeri melalui tawaran kelas intensif.

3.	Perancangan Kampanye Hadapi Culture Shock untuk Mahasiswa Perantauan Tahun Pertama	Pandu Prasetya	Kampanye perancangan media desain mengenai persiapan menghadapi <i>culture shock</i> dalam Upaya meringankan tantangan mahasiswa dalam menghadapi <i>culture shock</i> .	Membuat kampanye dengan memproduksi poster dengan manfaat, memberikan kesadaran mengenai <i>culture shock</i> dengan pandangan individu yang bebas, sehingga individu merasa lebih berani menyuarakan kekhawatiran mereka mengenai <i>culture shock</i> yang mereka hadapi .
----	--	----------------	--	--

Berikut adalah hasil dari penelitian yang relevan yang penulis dapatkan, sebuah perancangan buku panduan mengenai persiapan kuliah di Korea Selatan, dengan ini, penulis dapat mempelajari hasil kebaruan dari penelitian tersebut.

